Demônio

Demônio

O Preço do Poder

Tiago José Galvão Moreira

O Poder Corrompe

UM JOGO STORYTELLER DE CORRUPÇÃO E PODER

Atenção: Este NÃO é um suplemento oficial Storyteller. Este produto NÃO é aprovado pela White Wolf e NÃO está à venda. Ele é de distribuição gratuita. As idéias aqui contidas contém pouco do material oficial da White Wolf, encontrado em seus livros básicos. Regras, dados sobre outros jogos Storyteller e outras informações sobre as criaturas sobrenaturais cobertas pelos jogos oficiais de Storyteller foram resumidas de forma a englobar apenas o mínimo para se jogar este jogo, sendo necessário que o jogador tenha acesso a algum dos livros oficiais para se utilizar o sistema e o cenário do Mundo das Trevas. Caso contrário, este produto pode ainda ser usado como jogo à parte ou como referência para outros sistemas.

Os temas aqui contidos podem ser fortes demais para uns e desagradáveis para outros.
Isto é só um jogo e deve ser tratado como tal. Não é nossa intenção ofender ninguém.
Se achar que não deve ler este livro, então deixe-o de lado.
Ninguém o está forçando a nada.

Demônio

O Preço do Poder

Sumário

PRELÚDIOS 2

APRESENTAÇÃO 5

PARTE 1: Corpo 8
Capítulo 1: O Caminho do Demônio 9
Capítulo 2: Os Segredos do Inferno 23
Capítulo 3: O Mundo das Trevas 32

PARTE 2: Mente 40
Capítulo 4: O Personagem 41
Capítulo 5: Características 48
Capítulo 6: Sistemas 81
Capítulo 7: O Poder 89

PARTE 3: Espírito 153
Capítulo 8: Narrando 154
Capítulo 9: Quando Mundos Colidem 160

PARTE 4: Destruição 172
Apêndice 1: Anjos 173
Apêndice 2: Infernalistas 180
Apêndice 3: Inferno na Terra 209
Apêndice 4: As Mil Faces do Demônio 219

Créditos e Agradecimentos Especiais 229
Índice Remissivo 230

Prelúdios

Tem certeza de que deseja isso?

Tem certeza de que quer o poder infernal, mortal?

Olhe bem para mim... olhe bem para meus olhos. E entenda o que eu sou... Sou um demônio. Minha raça é temida em lendas e histórias, conhecida pelo mal que causa. Somos os chamados "inimigos de Deus."

Eu nasci há mais tempo do que você pode imaginar. Séculos atrás, fui cuspido pela terra avermelhada do Inferno, após um período de dor entre pesadelo e realidade.

Vivo numa sociedade num mundo espiritual. Uma sociedade que preza o mais forte, que tortura almas condenadas, que serve a criaturas tão poderosas que poderiam ser chamadas de deuses.

O Inferno é assim. Um mundo horrível, de dor, sofrimento e caos, mas que eu chamo de lar. Todos de minha raça chamam-no assim. Porque nós, apesar de tudo, gostamos do que somos.

O que somos, você me pergunta?

Há muitos e muitos milênios, Deus terminou sua criação. A seus cinco filhos, deixou a criação, que chamamos de Tellurian. Entre esses filhos estava o deus da Luz e o deus das Trevas. O Senhor das Trevas nos criou, e tomou para si o domínio sobre as almas corruptas. O nome desse deus é Ialdabaoth.

Nós somos forjados de corrupção, meu caro. Fomos criados a partir dessas almas corruptas. Moldados para sermos monstros que se alimentam da energia das almas. Gerados para trazer mais almas ao Inferno.

Nós trazemos corrupção, miséria, trevas e dor. Mas não pense que servimos cegamente a nossos mestres ou aos impulsos negros que correm dentro de nós. Nós somos livres. Servimos às trevas, mas podemos praticar o que você chama de "bem" ou "mal" livremente.

O que realmente fazemos é simplesmente criar equilíbrio. Enquanto os Celestiais salvam almas, nós as condenamos, e a eterna disputa entre Céu e Inferno mantém a Tellurian em Equilíbrio. Esse é nosso propósito.

Se não somos servos a serviço cego do "mal," porque fazemos o que fazemos?

Simples, meu caro... por PODER. Pelo mesmo motivo que você está se vendendo a mim... No Inferno e na guerra contra o Céu, precisamos de poder para sobrevivermos. Não há escolha, e mesmo que houvesse, não desistiríamos desse poder, porque ele é uma força irresistível, atraente por si só.

Imagine... Poder para controlar quem você quiser. Poder para saber o que você quiser. Poder para FAZER o que você quiser. E mais do que isso: poder para moldar a realidade em si a seu favor!

Entende? Esta é nossa essência. PODER.

Por isso estou aqui... você quis respostas, eu dei... e agora pergunto novamente...

É isso que você realmente quer? Saiba que, uma vez feito o PACTO, nem eu nem você poderemos quebra-lo. Se você o trair, sua vida e sua alma estarão em minhas mãos.

Você fez a escolha certa... agora é meu servo. Darei o que quer, em troca de sua ajuda em minha busca por mais poder. É assim que deve ser.

Mas prepare-se, porém. Agora você faz parte da guerra... a guerra entre luz e trevas, entre Céu e Inferno... Agora você está destinado a lutar pelo lado do Inferno... por toda a eternidade.

A partir de agora, você serve a uma força maior, que esteve manipulando a humanidade há milênios, que influenciou sua história e que se espalha cada vez mais.

Bem-vindo às trevas, garoto.

A propósito... como eu disse, demônios nascem das almas dos pecadores... mas eu "esqueci" de dizer... Nem todos os pecadores se tornam demônios...

Você está condenado ao Inferno, garoto... ao morrer, sua alma não terá outro destino... Agora, se vai se tornar um demônio ou não, não sou eu quem decido.

Espero que tenha sorte... se tiver, será como eu... senão... bem, o tormento eterno te espera...

Esse é o Preço do Poder.

Que tal, Frankie?
Poder ilimitado?
Ser obedecido sem questionamento?
Os Franchetis por cima?
Tudo pode ser seu.
— Sonatine, *The Darkness #5*

Apresentação

Sobre este livro

Este é um livro de RPG, baseado nas regras do sistema Storyteller, criado pela White Wolf. Embora tenha sido escrito tendo em mente o Mundo das Trevas da White Wolf, este jogo pode ser jogado em separado.

Atenção (Novamente)

Este livro não é para qualquer um. O tema aqui abordado é pesado, não importa o quanto eu amenize as lendas, crenças e histórias de demônios. Não queremos ofender ninguém e se você acha que este livro não é do seu agrado, pare de ler.

O RPG é só um jogo, mas é um jogo para mentes maduras e que sabem separar brincadeira de realidade. Este livro não é uma forma de corromper ninguém. Como qualquer outro jogo, deve ser completamente separado da realidade. Ninguém joga Mortal Kombat e depois tenta arrancar a cabeça de seu melhor amigo. Ninguém joga **Mago: A Ascensão** e sai querendo disparar bolas de fogo pela mão. Assim deve ser com este livro. Não queremos problemas. Seja responsável.

Se você faz parte da maioria dos RPGistas que sabe ser responsável, então este aviso não é para você. Queremos apenas que você se divirta!

Sobre Demônio: O Preço do Poder

Demônio é um jogo sobre, bem, demônios, oras! Os demônios aqui não são seres que buscam irracionalmente o mal em todas as suas formas. Nada disso! Quem gostaria de jogar com alguém que é mau, simplesmente? Os demônios aqui são criaturas poderosas e antigas, de sabedoria e conhecimentos impressionantes. Eles buscam corrupção por que isso interessa a eles, já que servem a um deus negro. Corrupção significa poder para eles. E poder é necessário para sobreviver no Inferno... e fora dele.

Demônios pensam diferente de nós. Apesar de serem criados a partir de almas humanas, eles não possuem mais os valores humanos. Eles normalmente não sentem remorso por seus atos ou pena de suas vítimas. Segundo sua filosofia, é dever deles explorar as fraquezas humanas, primeiro para conseguir poder, segundo para separar as pessoas de acordo com sua atitude. “Separar o joio do trigo”, falando metaforicamente. Para quem conhece **Vampiro: A Máscara**, um demônio não age muito diferente de um vampiro Sabá: eles não agem como monstros insanos mas também não possuem valores humanos.

O Mundo das Trevas

O mundo de **Demônio** é o Mundo das Trevas. Sim, o mesmo mundo das histórias de **Vampiro**, **Lobisomem**, **Mago** e outros. Nesse mundo, tudo é mais sombrio e perigoso que em nosso mundo real. A corrupção está em toda a parte, a criminalidade é alta em todo lugar, as drogas dominam cada vez mais pessoas e governos corruptos se espalham pelo mundo como um câncer maligno. Não é preciso descrever muito. Basta imaginar nosso mundo piorado muitas e muitas vezes.

No Mundo das Trevas, o sobrenatural é real. Vampiros controlam as cidades, lobisomens se escondem nos campos e magos lutam para manter a Mágika viva. Apesar disso, as pessoas comuns não sabem de sua existência. Há muito tempo o sobrenatural se esconde dos olhos mortais...

Imagine o poder que um demônio possui neste mundo...

Perguntas e Respostas

Pobre Dexter...
Procurando respostas para perguntas que nunca foram feitas...
— Deedee, do desenho O Laboratório de Dexter

Antes de continuar a ler este livro, aprofundando-se no cenário, é preciso fazer uma comparação cuidadosa entre os demônios das lendas e os demônios deste jogo. Para as pessoas do Mundo das Trevas, demônios não existem, não passam de lendas e crenças religiosas. Para as criaturas sobrenaturais e as poucas pessoas que sabem a verdade, porém, monstros são reais e existem escondidos da sociedade mortal. Mesmo assim, muitas dessas pessoas e criaturas não acreditam em demônios propriamente ditos, tal é a capacidade dos mesmos em se esconderem.

Para todos eles, a verdade está oculta. Os poucos que acreditam na existência do Inferno também acreditam em mentiras e folclore. A seguir está o que as lendas contam e o que a tenebrosa verdade esconde...

Demônios são seres das Trevas e praticam o mau.

Verdadeiro, mas não totalmente. Demônios são realmente seres das trevas, escondendo-se nas sombras enquanto agem. Muitas vezes eles praticam o que chamamos de "mau", mas simplesmente porque isso é necessário para eles. Demônios não servem cegamente ao "mal," mas sim aos seus próprios propósitos. Nada impede um demônio de fazer o "bem", a não ser o próprio infernal. Da mesma forma, um demônio não praticará atos "maus" a menos que seja necessário.

Demônios antes eram anjos que perderam a graça de Deus e agora servem a Satã, o primeiro dos Anjos Caídos.

Falso. Demônios não são Anjos Caídos, nem seu deus negro é um Anjo Caído. Eles foram criados para serem o que são, cultivadores do pecado, a fim de separar os pecadores dos inocentes.

Anjos e Demônios guerreiam entre si pela salvação ou danação das almas.

Verdadeiro. Desde os primórdios, seres angelicais e demônios lutam pelas almas humanas. Estas guerras podem ser violentas batalhas ou sutis disputas, cheias de intriga e manipulação. O objetivo dos anjos é salvar almas, protegendo os inocentes e, se possível, purificando os pecadores. O objetivo dos demônios é possuir as almas dos pecadores e fazer o pecado proliferar no mundo, contaminando os inocentes.

Essa guerra, porém, é só uma batalha pela balança entre bem e mau. Nenhum dos dois lados é capaz de destruir o outro completamente. Sem luz, não há sombras. Sem sombras, não se nota a luz.

Demônios vivem no Inferno, um poço de chamas e enxofre derretido.

Verdadeiro, mas não totalmente. Demônios vivem no Inferno, um Reino mergulhado no Mundo Espiritual. Esse Reino é um mundo onde espíritos e matéria convivem, onde almas são torturadas e demônios se espalham por todas as partes. Mas o poço em chamas não é uma descrição apropriada para ele. O Inferno é composto por nove Reinos, cada um configurado de acordo com o Grande Lorde que o governa.

Demônios têm medo de símbolos religiosos, não podem entrar em locais sagrados e nem mesmo ferir um inocente.

Falso. Os demônios não só se aproveitam dessas crenças, como no passado fingiam que elas os afetavam. Um demônio não pode ser afetado por crucifixos, pode entrar em igrejas e capelas e pode ferir pessoas inocentes. Só uma coisa pode afetar demônios: a Fé Verdadeira.

A Fé Verdadeira é a crença real, uma crença tão grande e poderosa que afeta a realidade. Pessoas com Fé são capazes de realizar milagres. Tais pessoas podem empunhar objetos sagrados de sua religião para ferir demônios ou proteger uma área contra a presença infernal. A Fé Verdadeira, porém, sempre foi uma característica rara, e tornou-se quase inexistente nestes tempos modernos governados pela razão.

Demônios são mentirosos por natureza. Nunca se deve acreditar na palavra de um demônio.

Falso. Embora possa mentir, um demônio é preso a sua palavra e nunca pode quebra-la. Um demônio é incapaz de trair um pacto que fez, a não ser por dois motivos: se o pacto for quebrado por outra pessoa ou se o pacto for impossível de ser concluído por qualquer uma das partes.

Demônios são imunes ao fogo.

Verdadeiro. Fogo, a não ser certos tipos de fogo mágico, não afeta demônios.

Demônios são imortais.

Verdadeiro. Demônios podem viver séculos, mesmo milênios, sem nunca morrer. Mesmo ferimentos gravíssimos, como decapitação e destruição do corpo, não são capazes de destruí-los permanentemente. Demônios "mortos" costumam ressuscitar no Inferno após um certo período de tempo. Eles são ainda capazes de regenerar ferimentos em segundos. Somente métodos místicos poderosos podem destruir um demônio permanentemente.

Demônios possuem uma variedade de poderes místicos. Um ser infernal é capaz de mudar de forma, ficar invisível, manipular mentes e provocar doenças. Eles também têm a força de dez homens.

Verdadeiro, mas não totalmente. Nem todos os demônios têm grandes poderes. Seu poder aumenta conforme ele ascende na hierarquia infernal. Um demônio menor não é capaz de grandes feitos, mas certos Lordes e Generais infernais possuem todos os poderes listados e muitos mais.

Demônios não têm corpos, são seres espirituais. Como espíritos, eles não têm sexo. Quando se materializam, assumem formas humanas hermafroditas ou sem um sexo aparente.

Falso! Demônios possuem corpos. Eles são tanto corpo como espírito. Seus corpos não são carne, mas sim energia infernal em forma sólida. O corpo de um demônio pode ser "anatomicamente correto" ou não, seguir leis da biologia ou não ou pode ter forma humana ou monstruosa. Sua forma, porém, é permanente, e só pode ser alterada usando Poderes Infernais.

Demônios têm órgãos internos que funcionam perfeitamente, embora o demônio não precise realmente deles. Se um demônio tiver seu coração arrancado, o coração não fará falta alguma. O mesmo vale para qualquer órgão, incluindo o cérebro, mas com a exceção dos olhos. Os olhos de um demônio ainda são sua fonte de visão e, se foram danificados ou arrancados, a criatura ficará cega. O demônio poderá, porém, regenera-los.

Além disso, um demônio pode ou não ter sexo. Alguns têm corpos masculinos, outros femininos. Raros demônios podem ser hermafroditas ou assexuados. Isso depende do demônio em questão. Demônios são capazes de engajar em atividades sexuais, sentindo até mesmo prazer nisso.

Mesmo sendo seres físicos, porém, demônios também são seres espirituais. Seu corpo é uma manifestação de sua alma, e corpo e alma são absolutamente inseparáveis, a não ser que o corpo seja destruído.

Finalmente apresentando...

Finalmente, é hora de conhecer o que compõe este livro. **Demônio: O Preço do Poder** é composto por quatro partes distintas:

Parte 1: Corpo é a parte que contém os detalhes do cenário, onde descobrimos a origem dos demônios, os segredos de sua sociedade profana, sua história oculta. Também são mostradas a geografia do Inferno e as relações entre demônios e os diferentes seres sobrenaturais.

Parte 2: Mente é composta pelas regras. Caso você for jogar este cenário com as Regras do Sistema Storyteller, você precisará de um dos livros básicos da White Wolf. Aqui são apresentadas regras complementares sobre Atributos, Habilidades, Antecedentes e Características, assim como novos sistemas e as descrições completas dos 13 *Infernalis Factu*, poderes infernais usados por demônios.

Parte 3: Espírito é a parte dedicada ao Narrador. O primeiro Capítulo ajuda a narrar uma história só para demônios ou que tem a participação de um demônio. O segundo é um guia útil para Crossovers entre **Demônio** e outros livros Storyteller.

Parte 4: Destruição é composta apenas por Apêndices, que apresentam listas de inimigos, uma rápida descrição do Céu e de seus Anjos, regras para mortais e personagens Infernalistas e uma descrição dos principais demônios existentes.

Divirtam-se, mas com maturidade...

O Autor, Tiago José Galvão Moreira

Demônio

O Preço do Poder

1 Corpo

PARTE 1:

CORPO

Muito acontece nas sombras.
Poucos vêem.
O mundo é um lugar sombrio, apenas isso.
Os poderosos controlam tudo. Tudo.
Mas alguém observa.
Alguém que vive nas sombras.
O demônio.
Ele sabe o que acontece, e ri...
Ri porque ele se delicia com o abuso, com a corrupção.
Ri porque sabe que pode ganhar com aquilo.
Ri porque aquilo significa Poder. Poder Infernal.
Sim, os poderosos controlam tudo.
Mas alguém controla os poderosos.
Alguém pretende puni-los.
“Que eles aproveitem sua estada na Terra”,
diz o demônio.
“Pois em breve sua alma será minha
“e então eles estarão no Inferno.”
E quando o demônio ganhar o que quer,
os poderosos estarão desfrutando a eternidade...
No Inferno.

Ele quer me desconcentrar
Desistir...
Silenciou. Por quê?
Que houve com o barulho...
O pânico?!
Ele... Devorou seus pecados.
— Major Fosberg, Spawn #56

Capítulo 1:

O Caminho do Demônio

DÆVAS, DÆMONS, DEMÔNIOS

Você já dançou com demônios à luz do luar?
Eu sempre digo isso para minhas vítimas.
— O Coringa, *Batman: O Filme*

Dæva, Dæmon, Demônio. Vários nomes já descreveram estas criaturas negras, sedentas pelas almas dos mortais. Eles sempre foram temidos. Eram criaturas das trevas, monstros terríveis que traziam dor e desespero, mas então surgiu a Idade da Razão. O homem passou a olhar diretamente para a escuridão e, ao não ver nada, acreditou que monstros não existiam. Demônios não existem. Não há um Inferno. Tudo não passa de crenças religiosas e espirituais, não de uma realidade física, não dentro da ciência conhecida. O demônio nunca existiu. Mas os mortais não sabem como estão errados...

Demônios existem e nos observam, procurando por nossos pecados e nossas almas. Eles são criaturas da retribuição divina, destinados a serem os senhores do mal. Mas as religiões estão erradas. Demônios não lutam contra Deus. Demônios não desejam a destruição do Universo. Eles querem apenas uma coisa: Poder.

Sim, pois apenas através do Poder um demônio pode sobreviver na sociedade infernal. O poder significa muitas coisas: magia infernal, também chamada de *Infernalis Factu;* influência na sociedade mortal; alta posição na hierarquia infernal. Esses são os objetivos dos demônios. Mas, para consegui-los, os seres das trevas precisam se alimentar dos pecados dos homens, das almas dos pecadores. O poder de um demônio vem da corrupção.

O Inferno é o reino dos demônios. Mergulhado nos subterrâneos do Mundo Espiritual, esse reino de terror é a parada final das almas dos pecadores. Lá, elas serão torturadas. Lá, os demônios nascem e aprendem a importância do Poder.

INSTINTO INTERIOR: A MALDIÇÃO

Portanto, com a mesma certeza pela qual a pedra cai para a terra,
o lobo faminto enterra suas presas na carne de sua vítima,
alheio ao fato de que ele próprio é tanto o destruidor como o destruído.
— Schopenhauer

Os demônios possuem um instinto dentro de si que os compele a agir de determinada maneira. É como a personalidade de uma pessoa, mas voltada para atos malignos. Esse Instinto é a Maldição.

A Maldição está presente em todos os demônios, mas varia para cada um deles. Alguns sentem uma compulsão pela luxúria, outros procuram destruição e miséria. Entre as Maldições estão o sadismo e a sanguinolência, a loucura e a busca compulsiva por poder.

Qualquer demônio pode resistir a sua Maldição, mas fazê-lo não é apropriado. O instinto dá poder e segui-lo é subir na hierarquia infernal. Desta forma, os seres das trevas fazem as pazes com suas Maldições, aceitando-as, procurando segui-las sempre que for conveniente.

A IMORTALIDADE

Os bons homens morrem cedo. É por isso que a imortalidade
é reservada aos maiores dos males.
— Daniel Baldwin

Um demônio é um ser imortal. Ele não envelhece, não é afetado por venenos, regenera praticamente quaisquer ferimentos e nem mesmo decapitação ou destruição do corpo são capazes de destruí-lo permanentemente.

Se um demônio receber punição severa, ele poderá ser derrotado. Um ferimento letal, porém, só irá deixar o demônio inconsciente. Um demônio que seja destruído (apenas decapitação ou destruição do corpo podem fazer isso) também não estará morto. Seu corpo terá sido destruído, mas sua alma ainda está presa ao Inferno. Ao ser destruído, a alma do demônio retorna ao Inferno e se abriga nas profundezas da terra profana. Lá, escondido e protegido, o corpo do demônio começa a se reformar, num processo lento e doloroso.

Há apenas uma maneira de destruir um demônio permanentemente: a destruição de sua alma. Um anjo (ou outro demônio) precisa devorar a alma de um demônio destruído antes que ela retorne ao Inferno. Isso deve ser feito segundos após a destruição do corpo do demônio.

Ferimentos místicos também podem destruir permanentemente um demônio, mas não um ferimento místico qualquer. Seu corpo deve ser completamente destruído por magia energética. Felizmente, poucas criaturas são capazes de um ataque tão formidável e perigoso. Além disso, existem rituais capazes de matar um demônio, mas estes rituais são muito raros e complicados.

Quando um demônio é destruído permanentemente, diz-se que ele foi Obliterado. O que acontece com sua alma é um mistério. Alguns dizem que ela deixa de existir, enquanto outros defendem que sua alma será reencarnada. Há algumas histórias de demônios que sobreviveram à Obliteração, mas ninguém acredita muito nelas.

ANATOMIA DE UM DEMÔNIO

Ele vive sem coração!
Ele não precisa de coração!
— Violador, *Spawn #4*

Um demônio é um ser composto por trevas. Ele é físico, mas também é um ser espiritual. Seu corpo não é apenas carne e ossos, é também energia infernal. Um demônio é um ser imortal e não está nem vivo, nem morto. Ele possui órgãos internos e estes funcionam perfeitamente, simulando vida, mas há um detalhe: um demônio não necessita deles.

Extração de órgãos não significa nada para demônios. Arrancar ou destruir um órgão de um demônio apenas o deixará furioso. Seu coração ainda bate, seus pulmões ainda respiram e seu sangue ainda flui, mas nada é necessário para que o demônio continue vivo. A única exceção a essa regra são os olhos: um demônio ainda precisa de olhos para ver e se estes forem danificados, o demônio ficará cego até que regenere o ferimento.

Como dito anteriormente, os órgãos internos de um demônio ainda funcionam. O demônio pode parar esse funcionamento voluntariamente, porém. Ele não precisa respirar, nem irrigar seus tecidos com o sangue. Ele pode, por exemplo, controlar o processo de digestão ao comer um alimento qualquer. Alguns demônios possuem órgãos e tecidos anormais, como sangue de cores estranhas (sangue verde é muito comum) ou a ausência de um ou mais órgãos internos.

O corpo de um demônio é quase sempre humanóide. Alguns são pessoas belíssimas, enquanto outros são criaturas deformadas, com escamas, olhos brilhantes, garras e presas. Há também aqueles que parecem completamente humanos, mas com uma ou duas características monstruosas, como olhos vermelhos que brilham ou língua bífida. Não há, porém, qualquer padrão. Cada demônio é uma criatura única em sua forma.

Alguns demônios não têm forma humanóide. Eles podem possuir tentáculos, vários membros, várias bocas, olhos por todo o corpo ou características ainda mais estranhas.

O corpo de um demônio não pode ser afetado por drogas, venenos e doenças, nem sofrem quaisquer danos por calor, fogo e frio. Um demônio é também capaz de regenerar qualquer ferimento em questão de segundos, bastando para isso usar a energia de seu corpo.

Demônios podem ter sexo. Embora incapazes de se reproduzir, eles possuem órgãos sexuais, que funcionam bem. Um demônio pode ser masculino, feminino, hermafrodita (com órgãos de ambos os sexos) ou assexuado (sem órgãos sexuais).

SOBRE SEXO E REPRODUÇÃO

Demônios têm sexo, sim, ao contrário do que muitos pensam. Existem demônios “machos” e “fêmeas”, falando grosseiramente, e suas mentalidades combinam com seu sexo. Falando de forma geral, há demônios e “demônias”, e seus órgãos sexuais funcionam de forma idêntica aos órgãos das pessoas. Demônios podem participar do ato sexual e até mesmo sentem prazer.

Mas demônios são incapazes de se reproduzir. Um demônio não pode ter filhos, não importa quantas vezes tente, nem com mortais, nem com outros demônios. Pelo menos assim acontece na maioria dos casos.

Há raríssimos contos, porém, que falam de “meio-demônios” (cruzamento entre um mortais e demônios) e de “demônios plenos” (cruzamento entre dois demônios). Ninguém acredita nesses contos, porém, e dificilmente tais histórias são verdadeiras. De fato, há tantas provas contrárias à existência de tais seres que com certeza eles não passam de lendas.

NOMES VERDADEIROS

Ao nascerem no Inferno, os demônios são batizados com um nome em Fabulare, a língua infernal. Não é um ser que batiza o demônio: cada novo infernal nasce sabendo seu Nome Verdadeiro. Enquanto se forma pela primeira vez no Inferno, o novo demônio ouve nas profundezas de sua mente esse nome ser repetido sem parar.

O Nome Verdadeiro dos demônios é esse nome em Fabulare. Ele é um nome sem tradução direta e quase impronunciável para qualquer um a não ser o demônio. Mas o nome é também a maior das fraquezas dos demônios, pois quem conhece o Nome Verdadeiro de um demônio pode controla-lo. Um místico que conheça um Nome Verdadeiro e os rituais certos é capaz de manipular um demônio com grande facilidade. Há inclusive rituais capazes de Obliterar um demônio.

Por isso, demônios guardam para si mesmos seus nomes verdadeiros e adotam outros nomes. “Fleuretti”, “Mephistus” e outros nomes são só nomes temporários, que mudam de acordo com os tempos, enquanto o Nome Verdadeiro é um segredo eterno.

Em todas as eras, demônios adotam esses nomes temporários. Conforme as eras passam, esses nomes temporários muitos. No mundo atual, nomes em inglês são comuns, assim como já foram comuns nomes em latim, em grego ou em egípcio. Normalmente, um nome temporário de demônio denuncia uma característica deles ou apenas é um termo que impressione. Algumas vezes, é simplesmente um nome estranho qualquer.

FABULARE

Fabulare é a língua falada no Inferno e no Éden. Tanto anjos como demônios conhecem o Fabulare e o falam fluentemente, como se fosse uma língua nativa. É totalmente instintivo para eles: ninguém sabe como demônios e anjos aprendem tal linguagem, todos nascem sabendo-a.

Fabulare é uma língua mística, e dizem que no princípio dos tempos todos os seres falavam Fabulare. Para aqueles que conseguem ouvir Fabulare, ela lembra um pouco o latim, mas poucos conseguem ouvir Fabulare da maneira que é falada.

Fabulare permite a comunicação entre quaisquer seres inteligentes. Aqueles que ouvem Fabulare, entenderão as palavras ditas em sua linguagem nativa. Um Americano ouvirá um demônio falando como se o demônio falasse inglês, enquanto um brasileiro o ouvirá em português, mesmo que o demônio esteja falando com os dois ao mesmo tempo. Da mesma forma, aqueles que conhecem Fabulare podem entender todas as línguas faladas. Demônios e anjos entendem tudo o que falam a eles, não importa em que língua a conversa está sendo feita.

A escrita em Fabulare aparece na forma de estranhas runas. Demônios e anjos entendem perfeitamente essas runas, mas praticamente nenhuma outra criatura é capaz de lê-las.

Infelizmente, Fabulare não permite a leitura de mensagens escritas em outras línguas. Para ler algo em outra língua, o demônio ou anjo precisa conhecer tal linguagem.

FÉ

Nada, seja grande ou pequeno, que é feito em nome do Senhor pode falhar...

— Raymond of Aguilers

Há ainda um poder que pode ser mortal para os demônios. É a Fé Verdadeira, a devoção tão forte a Deus e à religião que a partir dela milagres podem ser feitos. Demônios são especialmente vulneráveis à Fé. Felizmente para eles, raríssimos mortais têm crença tão forte. A Fé é poderosa: ela é capaz de anular os poderes infernais (*Infernalis Factu*) e pode Obliterar um demônio.

Aqueles com Fé são evitados a todo custo pelos demônios mais fracos. Talvez daí venha a crença de que demônios não podem afetar aqueles que não têm pecados. Os demônios mais poderosos, porém, podem ter utilidades para tais pessoas, especialmente quando querem eliminar um rival.

A Fé também pode ser o maior desafio de um demônio. Destruir a Fé de alguém e corromper esta pessoa é um modo de ganhar rapidamente muito poder e prestígio no Inferno.

Mais detalhes sobre a Fé podem ser encontrados no Capítulo 6 deste livro.

PACTOS E A PALAVRA DE UM DEMÔNIO

Eu conheço seu mestre! Ele está brincando com a minha vida!
Ele se diverte arruinando vidas...
E eu não entendo por quê!
Mas, se ele mudou o acordo que fez com você...
O problema é seu!

— Spawn, *Spawn #4*

Pactos são uma fraqueza e uma vantagem dos demônios. Ao fazer um pacto, um demônio não pode quebrar sua palavra e suas ações passam a ser limitadas de acordo com o pacto. Um demônio só pode quebrar um pacto quando o acordo é traído pela outra parte ou se ambos concordarem em desfaze-lo. Pactos entre demônios, portanto, podem ser eternos.

Pode parecer simples criar pactos, mas não é bem assim. Demônios são limitados pelas regras do pacto, mas podem interpreta-las da maneira que quiserem. Qualquer coisa que não esteja explicitada pelo acordo não afeta um demônio.

Por exemplo, se um demônio é proibido de matar uma pessoa pelo pacto que fez, ele poderá ainda feri-la, tortura-la ou mesmo mandar assassina-la. Mesmo deixa-la para morrer em algum lugar deserto não seria uma quebra das regras, afinal, o pacto apenas diz que *o demônio*, pessoalmente, não pode mata-la.

No passado, os pactos eram escritos. Mortais que conheciam o perigo costumavam criar contratos longos e detalhados, procurando explicitar cada detalhe, a fim de evitar as interpretações do demônio. Atualmente, porém, a maioria dos pactos são simples, compostos por contratos curtos ou simples apertos de mão. Mesmo um pacto falado deve ser obedecido pelo demônio, mas sua falta de detalhes permite que as regras sejam obedecidas da maneira que o demônio achar conveniente.

ALMAS

Vocês fazem bem para a minha alma! Não se surpreendam...
Eu tenho uma, sim... e mais oito milhões.

— Malebolgia, *Spawn #4*

Almas o são alimento dos demônios. Elas dão energia para seus corpos e alimentam seu Poder. Um demônio não pode livremente se apossar das almas dos mortais: para que possa consegui-las, é preciso um pacto.

Nem todo pacto que é feito com mortais envolve almas. Caso o pacto não as envolva, então o demônio não tem poder sobre elas. Mas, uma vez que um mortal desiste da própria alma em troca do que o demônio oferece, então o demônio terá a alma.

A alma não fica com o demônio, porém. Ela continuará com o mortal, mas estará vazia: toda a sua energia será absorvida pelo demônio. Um mortal "sem alma" sofre alguns efeitos colaterais, que podem variar do incômodo ao mortal. Alguns perdem sua energia vital, precisando se alimentar da vida de outros. Outros mortais sem alma apenas ganham características infernais, como olhos vermelhos ou uma presença assustadora.

Aqueles que venderam a alma irão invariavelmente para o Inferno ao morrerem. Somente caso o mortal barganhe de volta por sua alma ou caso o pacto seja de alguma forma desfeito a alma retornará ao corpo mortal completamente restaurada. O destino após a vida daqueles que recuperam suas almas será incerto, como o de todas as outras pessoas. Ele poderá Transcender (momento em que suas almas passam para uma existência superior, acima do Céu e do Inferno, onde finalmente estarão purificadas e juntas com Deus), ir para o Céu (como um Anjo ou alma pura), cair no Purgatório (como um Fantasma) ou ser mandado ao Inferno (como um demônio ou alma condenada).

PECADO

Ninguém me comanda. Nenhum homem. Nenhum deus.
Nenhum ancião. Nenhum príncipe. O que é a idade para aqueles
que são imortais? O que é o poder para aqueles que desafiam a morte?
Convoque a sua maldita caçada. Veremos quem arrasto gritando
comigo para o inferno.

— Günter Dörn, *Das Ungeheur Darin*

O pecado é a segunda e mais comum fonte de poder de um demônio. Conforme um demônio coleciona almas, explora o pecado e segue seus instintos, ele ganha Poder e ascende na hierarquia infernal.

PECADORES

Ser "pecador" é um tanto abstrato. A condição para uma pessoa ser condenada "pecadora" varia com o ambiente em que ela vive. Um pecador, no sentido infernal da palavra, é aquele que não respeita a própria humanidade e os próprios códigos de ética. Não é de acordo com a moral local que um pecador é escolhido, mas sim de acordo com a própria moral do pecador, quer ele próprio a respeite ou não. Quantos cristãos não exploram e prejudicam seus irmãos e ainda assim vão à Igreja? Quantos assassinos não desrespeitam as leis de sua própria religião ou código de ética?

Resumindo: o que define o pecado é o próprio pecador.

As únicas exceções à essa regra são o abuso, o assassinato, o estupro e a tortura. Essas são armas infernais e aqueles que as usam estão perigosamente próximos do Inferno. Os que matam ou abusam de inocentes, como crianças, mulheres indefesas e pessoas santas, por exemplo, são o pior tipo de pecador.

Explorar os pecadores é um tanto complicado. Um demônio precisa despertar o lado sombrio das pessoas. No passado, o ato de tentação era mais complicado. Hoje em dia, porém, o mundo se tornou um lugar podre e corrupto, onde criar o pecado se tornou fácil. Quantos empresários não desrespeitam as leis e a vida humana pelo lucro? Quantos não venderiam a alma por dinheiro, vingança e fama? Quantos políticos não são corruptos? O mundo se tornou um paraíso para os demônios.

Uma vez que as pessoas se corrompem, os demônios as manipulam facilmente. Elas se tornam pouco mais do que fantoches nas mãos do Inferno e ferramentas úteis para a proliferação da miséria e de mais pecado...

INFERNALIS FACTU E MAGIA INFERNAL

A terceira fonte de poder dos demônios vem do sobrenatural. Demônios possuem habilidades sobrenaturais chamadas *Infernalis Factu*, ou Poderes Infernais. Tais habilidades são como talentos naturais para os demônios e, conforme um demônio vive, ele vai desenvolvendo esses talentos.

Infernalis Factu permitem aos demônios as mais variadas capacidades, que vão desde força e resistência sobrenaturais ao controle dos elementos, de manipulação de mentes ao dreno de energia vital, e por aí vai. Existem 13 *Infernalis Factu*, cada um governando uma certa variedade de habilidades. Os 13 Poderes Infernais são: Fogo Negro, Incorporação, Quimeræ, Teleporte, Transmutação, Violação, Celeridade, Fortificação, Metamorfose, Corrupção, Naturæ, Vitæ e Visão.

Além desses poderes, demônios muitas vezes também possuem diversos conhecimentos em magia. Aqueles que desenvolvem maior conhecimento místico são capazes de realizar Rituais e Encantamentos menores.

Infernalis Factu e Magia Infernal são mostrados em detalhes no **Capítulo 7: O Poder**.

MAGIA E MÁGIKA

Existe Magia e Mágika no Mundo das Trevas. Magia engloba todos os poderes sobrenaturais mais limitados, incluindo *Infernalis Factu* e a Magia Infernal. Mágika, porém, é capacidade de se controlar a própria criação. Enquanto Magia é limitada por certos parâmetros, a Mágika só é limitada pelo conhecimento do ser que a usa.

Mágika, infelizmente, está além do alcance dos demônios. Somente magos mortais e alguns espíritos são capazes de praticar a Mágika. Mesmo assim, muitos demônios possuem grandes conhecimentos Mágikos, que podem ser úteis ao se usar Magia. Para um demônio, conhecer Mágika é como ter o conhecimento, mas não as ferramentas necessárias para o trabalho. Mesmo assim, conhecimento é poder e pode ser usado com criatividade...

ORIGENS

Do crepúsculo dos tempos nós viemos,
movendo silenciosamente através dos séculos,
carregando muitas vidas secretas.
Ninguém jamais soube que nós existíamos entre vocês
— até agora.

— Ramirez, *Highlander*

Demônios são seres antigos, tão antigos quanto a própria humanidade. Suas origens se perderam nas névoas do tempo. Mas o Inferno tem suas próprias lendas. Aqueles que sabem a verdade nada dizem, apenas acrescentam mais mistérios quanto à origem do Inferno e dos demônios.

Mas todas as lendas têm algo em comum. Todas concordam que os demônios surgiram de Ialdabaoth, um espírito antigo e poderoso, um deus negro criado nas trevas, guiado pela punição e pela vingança.

Segundo as lendas, quando Deus criou a luz, esta projetou a primeira sombra. Na escuridão da primeira sombra, surgiu um ser quase tão poderoso quanto Deus. Este ser é Ialdabaoth, o espírito das Trevas, cujos servos são criados a partir dos pecadores. Ialdabaoth passou milênios recrutando espíritos negros como seu exército. Até que surgiu a humanidade.

A humanidade era o grande orgulho de Deus, mas também o seu grande temor. Deus sabia que os mortais tinham o potencial para o bem e o mal. Deus declarou que o homem teria liberdade para escolher o caminho que lhe conviesse, mas avisou que na hora da morte cada homem sofreria um destino de acordo com o caminho escolhido. Antes de desaparecer, Deus reuniu Ialdabaoth e Ormazd, o Deus da Luz, e deu a cada um deles uma missão.

Ninguém sabe ao certo qual missão seria essa, mas diz-se que o Criador deu a Ialdabaoth o poder de condenar os pecadores, enquanto Ormazd recebeu o poder da purificação. Ialdabaoth passou a corromper e punir os corrompidos. Ormazd seria aquele que protegeria e recompensaria os que seguem o caminho do bem. E desde então Deus desapareceu da realidade, talvez para observar de longe os caminhos que o homem tomaria.

A partir de então, iniciou-se a Guerra das Almas. O bem contra o mal lutariam até o final dos tempos em busca da purificação ou condenação das almas dos mortais. Cada lado criou seus soldados e servos. Ormazd criou aqueles que os mortais chamam de anjos. Ialdabaoth criou o primeiro demônio. Ninguém sabe quem foi o primeiro demônio. Alguns afirmam que o primeiro foi Ahriman, o imperador do Inferno. Outros afirmam que os primeiros foram os regentes das nove regiões infernais, os Grandes Lordes.

OS CONDENADOS E A CRIAÇÃO

Aquele que luta com monstros deve acautelar-se;
para não tornar-se também um monstro.
quando se olha muito tempo para um abismo,
o abismo olha para você.

— Nietzsche, *"Além do Bem e do Mal"*

A criação de cada demônio é um ato profano de tortura, onde uma alma é revirada e destruída, apenas para renascer em seguida, num aborto profano feito no próprio solo infernal. Um demônio não é um anjo caído, muito menos uma criatura capaz de se reproduzir. Um demônio surge a partir daqueles que ele caça. A alma que forma um demônio é a alma de um pecador.

Os pecadores e aqueles que venderam suas almas vão para o Inferno. Lá, suas almas serão torturadas e perseguidas. Ninguém sabe se esta tortura tem ou não fim. Alguns demônios dizem que ela é eterna. Outros afirmam que uma alma só permanecerá no Inferno até que pague por seus pecados e se arrependa, quando então é liberada para a reencarnação ou a Transcendência.

Entre os condenados, porém, há aqueles cujas almas são negras. Eles estão tão impregnados por pecados que mesmo a tortura Infernal não é suficiente para purifica-los. Essas almas são torturadas por monstros subterrâneos e sofrem tormentos indescritíveis, que apagam praticamente todas as lembranças de suas antigas vidas. De dentro do solo infernal, elas gritam e cavam, tomadas pelo desespero. Em suas mentes, seu Nome Verdadeiro ecoa sem parar, e imagens distorcidas e macabras de sua vida surgem e desaparecem sem parar. Seus espíritos absorvem toda a energia profana que o solo infernal lhes oferece. Aos gritos, esses espíritos vão tomando forma e renascendo. Até que elas emergem como demônios. Uma nova criatura das trevas nasce...

OS DESTINOS DOS CONDENADOS

O destino dos condenados é o Inferno, mas três coisas ainda podem salva-los: a culpa, o arrependimento e o perdão dado por suas vítimas. Caso um pecador ainda tenha uma ou mais dessas três condições, ele será atirado no Limbo, um mundo onde ele passará por seu teste final, pelo qual seu destino será escolhido: o Céu, o Inferno ou o Purgatório (o mundo dos mortos, habitado por fantasmas e chamado de Submundo por seus habitantes).

Também aqueles que ainda se sentem presos à Terra por seus atos em vida escapam do Inferno caindo no Purgatório. Essas pessoas não foram testadas, nem sequer purificadas. Elas ainda são pecadores, mas sua força de vontade e seu desejo por resolver questões terrenas as prendem como fantasmas, almas inquietas do Submundo. Um destino terrível, mas muito melhor do que o Inferno. Para mais detalhes sobre o Purgatório e os fantasmas, veja **Wraith: The Oblivion**.

A Sociedade Infernal

Esta é a Lei da Selva —
tão antiga e verdadeira como o céu;
E o Lobo que a seguir poderá protestar,
mas o Lobo que a quebrar deverá morrer.
— Rudyard Kipling, *"A Lei da Selva"*

Não é apenas o homem que possui suas leis. O Inferno possui seus códigos e sua sociedade. Todos os demônios estão ligados a esses códigos e devem obedecê-los. A sociedade infernal é composta de 13 Castas, que formam uma hierarquia de poder. Um demônio de Casta alta não é só poderoso dentro da sociedade infernal, como também possui grande poder pessoal. Um Lorde tem poder imenso, especialmente se possuir uma grande idade para aprender a desenvolver seus poderes sobrenaturais.

A Casta de um demônio não é fixa. Conforme um demônio segue seus instintos, colhe almas e explora os pecados do homem, mais poderoso ele se torna, subindo efetivamente de Casta. O objetivo de todo demônio é alcançar a 11a. Casta, tornando-se um General. Alguns, porém, sonham com a quase lendária Casta dos Lordes.

A última Casta, porém, é inacessível. Nenhum demônio pode tornar-se Grande Lorde. Essa posição está reservada para demônios superiores, criados por Ialdabaoth milênios atrás. Segundo as lendas infernais, esses demônios foram os primeiros demônios criados e foram formados a partir da matéria espiritual do próprio Ialdabaoth, não de almas mortais. Verdade ou não, sabe-se que os poderes dos nove Grandes Lordes são superiores aos de qualquer demônio. Essas criaturas são semideuses, capazes de feitos inconcebíveis pelas mentes mortais.

Acima de todas as 13 Castas, conta-se há ainda a posição de Grande Satã, ou Imperador, ocupada por Ahriman, o Senhor do Inferno. Ahriman seria uma encarnação de Ialdabaoth, um Deus em forma material. Pelo menos é o que diz as lendas, porque poucos demônios já viram tal criatura, e Ahriman pode não passar de uma lenda.

Uma condição interessante é que cada demônio está incondicionalmente cercado por uma aura mística negra, que se torna mais forte conforme sua Casta aumenta. Os demônios podem sentir facilmente a aura uns dos outros e, se concentrarem nela, podem descobrir a Casta exata do demônio que a aura está cercando. Isso é importante para que demônios saibam quem são seus superiores e inferiores.

As Castas

As Castas que compõe a sociedade infernal têm suas tarefas. Todos os demônios têm liberdade para fazerem o que quiserem ou o que seus instintos mandarem. Mesmo assim, cada Casta tem uma função ou uma obrigação. Aqueles que passam muito tempo entre os mortais raramente exercem suas funções de Casta. Já os que permanecem mais tempo no Inferno procuram obedecer suas funções para que ganhem poder e subam de Casta.

As Castas são divididas em três categorias: demônios menores, maiores e superiores. Isso não é uma regra da sociedade infernal, mas uma simples convenção, usada por muitos magos, demônios e Infernalistas, para dividir de forma mais simples a sociedade infernal.

As 13 Castas Infernais são as seguintes:

DEMÔNIOS MENORES

Os chamados "demônios menores" são aqueles que ainda não têm grande poder ou influência. As mais baixas Castas são compostas pelos demônios menores e a maioria dos demônios pertencem a estas Castas.

1) VERME: Quando um demônio nasce, ele é um Verme, a Casta mais baixa. Nesse momento, ele é "adotado" por um Lorde, ou um demônio escolhido pelo Lorde, que tem a função de educa-lo nas tradições Infernais e ajuda-lo a desenvolver seus primeiros Poderes Infernais. Um Verme tem pouca liberdade. Tudo o que um jovem demônio pode fazer é o que seu mestre lhe permite. Conforme o Verme aprende e desenvolve suas habilidades, ele caminha em direção a próxima Casta. No momento em que o Verme é liberado por seu mestre, ele passa para a Casta dos Lacaios.

2) LACAIO: Os Lacaios são demônios menores, mas já estão livres. Lacaios não têm muita chance de subir em poder e Casta por conta própria. Por isso, eles freqüentemente se submetem a um demônio superior, para quem fazem trabalhos como mercenários nas infindáveis intrigas Infernais e guerras entre Feudos. Os Lacaios são duramente testados por seus mestres, mas com isso adquirem maior poder. Conforme cumprem missões para seus mestres, os Lacaios ganham Status e se aproximam da próxima Casta.

Os Lacaios que não se submetem a um mestre dificilmente conseguirão aumentar em poder. Eles são inexperientes demais para sobreviverem na Terra e muito fracos para conseguirem manipular outros seres.

3) SOLDADO: Os Soldados são as tropas de choque Infernais. Cada um deles está livre para fazer o que quiser, mas quando o Inferno precisa de tropas, eles são os primeiros a serem chamados. Soldados freqüentemente são mercenários, como os Lacaios, mas não costumam servir a um só mestre infernal. Os Soldados procuram fama entre seus superiores infernais e trabalham para quem os recompense melhor.

Soldados mais experientes passam a procurar serviços na Terra. É a partir desta Casta que um demônio se envolve mais freqüentemente com mortais. Eles costumam ser conhecidos e conjurados por Infernalistas, para quem trabalham em troca de favores e sacrifícios.

4) SERPENTE: Os Serpentes não diferem muito dos Soldados. Serpentes são soldados superiores, apenas isso. Como os soldados, eles costumam ser mercenários. Alguns deles, porém, já estão familiarizados com a sociedade mortal e passam a tentar influencia-la. Esses "pródigos" são muito bem vistos no Inferno, pois é a partir da manipulação que o pecado pode se espalhar.

5) TORTURADOR: Os Torturadores também são soldados, mas durante a batalha eles são comandantes de "Hordas", grupos de 10 a 15 demônios Soldados ou Serpentes. Torturadores são respeitados por sua experiência mediana, mas ainda assim não possuem poder ou influência suficiente para serem considerados perigosos.

Muitos Torturadores, ao alcançar a Casta, já se especializaram em algum *Infernalis Factu* e já desenvolveram vários outros poderes. A maioria deles já compreende a sociedade mortal e já sabe bastante sobre os diversos seres sobrenaturais. Eles possuem muitos conhecimentos e estão entre os melhores mercenários a serem contratados por demônios superiores.

6) CAVALEIRO: Um Cavaleiro é um guerreiro sagrado. Deles saem os maiores mercenários, devido ao seu grande poder e sua boa experiência. É esperado de um Cavaleiro, porém, eficiência e conhecimento. Cavaleiros já são experientes o bastante para tentar comprar almas e formar seguidores na Terra. Conforme esses soldados negros adquirem almas, mais prestigiados se tornam. Um Cavaleiro que se destaque pode vir a se tornar um servo de um Grande Lorde, ou mesmo, alguns dizem, do Imperador.

DEMÔNIOS MAIORES

Acima dos demônios menores, estão as Castas que compõem os "demônios maiores". Quando alcançam esta posição, espera-se que o demônio abandone completamente seus antigos mestres e passe a trabalhar por conta própria. Um demônio maior que continue a ser um mercenário nunca é muito bem visto pelos demais demônios maiores. Há uma exceção a essa regra: um demônio que se firme como servo de um Grande Lorde, será sempre bem visto entre os demônios. Esses soldados pessoais dos Grandes Lordes costumam receber missões perigosas, mas que lhes garantem grandes recompensas e grande reconhecimento.

7) CORRUPTOR: A Casta dos Corruptores é a primeira a ser considerada como Casta de "demônios maiores". É esperado que um Corruptor se alie a outros demônios maiores ao invés de trabalhar para mestres ou que passe a trabalhar por conta própria em busca de seu poder. Corruptores são fortemente encorajados pelos Grandes Lordes a se infiltrarem na sociedade mortal.

Muitas vezes, Corruptores são chamados por Grandes Lordes ou Lordes para que sirvam como espiões ou para que cuidem de demônios menores.

8) MALDITO: Esses são os demônios maiores mais comuns. Ao chegar a esta Casta, um demônio certamente já terá uma grande experiência e possuirá um grande poder. A maioria dos Malditos já possui um Atributo sobre-humano ou grandes habilidades em *Infernalis Factu.*

Como função, Malditos são tratados como senhores de Torturadores em batalha.

9) DUQUE: A última das Castas dos demônios maiores é a dos Duques. Um Duque provavelmente já possui grande influência no mundo mortal e possivelmente já formou um culto em seu nome. Duques também costumam ter vários servos e mercenários infernais. Por serem os mais poderosos dos demônios maiores, Duques freqüentemente possuem uma grande arrogância e excesso de confiança. Às vezes, seu poder é o suficiente para justificar tal atitude.

DEMÔNIOS SUPERIORES

A maior das categorias de Castas é a dos "demônios superiores". Esses demônios dificilmente servem a alguém, preferindo criar seus próprios planos e conseguir poder sozinhos. Essas criaturas normalmente têm séculos de existência, mas não é impossível para demônios jovens e dinâmicos atingirem tal posição.

10) RIMADOR: Os Rimadores são, via de regra, incrivelmente influentes. Eles já estabeleceram controle sobre diversas áreas do mundo mortal ou sobrenatural e muitos controlam grande seitas de mortais sedentos por poder. Além disso, Rimadores são muito poderosos, pois tiveram tempo para desenvolver seus poderes infernais e seus conhecimentos. Rimadores são sábios também, pois já experimentaram derrotas e vitórias em suas longas existências.

Em tempos de guerra, os Rimadores são os encarregados de passar mensagens entre os Generais.

11) GENERAL: Para muitos, a Casta dos Generais é a última a ser alcançada. Um General é o ápice da hierarquia, pois eles controlam exércitos de demônios em tempos de guerra e devem respeito aos Lordes e Grandes Lordes apenas. Generais são, no mínimo, poderosíssimos. Se um Rimador é considerado um ser perigoso, poucos mortais (e sobrenaturais) sonhariam em desafiar um General.

Muitas vezes, Generais recebem posições de importância dentro de um Feudo, ajudando o Lorde governante a administra-lo ou a defende-lo. Nem sempre esse é o caso, porém, e muitos Generais não servem a ninguém a não ser a si mesmos.

12) LORDES: Esta é a última Casta a ser conquistada, mas a maioria dos demônios param de subir a hierarquia ao se tornarem Generais. Isso ocorre porque um General tem poderes tão grandes quanto um Lorde.

Apesar disso, um Lorde tem suas vantagens. Em primeiro lugar, um Lorde ganha um pedaço do Inferno, chamado Feudo, para governar. Dentro de seu Feudo, todos devem respeito e submissão ao Lorde e ele é capaz de criar suas próprias leis (que não podem contrariar o Código do Inferno, porém).

Lordes podem também escravizar almas condenadas do Inferno e são os únicos que tem o direito de dar almas escravizadas a outros demônios. Almas escravizadas pelo Lorde podem ser usadas como for mais conveniente: amantes, soldados ou objetos de tortura.

Um Lorde, porém, só é considerado como tal em seu próprio Feudo. Fora de seu Feudo, ele é considerado um "simples" General.

OS SEMIDEUSES

Acima de demônios menores, maiores e superiores, os nove Grandes Lordes observam seus súditos. O poder destas criaturas é quase infinito, mas eles estão presos por leis que outros demônios desconhecem.

13) GRANDE LORDE: Um Grande Lorde não é um simples demônio. É um semideus negro, capaz de qualquer coisas, menos deixar o Inferno. Os Grandes Lordes são monstros inumanos, cada um governado por uma Maldição. Dentro do Inferno, eles são quase onipotentes. Mas, para deixar o Inferno, uma das seguintes condições deve estar presente:

1) O Grande Lorde cria um Avatar, um segundo corpo mais fraco, mas ainda extremamente poderoso, para caminhar fora do Inferno. Um Avatar gasta muito tempo e poder para ser criado por um Grande Lorde. Destruir um Avatar não destrói o Grande Lorde.

2) O Grande Lorde deve ser invocado por um grupo de Infernalistas composto por centenas de pessoas. Essa condição nunca aconteceu, mas acredita-se que, no momento em que um Grande Lorde alcançar a liberdade plena fora do Inferno, o Armageddon, o momento em que os demônios se tornarão muito mais poderosos e o Inferno se fundirá com a Terra, se iniciará.

Existem apenas nove Grandes Lordes e cada um controla um dos Nove Reinos do Inferno. Cada Reino corresponde a uma região infernal. Cada Feudo (áreas controladas por um Lorde) está dentro de um dos Nove Reinos. Diz-se que cada um dos Grandes Lordes está vivo desde o surgimento do Inferno.

Os Grandes Lordes são: Mephistus, Hades, Astaroth, Agliareth, Satanachia, Lucifugo, Nebiros, Sargatanas e Fleuretti. Cada Grande Lorde representa ainda uma das faces de Ialdabaoth. Mais detalhes sobre os Grandes Lordes e seus Reinos estão no próximo Capítulo.

NOMES ALTERNATIVOS

Nem sempre os nomes "oficiais" das Castas são respeitados, claro. De fato, o título para cada Casta pode mudar muito, de acordo com a época, Reino, Feudo, região ou até mesmo com o indivíduo! Isso se tornou uma grande confusão, e certamente confunde aqueles que não conhecem direito a sociedade infernal. Demônios podem, porém, descobrir instintivamente a Casta de seus semelhantes e portanto sabem que o nome não é tão importante, e sim sua real posição na hierarquia.

A seguir, estão outros nomes comuns dados às Castas. Alguns nomes são até mesmo usados em mais de uma posição. Isso é fácil de explicar porque um nome usado numa Casta em um Feudo pode ser o mesmo nome usado em outra Casta num Reino distante.

NOME DA CASTA	NOMES ALTERNATIVOS
Verme	Escravo, Lacaio, Serviçal, Aprendiz, Inferior
Lacaio	Serviçal, Servidor
Soldado	Servidor, Guerreiro, Irmão Menor
Serpente	Tentador, Alto Soldado
Torturador	Açoitador
Cavaleiro	Nobre Menor, Guerreiro
Corruptor	Preceptor, Tentador
Maldito	Destruidor, Tenente Menor, Marechal
Duque	Nobre, Brigadeiro
Rimador	Arquiduque, Primeiro Ministro, Tenente
General	Lorde Menor, Grão-duque, Senhor de Guerra
Lorde	Príncipe, Senhor, Baal
Grande Lorde	Rei, Alto Senhor

TÍTULOS

Além de seus próprios nomes, demônios se apresentam através de Títulos. Os Títulos de nada servem a não ser para impressionar mortais ou para exaltar sua posição na hierarquia infernal. Um demônio pode dar a si mesmo o título que quiser. O Título é apenas um complemento ao nome, nada mais.

Demônios menores não costumam adotar títulos. Eles são míseros servos na sociedade do Inferno, nada mais. Um Título nada acrescentaria a eles. Conforme um demônio alcança maior posição, ele procura um Título que o torne mais imponente, especialmente quando se relacionam com Infernalistas.

Demônios maiores adotam Títulos que exaltam suas qualidades, seus defeitos ou às vezes seus "passatempos" e pecados favoritos. Exemplos são: Bloodblade, o Devorador de Vísceras; Arctus, o Torturador ou Aphélia, a Succubus.

Já os demônios superiores adotam Títulos mais nobres, a fim de ressaltar seu poder e influência. Exemplos incluem Poison, Arquiduque do Inferno; Maleangelus, o Senhor do Abismo; Asbat, Lorde do Caos ou Lilith, Rainha das Succubus.

AHRIMAN, O IMPERADOR

Há algo mais poderoso do que os Grandes Lordes. Um ser tão antigo sinistro que até mesmo outros demônios o evitam. Ele é o mal encarnado. Ele é Ahriman, o Imperador do Inferno. Ou pelo menos seria, porque ninguém pode dizer com certeza se tal ser realmente existe...

As histórias variam, mas quase sempre contam que Ahriman é uma criatura de quatro metros de altura, com quatro chifres negros imensos, olhos em chamas, asas de couro arrebentadas, garras gigantescas, presas e qualquer outra característica monstruosa que se pode imaginar. Sua forma se altera aos poucos ao longo dos anos e ele já teve diversas formas muito diferentes.

Dizem que o Imperador só se encontra com os Grandes Lordes. Raramente visto, há quem diga que ele viva em um Feudo só seu, separado de todos os Nove Reinos do Inferno. Esse Feudo, chamado Tenebra, é composto de cavernas sem fim. Sua entrada se localiza em um vale escondido, chamado Átrium.

Dizem que é no interior destas cavernas que as almas mais negras são torturadas. Muitos também sustentam que Tenebra é uma região com grande poder místico. A verdade, como sempre, só pode ser dita pelos Grandes Lordes, mas estes nada dizem.

O Imperador está acima de todas as Castas e seu poder é gigantesco. Ninguém jamais o viu usando qualquer demonstração de poder, mas o fato de que mesmo os Grandes Lordes o temem é o suficiente para atemorizar as hordas infernais. Alguns dizem que Ahriman e Ialdabaoth são um só ser. Outros discordam, dizendo que Ahriman é o primeiro demônio.

Os Códigos do Inferno

Não há solução política
Para a nossa evolução turbulenta
Não temos fé na constituição...
Nós somos os espíritos do mundo material

— The Police, *"Spirits in the Material World"*

O Inferno também tem suas leis. Elas limitam a ação dos demônios, mas segui-las é mais um caminho para o Poder. As leis do Inferno são apenas 7 Códigos, cada um representando uma obrigação que cada demônio deve seguir.

Os Códigos Do Inferno

1) O Código das Trevas

Um demônio pertence às Trevas. Nelas, o demônio deverá se esconder das vistas mortais.

2) O Código do Respeito

Um demônio deve respeito àquele que é superior em Casta e Poder.

3) O Código da Superioridade

Um demônio tem o direito de explorar aqueles que são inferiores em Casta, mediante um pagamento justo.

4) O Código da Honra

Um demônio é um ser negro, mas deve possuir palavra. Não se deve quebrar os laços que um pacto formou.

5) O Código da Corrupção

Um demônio é o senhor da miséria. Que miséria e corrupção tomem aqueles que são os preferidos de Deus.

6) O Código do Instinto

Um demônio possui uma Maldição. Todos devem respeitar suas Maldições.

7) O Código da Punição

Um demônio deve punir os pecadores. Sua fúria não deve ser contida contra os que ameaçam seus planos.

O Código das Trevas dita que os demônios devem se esconder das vistas mortais. Demônios são seres das Trevas e devem se esconder nelas. Esse Código sempre foi respeitado em todas as eras. Mortais podem ser perigosos e demônios sabem disso. Por isso, os demônios se escondem, agindo na escuridão.

O Código do Respeito e **o Código da Superioridade** são redundantes. Eles apenas confirmam o sistema de Castas infernais. Um demônio de Casta inferior deve respeitar um de Casta superior, assim como o de Casta Superior pode explorar aqueles de Casta inferior, mediante um pagamento justo em Energia de Almas. É preciso notar que é possível para um demônio inferior se revoltar contra uma criatura de Casta maior, desde que o superior tenha tomado atitudes que prejudiquem a escalada de poder do inferior, mas nem sempre isso é saudável (afinal, um ser superior tem mais poderes, conhecimentos e experiência).

O Código de Honra é o que mantém os demônios incapazes de quebrar um pacto. Um pacto feito deve ser cumprido até o fim, ou até que outro o desrespeite. Pactos entre demônios são, portanto, eternos.

O Código da Corrupção é a lei principal. Um demônio deve distribuir o pecado e a miséria entre os homens. A compra de Almas também é importante para esse Código. Demônios seguem este Código porque ele significa Poder.

O Código do Instinto também é seguido porque ele significa Poder. Um demônio deve seguir sua Maldição. A Maldição é seu Instinto Interior, a força corrupta que move todos os demônios.

O Código da Punição diz que um demônio pode punir "os pecadores". Na verdade, essa lei se aplica a todos os mortais. Um demônio tem o direito de espalhar destruição pela Terra, pois isso significa espalhar a miséria e propiciar o pecado. Um demônio também tem o direito de enfrentar e punir aqueles que os desafiam. Isso pode significar qualquer um que esteja contra o demônio: um anjo, mortal, ser sobrenatural ou outro demônio.

Os Códigos do Inferno são antigos. Acredita-se que foi o Imperador que os instituiu.

PUNIÇÕES

Alquebrado e consumido por chamas
será expulso do céu etéreo
No abismo da perdição reinarás
Algemado em correntes adamantinas
Envolto em fogo punidor

— John Milton, *Paraíso Perdido*

Um demônio que desrespeite os Códigos do Inferno nem sempre será punido. Existem leis que não têm punição por serem desrespeitadas, enquanto outras sempre são ligadas a punições para quem as quebra.

Os Códigos de **Instinto**, **Corrupção** e **Punição** não têm punição. Obedece-los dá Poder ao demônio, enquanto que, quando desobedecidas, o demônio não perderá nada. Essas leis existem porque dão Poder e são obedecidas pela mesma razão. Além disso, um demônio que não respeite seus instintos, não explore o pecado ou não reaja contra aqueles que o desafiam só tem a perder em sua ascensão pessoal.

O Código da **Superioridade** também não traz punições, pelo menos não na maioria das vezes. Se um demônio de Casta superior prejudica um de Casta inferior, espera-se que o ofendido reaja, o que é raro, considerando o poder superior do ofensor. Às vezes, porém, a revolta de um ou mais ofendidos inferiores pode surpreender um demônio superior. Muitos demônios poderosos já caíram devido à fúria de seus inferiores maltratados.

O Código do **Respeito** sempre traz punições para aqueles que os desrespeitam. O motivo é simples: o próprio demônio ofendido, de Casta superior, é encarregado da punição. Sendo superior e portanto mais poderoso, o ofendido facilmente punirá o ofensor, podendo inclusive tortura-lo, aprisiona-lo ou destruí-lo.

O Código das **Trevas** é raramente quebrado. Aqueles que o quebram normalmente não receberão punição se consertarem logo a situação. Aqueles que quebram muitas vezes esse Código costumam ser punidos pelos Grandes Lordes ou Lordes.

O Código da **Honra** é um caso interessante. Aqueles que o quebram não serão punidos diretamente, mas sim misticamente. Como se fosse uma maldição, aqueles que quebram um pacto perderão TUDO o que teriam ganhado com o acordo. É como se o acordo nunca tivesse sido feito. Muitos mortais já recuperaram suas almas perdidas quando os pactos que fizeram foram quebrados por demônios.

TRADIÇÕES

Nem só de uma hierarquia e de leis vive a sociedade infernal. O Inferno tem suas tradições, mas estas variam de Feudo para Feudo e portanto são variadas demais para serem cobertas por este livro. As tradições de um Feudo costumam ser criadas ou autorizadas por seu Lorde e podem ser influenciadas pelas tradições dos mortais. Algumas tradições, porém, são mais conhecidas.

Quando um novo demônio nasce e é adotado por um mestre, é tradição faze-lo passar pelo "batizado", uma missão normalmente perigosa para que seja reconhecido como um demônio pleno. Essa missão invariavelmente ocorre dentro do próprio Inferno, porque o demônio jovem ainda não é capaz de sobreviver por conta própria em outros mundos.

Também são comuns festas promovidas pelos Lordes antes ou após grandes batalhas.

Outra tradição, um tanto rara, mas bem conhecida, é a união de dois demônios de sexos opostos. Esse "casamento" normalmente é feito por conveniência e marca mais uma relação de interesses do que algo amoroso, mas sempre há exceções em que houve amor verdadeiro entre dois infernais.

Tais tradições, embora de importância menor dentro da sociedade infernal, são muito populares nos Feudos que as adotam.

OS MORTAIS

Você está se envolvendo com poderes que é incapaz de compreender.

— Marcus Brody, *Indiana Jones e a Última Cruzada*

Os mortais vivem na ignorância, acreditando que a ciência lhes proporciona segurança. Doce ilusão! Nada é seguro quando não se sabe o que se esconde nas trevas. Demônios e outros seres sobrenaturais devoram a humanidade por dentro. No Mundo das Trevas, praticamente todas as instituições são controladas por vampiros ou criaturas ainda mais sombrias. Por trás até mesmo desses manipuladores, as forças infernais observam tudo e esperam o momento certo de atacar.

Os mortais são alvos fáceis... na maioria das vezes. Há aqueles humanos que sabem sobre as trevas e se preparam para combatê-las. A Inquisição, o Arcano e outros caçadores solitários lutam contra a escuridão, sem temê-la. Eles mal sabem que deveriam...

MORTAIS E O INFERNO

Demônios se escondem de mortais. Sempre foi assim e sempre será. Corrupção é algo sutil, e um demônio irá arranjar mais inimigos do que aliados se sair por aí revelando sua verdadeira natureza. Aqueles infernais que podem se passar por humanos o fazem com o máximo de perfeição. Estes "lobos em pele de ovelha" costumam reunir influência, aliados e poder na sociedade mortal e praticamente nunca se deixam descobrir.

Já aqueles que são monstruosos demais preferem se manter ocultos. Eles manipulam a sociedade e as pessoas pelas sombras, usando agentes ou servos mortais. Essas presenças sombrias também não costumam mostrar sua presença, para que seus objetivos sejam concluídos sem chamar atenção para si.

MORTAIS E O INFERNO (continuação)

O Código das Trevas é claro: os mortais devem ser mantidos ignorantes, e os infernais devem se esconder nas trevas. Um demônio só revelaria a si mesmo diante de uma vítima caso fosse mata-la ou de alguma forma silencia-la, ou então quando esta vítima já foi totalmente corrompida e serve fielmente ao demônio.

INFERNALISTAS

"Deixe fluir"
"Deixar fluir o quê? O que devo fazer?"
"O que quiser, Jackie...
"... mas libere a Escuridão"
— Jackie Estacado e a Escuridão, *The Darkness #1*

Há ainda aqueles mortais que sabem sobre as trevas e as aceitam. Eles entregam suas almas sem questionamento em troca de poderes negros, fama, riquezas, influência ou qualquer outra coisa. Mas não param por aí. Passam a seguir seus Mestres, devotando suas vidas em troca de mais poder. Eles formam seitas e cultos, buscam o pecado para alimentar seus mestres. Eles são os Infernalistas.

Infernalistas servem a um ou mais demônios, a quem chamam de *Infernalis Magister*. Alguns Infernalistas não servem a um só mestre. Estes independentes, chamados de Hilotas, invocam demônios diferentes, pagam por favores e então os liberam. Já os Infernalistas que seguem a um mestre ou grupo de mestres costumam fundar seitas. Eles são capazes de acumular poder mais rápido, mas ficam presos às leis de seus senhores.

A maioria dos demônios menores não tem experiência suficiente para formar uma seita. Eles buscam fazer serviços para Hilotas ou Mestres de Seitas em troca de um pagamento em almas ou em troca de sacrifícios humanos. Já demônios maiores e superiores são mais comuns como Mestres de Seitas. Eles já formaram uma base de poder considerável e suas vidas giram em torno de conduzir sua seita rumo à expansão, contaminando mais e mais pessoas com a energia infernal.

Entre os Infernalistas, aqueles que recebem poderes místicos são os mais comuns. Demônios dão a seus servos poderes chamados de Investimentos, pequenas habilidades mágicas baseadas na energia infernal. Investimentos são variados, permitindo a um Infernalista efeitos que vão desde crescer garras em suas mãos a conjurar Fogo Infernal.

O SOBRENATURAL

Fique no seu lugar, seu verme!
Eu sei como me proteger com magia.
— Sonatine, *The Darkness #2*

Não são só os mortais que existem no Mundo das Trevas. Diversas criaturas sobrenaturais também existem aqui. E os demônios estão interessados nelas. Para todos os efeitos, os demônios tratam todos os sobrenaturais como tratam os mortais. Para os demônios, é preciso se esconder dessas forças, infiltrar em suas sociedades e corrompê-las. Estando em um meio sobrenatural, porém, é mais fácil para um demônio demonstrar seu poder, mas também é mais fácil de ser detectado pelo que ele é. Para muitos seres sobrenaturais ainda jovens, demônios não existem. Os indivíduos mais velhos, porém, sabem sobre sua existência mas na maioria dos casos acreditam que estão seguros. Grande engano...

Há também os Infernalistas entre os sobrenaturais. Infernalistas vampiros e magos são os mais comuns. Como os Infernalistas mortais, eles recebem Investimentos, aumento de seus próprios poderes sobrenaturais, influência ou poder em suas respectivas sociedades em troca de suas almas em troca de suas almas e de seus serviços. Para um demônio, um Infernalista sobrenatural é um prêmio valioso.

Os únicos seres que estão livres dos demônios são os anjos, seus inimigos mortais. A guerra entre Céu e Inferno acontece desde o surgimento do homem e alguns acreditam que nunca terá fim.

Mais detalhes sobre as criaturas sobrenaturais estarão no **Capítulo 3: O Mundo das Trevas**.

DEMÔNIOS E O SOBRENATURAL

Demônios fazem o máximo possível para se ocultarem também das demais forças sobrenaturais do mundo. Para os demônios, os demais seres das trevas são inferiores, pouco mais do que simples mortais, e como tal devem ser mantidos na ignorância. Os outros seres são tão ignorantes a respeito dos verdadeiros infernais que costumam usar o termo "demônio" se referindo a seres menos sutis, como os espíritos Malditos ou outras criaturas malignas ou destrutivas vindas dos mundos espirituais.

Muitos demônios se infiltram entre os sobrenaturais, porém. Magos e vampiros têm muito a temer da presença infernal, pois são os mais fáceis de serem enganados. É simples confundir um demônio poderoso com um vampiro ancião, ou um feiticeiro infernal com um mago, e demônios sabem muito bem disso. Normalmente, os outros seres das trevas só notam a presença infernal por causa dos Infernalistas. Os Infernalistas acabam se tornando caça e eventualmente são destruídos, é claro, mas os próprios demônios não têm muito o que temer.

LEXICON

Demônios não são mortais e não precisam se comportar como tal. Eles podem se fazer passar por mortais, claro, e compreendem nossa sociedade. Mas, por viverem em um mundo e numa sociedade diferente, eles têm sua própria forma de cultura, que pode ser expressada em seus palavreados ou suas conversas. A seguir, estão alguns termos usados por demônios.

VOCABULÁRIO COMUM:

Átrium: Segundo lendas, seria a entrada para o misterioso Reino de Tenebra. O Átrium seria um grande vale escondido entre as montanhas do Inferno, e uma caverna cuja entrada tem forma de dragão levaria às galerias subterrâneas que formam Tenebra.

Capeta: Um demônio que possui a Maldição dos Caóticos. Os Capetas são seres destrutivos, que gostam de espalhar destruição e caos.

Cataboligne: Um demônio cuja Maldição é a dos Controladores. Catabolignes são demônios que têm prazer em manipular e controlar outros seres. Eles costumam possuir muita influência entre os mortais.

Celestial: Falando vulgarmente, um Anjo. Na verdade, o termo Celestial encobre todas as Castas de Anjos, incluindo os Arcanjos, Querubins e Serafins. O termo é usado também pelos próprios Celestiais. Demônios usam a palavra "Celestial" raramente, preferindo se referir às forças do Bem com nomes menos respeitosos.

Condenados: As almas que foram condenadas ao Inferno, mas não se tornaram demônios. Os Condenados são usados como mercadoria pelos infernais, e muitas vezes são escravos, objetos de tortura ou de "diversão" de seus mestres. Alguns poucos se elevam, tornando-se membros importantes de um Feudo, como conselheiros ou guardiões, mas isso é raríssimo.

Diabolos: Um demônio cuja Maldição é a dos Tentadores. Os Diabolos gostam de descobrir as fraquezas e desejos de suas vítimas e então as tentam para que abracem suas fraquezas ou realizem seus desejos mais sombrios.

Éden: O Paraíso. As almas puras vão para lá após a morte. Também o lar dos Celestiais.

Energia: Termo usado para chamar as energias místicas das quais o demônio se alimenta. Muitas vezes, é chamado de "Energia de Almas" ou "Energia Infernal."

Érebus: Um dos Nove Grandes Reinos que compõem o Inferno. Érebus é um Reino subterrâneo de caos e está sempre em mutação. É governado pelo Grande Lorde Sargatanas, o Senhor do Caos.

Eternalis Ignis: Um dos Nove Grandes Reinos que compõem o Inferno. Eternalis Ignis é um Reino subterrâneo de fogo e guerra. É governado pelo Grande Lorde Mephistus, o Senhor da Guerra.

Feudo: Um domínio controlado por um Lorde. Cada Feudo está dentro de um dos Nove Grandes Reinos. Os Feudos podem se parecer com cidades, construções ou simples conjuntos de cavernas.

Fogo Celestial: "As chamas da purificação." O Fogo Celestial é um poder dos Celestiais conhecidos como Venatores, e é uma chama de cores azulada e branca, que causa danos terríveis em demônios e outros seres das trevas. O Fogo Celestial não é uma chama verdadeira, apenas se manifesta na forma de fogo, e não pode ser apagada normalmente.

Fogo Infernal: Um dos poderes infernais, o Fogo Infernal é uma chama alimentada por energia infernal. É uma chama verdadeira, mas é capaz de ferir até mesmo criaturas com imunidade a fogo. Demônios, porém, são imunes ao Fogo Infernal. Fogo Infernal se manifesta em muitas cores.

Fogo Negro: "As chamas do pecado." Um dos poderes infernais, aparentado com o Fogo Infernal. O Fogo Negro é capaz de causar imensa dor em mortais e pode ferir seres sobrenaturais. Como o Fogo Celestial, não é uma chama verdadeira, não podendo ser apagada, e brilha em cores esverdeadas. Fogo Negro e Fogo Celestial se anulam quando entram em contato, ambas as chamas se apagando.

Garou: Um lobisomem.

Gehenna: Um dos Nove Grandes Reinos que compõem o Inferno, Gehenna é um reino no interior de um imenso vale, do tamanho de um continente, composto por pequenas cidades de pedra afastadas umas das outras, desertos de fogo, florestas negras e rios de lava e prata derretida. É governado por Grande Lorde Astaroth, o Senhor da Dor.

Grande Lorde: A mais alta Casta Infernal. Ao contrário das demais Castas, nenhum demônio é capaz de alcançar esta posição. Ela é reservada aos nove governantes do Inferno, cada um controlando um Reino diferente. Os Grandes Lordes são criaturas antiquíssimas, e cada um tem poderes tão grandes que são comparados a deuses.

Kuei: Nome dado aos demônios orientais ou cuja área de influência na Terra se limita ao oriente.

Hades: Um dos Nove Grandes Reinos que compõem o Inferno. Hades é um reino subterrâneo de luxúria e prazeres. Também é o nome do Grande Lorde governante desse Reino. Lorde Hades é conhecido como o Senhor da Luxúria.

Hel: Outro dos Nove Grandes Reinos que compõem o Inferno. Hel é um Reino subterrâneo gelado. É governado por Lorde Nebiros, Senhor do Profano.

Impuro: Nome dado aos Celestiais que desonraram seus irmãos e foram expulsos do Éden, jogados na Terra com suas asas cortadas. Também conhecidos como Anjos Caídos, Anjos Rebeldes ou simplesmente Caídos. Os Caídos vagam pela Terra e possuem poucas ligações com os infernais.

Incubus: Plural Incubi. Nome dado aos demônios do sexo masculino que possuem a Maldição dos Luxuriosos. Os Incubi adoram o prazer carnal e gostam de desperta-lo em suas vítimas.

Infernalista: Um mortal ou ser sobrenatural que serve a um ou mais demônios. Nome dado também a qualquer ser que faça pactos com demônios freqüentemente. Infernalistas muitas vezes ganham de seus mestres poderes infernais menores (veja *Investimento*).

Investimento: Qualquer favor concedido por um demônio através de um pacto. Também significa um tipo de poder infernal mais fraco, que demônios dão a seus servos Infernalistas.

Luciferanos: Nome dado a infernais que possuem a Maldição dos Corruptores. Os Luciferanos são demônios que mais sentem a necessidade de corromper mortais.

Luciferite: São os Anjos Caídos que se arrependem de ser Celestiais e se entregam ao Inferno. Apesar de tecnicamente ainda serem Celestiais, eles pertencem à sociedade infernal, seguem as leis do Inferno e pertencem à uma Casta, podendo subir na hierarquia.

Makai: Nome oriental para o Inferno, embora certas interpretações sugerem que é um Inferno em separado governado pelos demônios Kuei.

Maldição: O lado infernal de um demônio, seu instinto. A Maldição governa o "lado negro" dos infernais, e cada demônio possui uma Maldição diferente. Existem nove Maldições: Acumulador de Poder, Caótico, Controlador, Corruptor, Furioso, Luxurioso, Sádico, Sanguinolento e Tentador.

Mandrágora: Nome dado aos demônios que possuem a Maldição dos Acumuladores de Poder. Os Mandrágoras são demônios fascinados por poder, seja este poder influência entre os mortais ou poder místico. São os demônios que mais se interessam em magia.

Morte Menor: Nome dado à morte de um demônio que não foi Obliterado. A Morte Menor nunca é permanente: o infernal eventualmente se reforma no Inferno.

Necrópolis: Um dos Nove Grandes Reinos que compõem o Inferno. Necrópolis é uma gigantesca cidade, composta por arquiteturas e épocas de povos diferentes, onde arranha-céus se misturam com torres de pedra, coliseus, castelos e favelas. O governante desse Reino é o Grande Lorde Fleuretti, Senhor do Proibido.

Niflheim: Outro dos Nove Grandes Reinos que compõem o Inferno. Niflheim é um reino de planícies e montanhas geladas, governado pelo Grande Lorde Lucifugo, Senhor das Trevas.

Nihiliste: Um demônio cuja Maldição é a dos Sádicos. Os Nihilistes são demônios que gostam de ver e causar sofrimento, tanto físico como emocional ou mental.

Nodo Negro: Uma área corrompida pela Energia Infernal. Nodos Negros são áreas onde a presença infernal é mais forte. Demônios se sentem mais poderosos nestas áreas, e tudo nelas parece corrompido. Animais e plantas são distorcidos, assumindo características demoníacas, e pessoas que vivem na área tendem a sofrer pesadelos ou doenças.

Nome Verdadeiro: A verdadeira identidade de um demônio. Cada demônio nasce sabendo seu Nome Verdadeiro. Aqueles que conhecem o Nome Verdadeiro de um Infernal podem usar rituais específicos para controla-lo.

Obliteração: Processo de matar um demônio e em seguida destruir sua alma. Demônios Obliterados são destruídos permanentemente e não podem renascer.

Pacto: Qualquer acordo selado por um demônio, e também qualquer promessa verdadeira feita por um demônio. Demônios não podem quebrar um pacto que foi selado sem sofrer as conseqüências.

Rakshaza: Um demônio cuja Maldição é a dos Furiosos. Os Furiosos corrompem através das emoções negativas e, principalmente, a fúria.

Reencarnação: O período que um demônio leva para reformar seu corpo no Inferno após ter sido destruído. O Período de Reencarnação é extremamente doloroso e demorado.

Satã: Título que significa Imperador do Inferno. Embora nada comprove que exista um Satã, muitos demônios acreditam em sua existência. As lendas dizem que Ahriman é o atual Satã, embora não haja qualquer história de outro demônio ter ocupado tal posição.

Sheol: Um dos Nove Grandes Reinos que compõem o Inferno. Sheol é uma grande ilha em um oceano de Lava vulcânica. É governado por Grande Lorde Satanachia, Senhor da Fúria.

Succubus: Plural Succubi. Nome dado aos demônios do sexo feminino que possuem a Maldição dos Luxuriosos. As Succubi adoram o prazer carnal e gostam de desperta-lo em suas vítimas. Seu equivalente masculino são os Incubi.

Tártarus: Um dos Nove Grandes Reinos que compõem o Inferno. Tártarus é um reino subterrâneo preenchido por magma derretido. Seu governante é Grande Lorde Agliareth, Senhor dos Pecados.

Tenebra: O lendário décimo Reino infernal. Tenebra seria, segundo lendas, o lar do Imperador Ahriman.

Umbra: O Mundo Espiritual.

Vassalo: Um demônio de 3ª. Casta ou superior que ainda serve a apenas um mestre infernal.

Wyrm: A entidade cósmica da destruição. Os demônios consideram a Wyrm uma aberração, porque ela busca destruir tudo e todos, inclusive o Inferno, e caçam seus servos impiedosamente.

TERMOS VULGARES:

666: Nome pejorativo tanto para um ato conduzido pela Maldição do demônio como para um ato maligno feito "porque deu vontade." Pronunciado "seis-seis-seis." Por exemplo: "*Cara, eu fiz um 666 ontem e crucifiquei um cara num muro. Ele levou um tempo pra morrer. Foi divertido.*"

Afetado: Um demônio que se deixa levar muito pelas suas lembranças ou emoções humanas.

Besta: Um demônio que se comporta como um animal ou se deixa levar pela sua raiva. Muitas vezes se refere aos demônios cuja Maldição é a dos Sangüinolentos, mas qualquer demônio que se deixe levar pela raiva com freqüência acaba recebendo este apelido. Às vezes, outros nomes são usados no lugar de Besta, como Monstro ou Selvagem.

Cão: Um demônio que serve a outro demônio. Veja *Vassalo*.

Chamas do Pecado: Fogo Negro.

Chefia: Um demônio de Casta superior. É um termo bem recente e só costuma ser usado por infernais jovens e de Casta baixa.

Chifrudo: Um demônio de aparência monstruosa, incapaz de se fazer passar por humano sem o uso de poderes infernais ou outras formas místicas de esconder a própria aparência.

Diabolista: Infernalista, normalmente um Infernalista mortal. Seres sobrenaturais Infernalistas raramente são chamados de Diabolistas.

Estupro Mental: O ato de invadir e alterar a mente de uma vítima através do uso do Poder Infernal de Violação. Às vezes o termo é usado como apelido para o próprio poder Violação.

Frango: Nome pejorativo dado aos Celestiais. Anjos Caídos às vezes são chamados de "frangos depenados" também. *"Ontem matei um Frango. Voou penas das asas pra todo lado..."*

Instinto: A Maldição de um demônio. *"Ele se deixa levar muito pelo Instinto."*

Mano: Termo recente, usado para designar outros demônios. Apenas demônios jovens e de Casta baixa o usam, embora certos antigos usem o termo "Irmão" para se referirem a outros demônios.

Mascote: Termo pejorativo que se refere a um Infernalista ou servo pelo qual o demônio sente alguma afeição.

Refeição: O ato do demônio absorver as energias de uma alma dada ou sacrificada a ele. Muitos demônios mais antigos preferem os termos "devorar a Alma" ou "beber a Alma." A Refeição é um ato extremamente prazeroso para os infernais.

JARGÃO ANTIGO:

Ahura Ormazd: O deus do bem e da luz, criador dos Celestiais.

Ahuras: Nome antigo dado aos Celestiais.

Armageddon: O tempo que virá em que a Wyrm estará perto de conseguir seu objetivo, os mais antigos monstros despertarão e a mais terrível guerra entre Céu e Inferno acontecerá. Às vezes chamado de "Fim dos Tempos", embora apenas alguns demônios acreditem nessas lendas. Muitos acreditam que o Armaggedon não será o fim, mas sim uma grande revolução na realidade e que ao fim deste período, a Wyrm será derrotada.

Celestinos: Os Deuses. Existem Celestinos menores e maiores. Deus, Ialdabaoth e Ahura Ormazd seriam Celestinos maiores, enquanto Vermis Magnis, Caos e Ordem seriam Celestinos menores. Existem outros Celestinos também, abaixo deste cinco.

Círculos: Nome antigo dado aos Reinos Infernais.

Daemon: Nome que significa "demônio." Usado apenas por infernais mais antigos.

Daeva: Nome que significa "demônio." Usado principalmente por demônios realmente antigos, com mais de 8000 anos de idade.

Daimon: Plural Daimones. Variação da palavra Daemon.

Demimagus: Plural Demimagi, feminino Demimaga. Um demônio com vasto conhecimento místico em misticismo, ocultismo e nos poderes de *Infernalis Factu*, *Infernalis Magica* e *Infernalis Ritae*. O nome é pouco usado hoje em dia, e apenas infernais mais antigos ou os próprios Demimagi costumam usa-lo.

Fabulare: A língua dos demônios e dos Celestiais. Aqueles que a falam são entendidos por todos que a ouvem e, da mesma forma, podem entender qualquer coisa que lhes é dita, não importa em que língua tal informação foi passada.

Ialdabaoth: O deus das trevas, criador do Inferno e dos demônios. Muitos demônios mais antigos o veneram. A expressão *"Por Ialdabaoth"* é extremamente comum, tanto em demônios antigos como jovens.

Incarna: Um espírito de poderes de nível divino, estando abaixo apenas dos Celestinos. Cada Incarna tem poder apenas sobre uma limitada área de influência.

Infernalis Factu: Os poderes infernais. Existem 13 *Infernalis Factu*: Celeridade, Corrupção, Fogo Negro/Fogo Infernal, Fortificação, Incorporação, Metamorfose, Naturæ, Quimeræ, Teleporte, Transmutação, Violação, Visão, Vitæ.

Infernalis Magica: Pequenos feitiços que demônios com conhecimento místico extenso podem utilizar. Atualmente, é mais comum o termo "Encantamentos Menores" para se referir à *Infernalis Magica*.

Infernalis Ritæ: Rituais místicos que demônios com grande conhecimento místico são capazes de realizar. *Infernalis Ritæ* são mais conhecidos simplesmente como "Rituais" atualmente. Infernalistas costumam usar, erroneamente, o termo para se referir à Magia Negra.

Jyhad: A guerra entre gerações de vampiros. Por extensão, a guerra entre vampiros e múmias e vampiros e lobisomens. Muitos demônios poderosos gostam de participar da Jyhad, tentando assumir posições de importância para tentar controlar a sociedade vampírica.

Mágika: Um nível superior de magia, que permite àqueles capazes de realiza-la moldar a realidade com o pensamento. Apenas os magos mortais são capazes de realizar a Mágika. Qualquer outra forma de magia menos flexível é chamada de Magia Estática (os Poderes Infernais, os Encantamentos Menores e os Rituais são exemplos de Magia Estática).

Nephalim: Segundo lendas, o filho de um mortal e um Celestial ou de um mortal e um demônio. Como nem Celestiais nem demônios são capazes de gerar filhos, Nephalins são considerados lendas por muitos, embora alguns antigos digam ter encontrado (ou mesmo gerado) Nephalins.

Ren: Nome egípcio para o Nome Verdadeiro. Ren é uma palavra usada principalmente por múmias e demônios antigos.

Spiritus Factu: São os Poderes Celestiais usados pelos Celestiais e Anjos Caídos. Existem mais de 20 *Spiritus Factu* diferentes.

Vermis Magnus: Nome dado à Wyrm pelos demônios. Às vezes, os mais antigos citam o nome correto como sendo Vermis Magnis.

Capítulo 2:

Os Segredos do Inferno

O Inferno: Mundo de Atrocidades

"Eles desejaram a imortalidade; agora eles a têm.
"Notem, emergentes, que agonia propriamente administrada
"pode fazer um instante parecer uma eternidade, e que
"uma eternidade de eternidades é um tempo longo para sofrer."

— Estereótipo dos Tzimisce sobre os Tremere, *Vampiro: A Máscara*

O Inferno, mundo de desespero e atrocidades, é o reino dos demônios. Um mundo perdido, esquecido por Deus, onde hordas de monstros e demônios e almas condenadas caminham e vivem. Coberto de intrigas entre seus diversos Feudos e de sangue daqueles que aqui são torturados, este reino é evitado por todo o tipo de espíritos e criaturas. Nada, a não ser os amaldiçoados, tem liberdade para caminhar aqui. Aqui, a eternidade é composta por dor.

Dizem que o Inferno se formou ao mesmo tempo que o primeiro ser humano nasceu. Ialdabaoth, planejando criar um mundo onde os condenados passariam a eternidade, sacrificou centenas de espíritos malignos, usando sua matéria espiritual para forjar o reino dos demônios.

O Inferno está mergulhado na Umbra, o Mundo Espiritual. É um reino onde matéria e espírito estão juntos, onde sangue e almas são um só. Chegar ao Inferno por qualquer maneira que não seja a condenação é muito difícil. Aqueles que viajam pelo mundo sobrenatural desconhecem que, nos subterrâneos mais profundos da Penumbra, estão diversos portais para este reino de pesadelos.

As almas dos mortos condenados caminham pelo Inferno. Algumas almas são jogadas no Poço das Almas para serem torturadas por seus crimes. Outras são reivindicadas pelos Grandes Lordes para servirem como soldados, objetos de tortura ou mão de obra nos Grandes Reinos. Lordes também podem reivindicar almas para si, a fim de qualquer propósito que lhes sirva bem.

A Umbra

Passeie entre essas sombras
Com tranqüilidade no coração; com uma mão gentil
Toque — porque a floresta tem espírito.

— William Wordsworth, *Nutting*

Antes de falar do Inferno em si, é preciso explicar a Umbra. A Umbra é o Mundo Espiritual, um mundo paralelo ao nosso, que se sobrepõe à realidade física, onde os espíritos das almas e animais coexistem com entidades que simbolizam elementos, conceitos (como vida, morte, medo e alegria) e sonhos. A Umbra é um ambiente mágico, cheio de vida, onde os reflexos do mórbido mundo "real" parecem mais luminosos, mais contrastantes.

A barreira que separa a Umbra do mundo físico é chamada de Película. A Película é uma camada fina, mas mais resistente em locais de pouca magia ou longe de vida selvagem. Aqueles que atravessam da terra para a Umbra precisam romper esta Película. Demônios são capazes de viajar entre o mundo físico, a Umbra e o Inferno através de seus poderes místicos. O *Infernalis Factu* que permite tal feito é chamado de Teleporte (veja **Capítulo 7: O Poder**).

É importante não confundir a Umbra com a terra dos mortos, onde os fantasmas dos mortos caminham. Este lugar é o submundo, ou Purgatório (veja **Wraith: The Oblivion**). Lá, os fantasmas são condenados a resolver os problemas que ainda os mantém presos ao mundo dos vivos. No Purgatório, um espírito deve aprender a deixar sua vida para trás, resolvendo todos os seus "negócios pendentes". A partir do Purgatório, é possível alcançar Transcendência... ou Obliteração.

Mas a Umbra não é como o mundo dos mortos, não é um lugar cinza e morto. A vida na Umbra toca tudo. Lobisomens e alguns magos são capazes de adentrar na Umbra, mas essa é uma viagem perigosa, especialmente para os menos experientes. O Mundo Espiritual é perigoso.

A Umbra tem duas regiões mais importantes, a Penumbra e a Umbra Rasa. A Penumbra é a parte da Umbra que reflete o mundo físico. Neste lugar, as características do mundo físico são acentuadas: uma floresta intocada parecerá um lugar paradisíaco na Penumbra, enquanto um bairro industrial será um lugar cinza e estéril, povoado por espíritos da poluição, criaturas deformadas e elementais de metal e plástico.

A Umbra Rasa é alcançada quando se aprofunda na Umbra. É o lar dos espíritos e lugar onde diversos reinos (mundos ao mesmo tempo físicos e espirituais) flutuam. Cada um desses reinos é único, podendo ser uma versão diferente da Terra (mais sombria ou mais idealizada) ou um mundo completamente diferente. Esses reinos não interessam aos demônios, pois seus habitantes são espíritos em forma física, não mortais com almas reais.

Há ainda uma terceira área na Umbra, a Umbra Profunda, um lugar distante, misterioso e quase inalcançável, preenchido por vácuo e lar de terrores espirituais e reinos completamente alienígenas. A Umbra Profunda está além dos limites representados pela Terra e é separada do resto da Umbra por uma barreira espiritual densa.

O Inferno está na Umbra, assim como Céu e os demais reinos espirituais. Para adentrar no Inferno, um viajante Umbral precisa adentrar nos subterrâneos da Película e alcançar algum dos diversos portais que levam para o reino infernal.

ALCANÇANDO O INFERNO

Poucos sabem como chegar ao Inferno, porque sua localização é um mistério. Teoricamente, o Inferno fica nos subterrâneos da Penumbra, sendo o equivalente espiritual do centro vulcânico da Terra. Mas as coisas não são bem assim. Por mais que se aprofunde nos subterrâneos umbrais, um viajante espiritual não encontrará o Inferno. É o Inferno que sempre encontra suas vítimas. Os portais que levam a ele sempre se abrem nos momentos corretos, e levam sempre aos locais que o próprio Inferno deseja.

Os poderes de Teleporte dos demônios permitem a eles viajarem para o Inferno sem necessitar de tais portais. Desta forma, demônios podem entrar e sair do Inferno sem medo de se perderem.

As Almas Condenadas

Agora ele vai pela estrada mais escura, de lá dizem que ninguém retorna.

— Catullus, *Carmina*

As almas dos condenados surgem no Inferno de maneira parecida com os demônios. Elas são expurgadas pela terra profana, e têm de cavar desesperadamente para escapar. Ao emergirem, descobrem um mundo hostil e extremamente perigoso.

Todas as almas renascem livres e têm de tentar escapar dos demônios. Sobreviver no Inferno não é um ato fácil, porém, e a grande maioria das almas acaba sendo capturada. Os poucos que conseguem escapar devem sobreviver por séculos, fugindo dos seres infernais por toda a eternidade. Não se sabe se há fuga do Inferno.

Qualquer demônio pode clamar uma alma condenada para si, mas apenas os Lordes têm direito de verdadeiramente possuir almas. Assim, um Lorde pode decidir a quem pertence determinada alma, ou pode pegar as almas escravas de outros demônios para si. Se um Lorde oficialmente entregar uma alma a algum demônio inferior, porém, a alma passa a pertencer verdadeiramente àquele demônio, e ninguém pode toma-la dele, nem mesmo o próprio Lorde que a deu.

Almas capturadas podem ter vários usos no Inferno. Elas são mercadorias, em primeiro lugar, e almas escravas podem ser trocadas por virtualmente qualquer coisa no Inferno. Mais ainda, almas podem ser trabalhadores, guerreiros, amantes, objetos de tortura, ajudantes ou qualquer outra coisa que o demônio que as possui desejar.

Resumindo: uma alma só tem dois destinos no Inferno. O primeiro é ser um eterno fugitivo. O segundo é se tornar um objeto nas mãos dos cruéis governantes do Inferno...

ETERNIDADE DE CONDENAÇÃO

Almas que tenham sido capturadas e transformadas em escravas normalmente têm destinos horríveis nas mãos de seus donos. Muitas almas tornam-se trabalhadores, ajudando a construir castelos e outras edificações, sendo abusados eternamente por seus "patrões." Outras tornam-se soldados ou guerreiros, usados nas guerras entre Feudos ou nos jogos dos Lordes, sendo forçadas a lutar e morrer eternamente. Pior destino cai sobre aquelas almas escolhidas para serem alvos de experiências, de torturas ou das perversões de seu mestre. De qualquer forma, os escravos só têm uma esperança: escapar das garras de seus mestres e tentar sobreviver por conta própria no Inferno.

Geografia do Inferno

É fácil descer ao Inferno; dia e noite, os portões de trevas da Morte
permanecem abertos; mas escalar o caminho de volta, rastreando
os passos à superfície — eis o estorvo, a missão.

— Virgílio, *Eneida*

Ninguém sabe quem ou o que criou o Inferno. Alguns dizem que Deus o criou e Ialdabaoth o moldou de acordo com a sua vontade. Outros dizem que os espíritos malignos que seguiam a Ialdabaoth antes dos demônios foram sacrificados para formar o Inferno. Sabe-se, porém, que o Inferno é tão antigo quanto o primeiro demônio. As histórias mais antigas já descreviam o Inferno como ele é hoje. Apenas os Grandes Reinos e Feudos se alteraram com o tempo. Castelos foram construídos com ossos e pedras, fortalezas caíram, câmaras gigantescas foram escavadas por magia.

Algumas histórias mostram o Inferno como um imenso subterrâneo. Não é bem assim. O Inferno é um mundo e, como o nosso, contém áreas selvagens, um céu, oceanos, montanhas, campos, vales e planícies. Mas essas formações geográficas são completamente diferentes neste mundo amaldiçoado.

O céu do Inferno é vermelho. Um sol negro dá pouca luz, deixando o mundo em eterna sombra. Nuvens negras, cinzas e fumaça se elevam no céu. Chuvas, quando caem, costumam ser de água enegrecida pelas cinzas. Tempestades de raios são vistas freqüentemente nos céus.

O solo do Inferno é vermelho na maioria dos lugares, talvez pela concentração de enxofre. Os oceanos são de lava fervente ou água gelada, enquanto os rios são de prata derretida, de lava ou de água gelada. As plantas são distorcidas e monstruosas e os animais são monstros horripilantes que caçam em meio às áreas selvagens devastadas. Nas áreas geladas, neve permanente parece ser o único sinal de beleza neste mundo de tormentos.

O Inferno em si é um grande oceano de magma derretido, o Grande Mar de Magma. Em meio a esse mar fervente, há um grande continente, o único deste mundo, que possui a forma de uma grande lua minguante.

O Continente

O continente em forma de lua minguante é o lar dos demônios. Dentro do próprio continente estão quatro dos Nove Grandes Reinos. A continente em si é um lugar de terra vermelha e fogo, cheio de subterrâneos perigosos e cavernas gigantescas. Montanhas altíssimas separam o interior do continente da costa de magma.

A abertura da lua no continente traz uma característica interessante: o "interior" da lua é preenchido por um oceano de água gelada. Esse misterioso oceano, chamado de Grande Mar Gelado, se encontra com o Grande Mar de Magma na abertura da lua, mas o encontro da água com o magma gerou uma cadeia montanhosa altíssima de pedras acinzentadas, separando completamente os dois oceanos. No centro do Grande Mar Gelado está uma grande ilha, do tamanho aproximado da Europa. Nesta ilha, estão dois dos Grandes Reinos. Abaixo do Grande Mar Gelado está um complexo de cavernas gigantesco, que forma mais um Reino.

Finalmente, em meio ao Grande Mar de Magma, uma outra ilha, do tamanho aproximado da Austrália, se posiciona a alguns quilômetros a leste do continente. Novamente, um grande complexo de cavernas liga essa ilha ao continente principal.

Bem vindo ao Inferno.

OS NOVE GRANDES REINOS

Porque tolos precipitam-se onde anjos temem adentrar.

— Alexander Pope, *Um Ensaio sobre Criticismo*

Lendas e histórias dizem que o Inferno é como uma grande vala de forma cônica, composta por nove círculos, cada um dedicado a um tipo de pecado. Essas lendas estão erradas.

O Inferno é diferente. Ao longo dos subterrâneos dos Grandes Mares e do continente em forma de lua, estão os Nove Grandes Reinos infernais. Esses reinos são gigantescos, tão grandes quanto os continentes da Terra. Cada Reino é governado por um Grande Lorde, um ser tão poderoso que pode ser considerado um semideus.

Cada um dos Reinos tem ainda seus Feudos, governados por Lordes, e áreas selvagens, onde monstros e plantas deformadas formam um ecossistema profano e ameaçador.

Os Nove Grandes Reinos são: Eternalis Ignis, Gehenna, Necrópolis, Érebus, Hades, Niflheim, Hel, Sheol e Tártarus. Esses Reinos estão distribuídos pelos subterrâneos e pela superfície do continente, das ilhas e dos mares.

ETERNALIS IGNIS: O INFERNO DE FOGO E GUERRA

"Haverá sangue, eles dizem;
Sangue terá sangue".

— William Shakespeare, *Macbeth*

Eternalis Ignis é o maior dos Reinos, tanto em extensão quanto em população. O Reino em si é um gigantesco conjunto de cavernas enormes, ligadas por túneis, galerias, labirintos e rios de fogo e lava. Eternalis Ignis se localiza nos subterrâneos do sul do grande continente.

Eternalis Ignis é um reino que se parece muito com a descrição clássica do Inferno. Todo este lugar é um imenso labirinto de câmaras que desce quilômetros abaixo da superfície. Lagos e rios de magma derretido percorrem as cavernas e pontes de rocha passam por cima desses rios. Criaturas estranhas percorrem os túneis, criando um cenário assustador.

Diversos templos de pedra estão escavados nas rochas. Esses templos são os lares dos Lordes. Cada um dos Feudos desse Reino são conjuntos de cavernas ligadas a um Templo. Todos os Feudos estão ligados entre si.

Talvez por influência do Grande Lorde deste reino, Eternalis Ignis é um reino de guerra eterna. Os Lordes desse Reino estão em constante disputa por território e seus Feudos estão em constante expansão ou retração. Exércitos de almas escravas são usadas para guerrear, lideradas por demônios generais e acompanhadas por grupos de demônios menores. Aqui, é vale a lei do mais forte.

As profundezas de Eternalis Ignis são cobertas por lava. Em um templo de lava e rocha avermelhada está o trono do imenso senhor deste mundo, Mephistus. O templo de Mephistus é gigantesco e está protegido por estátuas vivas, demônios menores, monstros e almas escravas.

Mephistus é um demônio monstruoso. É uma criatura de quase seis metros de altura, com grandes garras, presas e chifres. Seus olhos brilham como fogo, sua voz é como um trovão e a matéria em volta dele parece borbulhar e derreter. Mephistus é o Grande Lorde da Guerra, um ser sanguinolento e cruel, dedicado a distribuir a guerra e a discórdia em tudo o que toca.

GEHENNA: O INFERNO DE DOR E TORTURA

Alguns nascem para o doce prazer.
Outros nascem para a noite sem fim.

— William Blake, *"Augúrios da Inocência"*

Enquanto Eternalis Ignis ocupa os subterrâneos do sul do continente, Gehenna compõe a superfície da mesma área. Apesar de menor que Eternalis Ignis, que, afinal, possui vários "andares", Gehenna ocupa uma área quase tão grande quanto a Ásia!

Gehenna é limitada pelas cadeias de montanhas que separam o interior do continente do litoral em chamas, pelas praias do Grande Mar Gelado e pelos limites da cidade de Necrópolis. Este Reino gigantesco é preenchido por montanhas, vales, lagos e rios de prata, castelos de prata e pedra, cidades de pedra, desertos de fogo e florestas negras.

As cidades de pedra são os Feudos. Construídas por almas escravas, cada uma destas cidades possui um castelo, lar de um Lorde e seus servos. Entre as cidades, há apenas regiões selvagens. Florestas negras são habitadas por entidades monstruosas e árvores cheias de espinhos. Desertos cheios de fogo escondem sob a areia criaturas além da concepção humana. Das montanhas, seres alados, que incluem dragões gigantescos, vigiam aqueles que viajam pelas planícies.

Em Gehenna há muita fumaça e fogo. A pouca luz que o sol negro do inferno oferece é ajudada por tochas em eterna combustão e rios brilhantes de prata derretida. Chuvas, quando caem, são enegrecidas pelas cinzas. Neste ambiente de pesadelos, gritos de almas torturadas e som do trabalho incessante dos escravos podem ser ouvidas à distância. Não há estradas que liguem as cidades. Viajantes, normalmente almas condenadas, precisam usar os túneis de Eternalis Ignis para viajar entre as cidades ou então arriscar a sorte pelas regiões selvagens.

Astaroth é o Grande Lorde deste Reino. Uma criatura sádica, ele se delicia com torturas e com lutas de vida ou morte entre almas gladiadoras. Uma alma que vença a luta é considerada "livre" para vagar pelo Inferno. As perdedoras (lembre-se que almas são imortais) são condenadas a mais torturas até terem uma segunda (ou terceira, ou quarta...) chance na arena.

Astaroth tem uma aparência quase humana. Ele é um homem de aparência velha, careca e de barba branca, mas com dentes afiados como os de um tubarão e unhas longas e resistentes como garras. Aqueles que olham em seus olhos não vêem nada além de órbitas negras e vazias. Algumas histórias contam que, se ameaçado ou contrariado, Astaroth assume uma forma monstruosa.

Astaroth vive em um imenso coliseu no meio de Gehenna. O coliseu é seu palco de atrocidades. Uma torre ligada ao coliseu é o lar do Grande Lorde. Guardada por almas, monstros e demônios, essa torre mantém as almas mutiladas pelo Grande Lorde expostas e dependuradas em ganchos (ou empaladas nas paredes), até que os condenados sejam retirados para nova tortura ou para batalhar pela liberdade na arena.

NECRÓPOLIS: O INFERNO DE MISTÉRIO E PODER

O que aconteceria s*e eu contasse a você que não há lugar para correr*
para se esconder de seus medos? Onde o bem é mal e o mal é bom
e todas as lágrimas que você chora ninguém pode ouvir?
— 24-7 Spy, *"Heaven and Hell"*

Necrópolis é um Reino Infernal que se espalha pela superfície do continente, a norte de Gehenna. Necrópolis é uma imensa cidade de trevas, construída em rocha, metal, ossos e madeira podre. Imensos arranha-céus despontam entre casas pequenas e apertadas. Como uma imensa favela, as casas se espalham por morros e planícies, formando quarteirões gigantescos e escuros. Poucas ruas e avenidas existem, fazendo com que as casas surjam cada vez mais amontoadas. Lixo se encontra em todas as partes da cidade, atraindo estranhos animais que parecem ratos gigantes ou cães monstruosos.

O Inferno parece ainda mais assustador aqui. Tecnologia e vida primitiva se misturam, convivendo redes elétricas instáveis e tochas. Uma névoa eterna cobre a parte baixa da cidade, diminuindo ainda mais a visão ao nível do solo nas vielas escuras e úmidas. A pouca luz do sol negro raramente ilumina qualquer coisa entre as centenas de casas. As casas, aliás, estão na maioria das vezes abandonadas ou habitadas por almas fugitivas e monstros estranhos.

Necrópolis é uma abominação, uma cidade onde monstros, almas e demônios vivem nas vielas, uns caçando os outros. Apesar do estilo rústico e mal construído das casas, pesadelos cibernéticos podem ser encontrados aqui. Criaturas com partes mecânicas passeiam entre o lixo, enquanto soldados cibernéticos criados pelo Grande Lorde Fleuretti patrulham as vielas escuras em buscas de almas moribundas.

Cada bairro de Necrópolis é um Feudo, seu Lorde vivendo em um arranha-céu no centro do quarteirão. Esses edifícios são fortalezas bem protegidas e lares de demônios mais poderosos e do próprio Lorde. Dependendo de como o Lorde governa sua área, o quarteirão pode ser bem organizado, com ruas, avenidas e energia elétrica. A maioria dos Feudos, porém, se parecem com imensos quarteirões cheios de vielas e becos sem saída, iluminados por tochas eternas e preenchidos por construções condenadas.

Há muita intriga entre os Feudos de Necrópolis. Uma guerra silenciosa acontece aqui a todo instante. Os Lordes empregam espiões para descobrir os segredos de Lordes rivais. A procura tem um motivo simples: aqueles que descobrem novas tecnologias e segredos místicos são beneficiados pelo Grande Lorde Fleuretti. O benefício vem através da ampliação do Feudo (que acaba engolindo áreas de Feudos vizinhos) e doação de escravos. Com isso, uma corrida por novos conhecimentos se instalou na grande cidade.

Lorde **Fleuretti** é o Grande Lorde deste Reino. Ele vive em Destructione Turrim, uma gigantesca torre de ossos com 666 andares, no centro de Necrópolis. Sua torre é ornada com crânios e ossos gigantescos, grandes demais para pertencerem a mortais ou mesmo demônios.

Fleuretti é um Lorde sábio e estudioso. De natureza extremamente séria e compenetrada, Fleuretti dedica sua existência ao acúmulo de conhecimento. Suas criações, tanto mágicas como tecnológicas, estão em todos os cantos de Necrópolis. Isso inclui a "polícia" da cidade, um esquadrão de criaturas homicidas com partes cibernéticas, e os mortos-vivos que infestam os Feudos e caçam as almas condenadas. É dito que, devido ao seu interesse no oculto, Fleuretti é o Grande Lorde mais poderoso quando se trata de magia.

Fleuretti também é muito interessado nas descobertas da ciência e dos mortais. Ele preza almas de cientistas e pesquisadores, mantendo-as como seus assistentes. Diversos demônios interessados em conhecimento e magia também são mantidos próximos a Fleuretti. Ele tem desenvolvido a informática e o uso de energia elétrica em Necrópolis, adicionando à tecnologia mortal seus conhecimentos em magia.

A aparência de Fleuretti pode variar. A maior parte do tempo ele é um ser de três metros de altura, com grandes presas e olhos vermelhos e escamas escuras e oleosas cobrindo boa parte de seu corpo. Nessa forma, o braço esquerdo e um dos olhos da criatura são cibernéticos. Fleuretti também já foi visto em outras formas, inclusive a forma humana.

ÉREBUS: INFERNO DE CAOS E LOUCURA

Érebus é o Reino do Caos. Uma imensidão de cavernas abaixo do Reino-cidade de Necrópolis, Érebus ocupa os subterrâneos do norte do grande continente. Terceiro Reino em tamanho, Érebus é um lugar tão misterioso quanto Necrópolis e tão mortal quanto Eternalis Ignis ou Gehenna.

As galerias de Érebus são diferentes das cavernas de Eternalis Ignis. Em Érebus, as imensas galerias são formadas por rocha pura, de cor que varia do cinza ao negro. A escuridão seria quase total, não fosse por estranhas luzes emitidas por cristais nas paredes e no teto das cavernas. Em alguns locais, rios de prata derretida correm através de canais subterrâneos, emitindo mais luz para iluminar as escuras cavernas.

A imensidão de cavernas de Érebus é dominada pelo caos. Fatos estranhos ocorrem a todo momento em Érebus. Estranhas luzes explosivas, criaturas além da compreensão e materializações de entidades espirituais são comuns e completamente aleatórias. Portais podem abrir ou fechar, trazendo de outros mundos viajantes desavisados. Às vezes, sons estranhos e ecos são ouvidos. Dizem que, em estranhas noites, as paredes de Érebus deixam de brilhar e centenas de vozes podem ser ouvidas. O ambiente é claustrofóbico. As paredes dão a ilusão de serem mais apertadas do que realmente são. O ar denso e quente causa desconfortos a demônios e almas que entram no Reino pela primeira vez.

Os Feudos deste Reino são completamente diferentes uns dos outros. A única característica predominante é que a maioria deles possui um templo escavado na rocha, lar do Lorde do Feudo. Isso é tudo. Cada Feudo de Érebus parece refletir um pouco da personalidade de seu Lorde. Alguns são mais quentes e as luzes que preenchem os túneis são vermelhas. Outros possuem paredes negras e câmaras totalmente escuras. Infelizmente, nem os próprios Lordes parecem manter o controle de seus Feudos por muito tempo. O caos sempre acaba tomando conta, remodelando cada Feudo aleatoriamente.

Criaturas encontradas em Érebus costumam ser as mais bizarras possível. Seres de várias patas, olhos ou bocas são comuns, assim como criaturas amorfas e negras. Muitas vezes, vermes gigantes e insetos estranhos surgem da escuridão como se saíssem do nada...

O Grande Lorde **Sargatanas** é o ser supremo neste Reino de loucura. As lendas contam que Sargatanas possui 5000 personalidades diferentes. Seja como for, a maneira de Sargatanas agir é completamente caótica, mas parece haver uma inteligência estranha por trás de seus atos aparentemente sem sentido.

Sargatanas vive nas áreas mais profundas de Érebus, um conjunto de cavernas preenchidas por energias destrutivas. Lá, o Grande Lorde reside se comunicando com as sombras, usando sua magia para criar novas formas de vida infernal e torturando almas incautas. O Grande Lorde está em constante mutação física e não pode ser descrito: a cada segundo sua forma está ligeiramente diferente. Em apenas alguns instantes ele já pode ter assumido várias formas, cada uma mais bizarra que outra.

Aparentemente, Sargatanas possui terríveis desavenças com Lorde Fleuretti, o Grande Lorde de Necrópolis. Não se sabe a origem de tais desavenças, mas grandes batalhas já foram travadas entre seus Reinos. Os únicos que saem realmente perdendo com isso são as almas escravas, usadas como guerreiros imortais nessas pequenas guerras...

HADES: INFERNO DE LUXÚRIA E TORMENTO

Observe o monstro de cauda pontuda.
Que destrói as colinas e quebra paredes e armas.
Observe aquele que infecta todo o mundo.
— Dante, *O Inferno, verso 17*

A abertura da "lua" no grande continente infernal abriga um mar de águas geladas e profundas. Criaturas estranhas vivem nessas águas escuras e inexploradas. Pequenas ilhas perdidas abrigam mistérios e possivelmente almas fugitivas. Mas há algo além da água. Há algo abaixo do solo do Grande Mar Gelado. Quilômetros abaixo do solo do mar, há um reino subterrâneo preenchido por cavernas escuras, cascatas de água, e túneis de cristal e rocha cinza, quase prateada. Este Reino é o lendário Hades.

Hades é um reino belo. Suas cavernas mostram belezas nas rochas prateadas, nas águas doces e cristalinas que correm em rios subterrâneos, nos cristais que brilham muitas cores. Mas essa beleza e aparente calma escondem um Reino pervertido, onde o prazer de seus mestres deve ser satisfeito.

O Reino de Hades esconde muito. Nas valas escuras encobertas pela beleza, centenas de pequenas criaturas esperam por almas incautas. Pelos gritos de horror, sabe-se que almas estão sendo violentadas pelos Lordes demoníacos sedentos por luxúria e torturas. Mesmo nas águas cristalinas estão escondidos monstros estranhos.

Os Lordes desse domínio negro vivem em relativa paz. As almas aqui são escravos, destinadas ao prazer de seus mestres. Um intenso comércio de escravos ocorre entre Lordes, Generais e Rimadores. Às vezes, batalhas são travadas por esses escravos. Muitos demônios mantém haréns formados de belas almas.

Além desse lado luxurioso, há um lado de intrigas em Hades. Este é um Reino de segredos negros, mantidos pelo Grande Lorde local. Os Lordes de Hades são mestres da intriga e da enganação, principalmente quando se relacionam com Lordes de outros Reinos. Descobrir segredos e usa-los contra os outros é importante para conseguir poder. Esta é uma guerra silenciosa, entre Lordes que buscam influência e poder sobre seus rivais.

O Grande Lorde possui o mesmo nome de seu Reino. Lorde **Hades** domina tudo aqui. Mestre da luxúria e da manipulação, Hades é um ser movido por paixões, principalmente o ódio e a inveja. Ele vive em um castelo oculto entre as cascatas de um rio de prata, o rio Estige. Esse rio segue por um labirinto de cavernas e apenas Caronte, uma criatura criada por Hades, sabe o caminho. Demônios que tentem viajar sozinhos para o castelo de Hades jamais encontrarão o caminho, mesmo que já tenham ido lá.

O castelo de Lorde Hades é uma fortaleza de pedra, diamante e ossos. Cercado por prata derretida e protegido por diversos monstros e demônios, ele é praticamente impenetrável. Hades mantém lá um grande harém com milhares de belas mulheres. Entre elas estão mortais ainda vivas, Infernalistas, almas belas e mesmo demônios femininos a serviço do Grande Lorde. Há relatos de grandes orgias no castelo de Hades. Quando não está se divertindo em seu harém, Lorde Hades prefere a tortura de espécimes masculinos ou os jogos de intriga com Lordes de outros Reinos e com outros Grandes Lordes.

Hades também já possuiu várias formas ao longo dos séculos. Quando ao redor de mortais, ele é um belo homem, alto e forte. No Inferno, ele mantém uma forma parecida, mas com dentes afiados, pequenas garras, orelhas pontudas, olhos e pele vermelhos e totalmente careca.

Hades parece não se entender muito com Sargatanas, Lorde de Érebus. Embora não exista uma inimizade aberta, Hades já muito ajudou o Grande Lorde Fleuretti contra as investidas do Lorde do Caos no Reino de Necrópolis.

UM GRANDE LORDE CASADO

Hades é único entre os Grandes Lordes porque ele é casado. Por mais estranho, o Lorde da luxúria tem uma esposa, a Succubus Rosier. Não que seja um "casamento" no sentido convencional e humano da palavra. A união dos dois é uma união de poder, e juntos eles detêm mais influência na Terra e no Inferno do que se pode pensar. Mais sobre Hades e Rosier pode ser encontrado no **Apêndice 4** deste livro.

NIFLHEIM: INFERNO DE GELO E MEDO

Sabe... De repente, não estou tão legal. Que frio...

— Spawn, *Spawn: Feudo de Sangue # 2*

Há uma grande ilha no centro do Grande Mar Gelado. Essa ilha possui quase a mesma extensão da Europa. Devido à influência do Grande Mar Gelado, este é um Reino de gelo e neve eternos. As montanhas, rios, lagos e florestas deste estranho lugar estão em inverno eterno, sob temperaturas baixíssimas. Neve eterna cai em Niflheim, com nuvens brancas escondendo o sol negro e boa parte dos céus vermelhos quase o tempo todo.

Diversas criaturas estranhas vivem nas áreas selvagens de Niflheim. Humanóides gigantes caminham nas florestas congeladas, cães imensos uivam nos desertos de gelo e dragões brancos voam sobre as montanhas cobertas de neve. As áreas selvagens oferecem grandes perigos aos viajantes, como ocorre em Gehenna e novamente não há estradas entre Feudos. Todos os caminhos entre as diversas cidades-estado devem ser feitos através dos túneis de Hel, o Reino subterrâneo abaixo de Niflheim.

Aqui, os Feudos são grandes cidades-estado fortificadas, construídas por milhares de almas escravas. Essas cidades parecem conjuntos de grandes templos construídos a partir de rocha sólida e cercados por muralhas maciças. A razão para as fortificações é simplesmente decorativa. As criaturas das áreas selvagens não oferecem problemas, nem sequer há guerras freqüentes entre os Feudos deste Reino. Mesmo assim, as fortificações existem. São uma tradição antiga, usada tanto como punição para as almas escravas, que devem construir todas as fortificações da maneira mais difícil possível, como uma forma de mostrar a influência de cada Lorde: quanto mais impressionante for seu Feudo, mais respeitado ele será.

Os Lordes deste Reino são orgulhosos e misteriosos. Eles parecem ter muito interesse nas atividades místicas e nos medos e paixões dos mortais. Em Niflheim, parece haver prestígio para aqueles que possuem grandes poderes místicos ou grande influência no Reino mortal.

As almas de Niflheim não têm sorte melhor do que em outros Reinos. Aqui, além dos trabalhos forçados, os mortais são constantes "objetos de estudo". Em suas torturas, os Lordes de Niflheim parecem se interessar na parte psicológica das mente mortais. Por isso, usam o medo, a corrupção, a dor e tentação para torturar os mortais. Às vezes, as almas são libertadas, apenas para serem jogadas nuas no exterior das cidadelas, para que sobrevivam nas áreas selvagens. Junto a essa atividade surgiu um esporte muito apreciado entre os Lordes do Reino, uma espécie de caça à raposa, onde as almas recém-libertas são caçadas por hordas de demônios e seus "animais de estimação", forçando às almas a fuga pelas áreas selvagens mais perigosas. Os que são recapturados voltam a ser torturados e abusados por anos antes de terem uma nova chance de "liberdade".

O Grande Lorde deste Reino é **Lucifugo**. Lorde Lucifugo vive em uma cidadela de rocha e gelo na mais alta montanha de Niflheim. Sua fortaleza é um grande labirinto sombrio e gelado habitado por dragões e guardada por seres criados por magia. As únicas luzes em seus escuros corredores vem de tochas de luz verde que não produzem calor e que iluminam mal as passagens.

Lucifugo é um demônio rígido, cuja palavra não deve ser contestada. Na escuridão, Lucifugo prepara seus planos e faz experiências com as almas dos condenados. Sendo um ser recluso, ninguém sabe o que exatamente ele faz com esses desafortunados, mas alguns sussurram que ele os usa para alimentar suas criaturas... Quanto aos planos do Grande Lorde, sabe-se que ele freqüentemente usa mensageiros para enviar avisos e comunicados tanto para o Reino de Hades como para Érebus. O conteúdo das mensagens, porém, é um mistério.

Lucifugo é atualmente um monstro de quase cinco metros de altura, com pêlos marrons grossos cobrindo todo o seu corpo. Seus olhos são profundos e escuros, liberando uma luz vermelha bem fraca. Sua mandíbula apresenta enormes dentes pontudos e amarelados que saltam para fora da boca. Ele possui também asas que lembram asas de morcego peludas e garras enormes de quase cinqüenta centímetros de comprimento.

HEL: O INFERNO DE ESCURIDÃO E PROFANAÇÃO

O mundo é quase tão maravilhoso
Quanto é feio e pecaminoso.
— Frederick Locker-Lampson, *The Jester's Plea*

Abaixo das planícies geladas de Niflheim, na grande ilha do Mar Gelado, está o gigantesco Reino de Hel. Hel é outro Reino subterrâneo, composto por cavernas enormes e abismos profundos. As paredes, esbranquiçadas e compostas por rocha clara e cristais transparentes, não ajudam a diminuir a intensidade da escuridão que toma Hel.

Ao contrário de outros Reinos subterrâneos, cheios de passagens apertadas e algumas cavernas gigantescas, todo o Reino de Hel é formado por espaços muito amplos. Amplos demais para que se tenha luz suficiente para iluminar as centenas de pequenas passagens, abismos e criaturas escondidas nas trevas. Para as almas nômades, este lugar é terrivelmente assustador devido à escuridão sempre presente e aos ecos. Nunca se sabe quando algo espreita...

A temperatura de Hel é normalmente muito baixa. Qualquer quantidade de água encontrada aqui está congelada. Mesmo cachoeiras estão eternamente petrificadas. Há lugares em que o chão é prata pura, vinda dos rios de prata de Hades que chegam aqui e acabam solidificando. As criaturas aqui encontradas parecem adaptadas para a escuridão e o frio.

Os Feudos de Hel não se parecem com os Feudos de outros Reinos subterrâneos. Enquanto em Eternalis Ignis, Érebus e Hades todos os Feudos estão interligados, às vezes ocorrendo guerras entre seus Lordes por causa de suas divisas, em Hel um Feudo está sempre distante de outro por grandes extensões de cavernas escuras e habitadas por animais monstruosos e estranhas formações de fungos ou vegetais. Cada Feudo de Hel é demarcado tendo suas entradas esculpidas em forma de portões. No interior dos Reinos, imensas cidades parecem ter sido construídas no interior da rocha.

Os Lordes de Hel se divertem com batalhas entre seus escravos. Eles usam almas escravas para "defender em combate a honra de seu Reino", literalmente usando as almas em batalhas de arena. As lutas podem ser feitas de qualquer forma, incluindo batalhas de dezenas de almas ao mesmo tempo, cada uma defendendo um Reino, ou disputas entre apenas dois reinos, cada um representado por várias almas. Uma alma que perca a batalha estará para sempre condenada à tortura. Uma alma ganhadora permanece como um "escravo de luxo" a ser usado apenas em batalha. Os Reinos que perdem tais batalhas devem pagar um valor previamente estabelecido aos ganhadores. Este valor pode ser almas, livros de magia, soldados importantes, um favor futuro ou simplesmente a humilhação do Lorde perdedor (que não ficará nada satisfeito com sua alma guerreira).

Por trás dessa face selvagem, porém, Hel também esconde conhecimento. A maior biblioteca de ocultismo conhecida se esconde nas profundezas deste lugar, no lar do Grande Lorde **Nebiros**. Como Lorde Fleuretti, de Necrópolis, Nebiros é um grande estudioso do mundo místico. Ambos Grandes Lordes têm vastas coleções de livros, pergaminhos e tomos de magia. Muito desse conhecimento é profano, vindo de Magia Negra e magia infernal. Os dois Grandes Lordes mantém um pacto de colaboração em suas pesquisas, mas nenhum é obrigado a informar todas as suas descobertas ao outro. O acesso a essas bibliotecas é restrito, sendo necessária uma petição formal ao Grande Lorde Nebiros.

Lorde Nebiros se esconde nas profundezas de Hel. No mais profundo abismo, ele tem seu castelo construído em prata e iluminado por tochas de Fogo Negro. Lá, Nebiros dedica seu tempo livre para o estudo, enquanto é protegido por criaturas feitas de escuridão e monstros estranhos das profundezas. Às vezes, Nebiros usa seu conhecimento para se envolver nos jogos de intriga de Lorde Hades. Quando Nebiros esconde-se nas trevas, pode-se ter certeza que seus jogos de manipulação serão formidáveis... Prova disto está na influência de Nebiros na política mortal e vampírica.

Nebiros é uma criatura que possui a mesma aparência há muitos séculos. Devido ao seu prazer em manipular, a forma clássica do demônio é atribuída a ele. O Grande Lorde, como o diabo das lendas, é um ser vermelho, com chifres longos, barba negra, olhos brilhantes, asas, cauda pontuda, garras curtas e patas peludas como de um bode. Quando assume forma humana, Nebiros não é muito diferente de sua forma verdadeira, ocultando apenas suas características inumanas, mas mantendo o mesmo rosto.

SHEOL: O INFERNO DE MORTE E MONSTROS

Um império fundado pela guerra tem de se manter pela guerra.
— Montesquieu

O Grande Mar de Magma esconde seus mistérios. Assim como sua contraparte de água gelada, o oceano fervente possui diversas pequenas ilhas, habitadas por seres estranhos e, quem sabe, almas fugitivas. Uma grande ilha, um pouco maior do que a Austrália, se destaca. Esse lugar montanhoso, em meio ao grande oceano de lava, percorrido por rios de enxofre derretido e magma e cheio de vulcões em erupção eterna, é o Grande Reino de Sheol.

Sheol é um Reino em que os Feudos estão em meio às florestas em chamas, no interior de vulcões e cavernas cheias de lava derretida e nos grandes desertos de fogo. Os Feudos podem ser fortificações, conjuntos de cavernas ou pequenas cidades. Em meio aos demônios, grandes dragões vivem e caçam. A esses lagartos alados, são oferecidas almas para servirem de alimento ou para se tornarem escravas. Tais sacrifícios são feitos por Lordes que buscam alianças com os grandes monstros alados.

A ordem aqui muda de acordo com cada Feudo. Cada Lorde tem poder total aqui e guerras não são incomuns. Mais do que guerras de fronteiras, como acontece em Eternalis Ignis, aqui as guerras ocorrem para assimilar Feudos inteiros. Alianças entre Feudos também estão presentes, para melhor se protegerem de Feudos rivais.

Além dessa estranha ordem, os demônios têm mais a temer do que dragões e Feudos rivais. Aqui, duas outras raças de criaturas lutam pela supremacia: os nômades das montanhas e os gárgulas alados. Esses saqueadores criados por magia são constantes infortúnios para Lordes. Grandes batalhas já foram travadas para o extermínio destas estranhas forças.

Enquanto isso, o Grande Lorde **Satanachia** olha com orgulho para seu Reino em chamas. Ele se diverte com a guerra, a fúria e o terror em seus domínios, sabendo que nada é capaz de verdadeiramente destruí-lo. Satanachia é uma criatura sanguinolenta e furiosa, decidida a causar miséria e destruição.

O lar de Satanachia é um grande vulcão, protegido por dragões, almas guerreiras, demônios fiéis e outras criaturas de fogo. Ele se esconde nas catacumbas preenchidas por lava fervente. Ninguém conhece a localização precisa de onde ele se esconde, mas ele parece saber quando o estão procurando, saindo do esconderijo para receber suas visitas e convidados.

A aparência atual de Satanachia é quase humana. Ele é alto e muito musculoso, com cabelos longos e escuros e pele ligeiramente avermelhada. Seu corpo é coberto por estranhas tatuagens negras, lembrando pinturas ritualísticas. Suas características inumanas são: olhos azulados, sem pupilas, garras negras nas mãos e uma língua longa e pegajosa.

TÁRTARUS: O INFERNO DE LABIRINTOS E MAGMA

Tártarus é o último dos Nove Grandes Reinos infernais. Tártarus é mais um Reino subterrâneo, localizando-se sob Sheol e atravessando o solo abaixo do Grande Mar de Magma até chegar ao grande continente em forma de lua. Sendo assim, Tártarus é uma ponte de ligação subterrânea entre Sheol e os quatro Reinos do grande continente.

Tártarus, como Eternalis Ignis, é um complexo de cavernas cheias de fogo e magma, mas, ao contrário de Eternalis Ignis, aqui diversas passagens requerem o uso de barcos para atravessar galerias cobertas por magma. Tártarus também é um Reino vulcânico, onde rachaduras exalam gases venenosos (irrelevante para demônios, que não precisam respirar) e terremotos são comuns. Diversas valas muito profundas também pode ser encontradas.

Tártarus é um grande labirinto. Centenas de túneis apertados, alguns cheios de lava e fogo, outros escondidos por áreas escuras, criam uma imensa teia de galerias sem fim. Câmaras e cavernas costumam ser apertadas, criando um clima claustrofóbico.

Os Feudos deste Reino são formados por conjuntos de cavernas, passagens e câmaras. Os rios de lava são o principal meio de se delimitar um Feudo. Os Lordes deste Reino se dedicam à conquista de almas. Almas são dinheiro neste lugar, usado para comprar produtos e negociar favores. Os Lordes freqüentemente entram em pequenas guerras, seja em busca de territórios, almas ou simplesmente por vingança, mas a paz costuma ser mantida a maior parte do tempo.

Atrações estranhas costumam atrair a atenção de Lordes e demônios em geral. Como em outros Reinos, lutas entre almas escravas são comuns, mas também o são sangrentas competições esportivas. Por esse motivo, Lordes freqüentemente mantém coliseus e teatros em seus castelos subterrâneos, a fim de entretenimento.

O demônio reinante deste lugar é o Grande Lorde **Agliareth**. Seu lar fica em uma câmara completamente tomada por lava derretida. Esta câmara gigantesca fica nas profundezas de Tártarus e para ela convergem diversos dos rios ferventes do Reino. Raramente visto, às vezes Agliareth emerge do líquido fervente para realizar seus planos. A câmara é protegida por criaturas que brotam do fogo. Grandes dragões em chamas e pássaros de fogo são exemplares comuns das criaturas presentes nessa câmara.

Agliareth é um ser de corrupção. Seu maior prazer é desafiar a moral dos mortais. Ele talvez seja o Lorde que mais passa o tempo na Terra, em sua forma de Avatar, o que talvez explique seus constantes desaparecimentos em meio à lava (para assim proteger seu verdadeiro corpo em sua ausência).

O aspecto de Agliareth pode mudar, mas quase sempre ele possui pele com escamas amarelas ou vermelhas, asas, espinhos sobre o corpo e grandes mandíbulas. Algumas vezes, dezenas de tentáculos podem ser vistos saltando de suas costas.

TENEBRA: LAR DE IALDABAOTH

Vi então descer do céu um anjo que trazia nas mãos
a chave do abismo e uma grande cadeia.
Ele pegou o dragão, a serpente antiga, que é o diabo,
Satanás, e o acorrentou por mil anos. Lançou-o no abismo
e o fechou, pondo em cima um selo.

— Apocalipse 20, 1-3

Além dos Nove Grandes Reinos, há outra área no Inferno, um lugar misterioso até mesmo para os demônios. Até mesmo sua localização é desconhecida, e muitos acreditam que sua existência é uma lenda. Algumas almas nômades contam histórias de companheiros que acharam o lugar e jamais voltaram.

Dizem que a entrada de Tenebra é o Átrium, um grande vale localizado em algum lugar montanhoso do grande continente. Uma grande caverna no meio de uma colina íngreme, cuja entrada lembra um dragão, seria a porta para Tenebra.

Como Tenebra seria, ninguém, a não ser os Grandes Lordes, sabe com certeza. Dizem que lá é um imenso conjunto de cavernas, cheias de portais para mundos distantes e de artefatos místicos poderosíssimos. No fundo das cavernas, as lendas dizem que se esconde o imenso Poço das Almas.

O Poço das Almas é um gigantesco abismo em forma de cone invertido, com dezenas de quilômetros de profundidade. O poço seria como o Inferno de Dante, composto por nove níveis diferentes, onde as almas que cometeram os piores crimes são torturadas e punidas. No fundo do poço estaria Ialdabaoth.

Tenebra é governada por Ahriman, o Imperador. Este monstro gigantesco pode assumir diversas formas, mas as mais comuns são monstruosas. Ahriman pode ser visto apenas raramente, quando se reúne com seus Grandes Lordes.

As cavernas de Tenebra e o Átrium são guardados por monstros poderosíssimos. Além disso, diversos demônios, escolhidos a dedo por Ahriman, podem entrar aqui para se comunicar com o Imperador. Esses demônios são soldados e mensageiros e geralmente são muito poderosos.

Alguns demônios dizem que há criaturas acima do Imperador. Os Grandes Lordes nada dizem sobre estas criaturas, mas há quem diga que eles sabem a verdade. Outros dizem que essas criaturas são apenas faces de Ahriman. Alguns revelam que tais seres seriam Shaitan, a Besta de Sete Cabeças, e Baal-Zebub, o Demônio Dragão. Outros falam de Lúcifer, um homem belíssimo, primeira criação de Ialdabaoth.

Há uma lenda que diz que um Grande Lorde, talvez Fleuretti ou Nebiros, teria sorrido ao ser questionado sobre o assunto e disse: "Provavelmente, Ialdabaoth é Ahriman, Lúcifer, Shaitan e Baal-Zebub. Não importa. O demônio tem várias faces. Em qual delas você acreditaria mais?"

As Criaturas do Inferno

Como a Terra, o Inferno possui muitas criaturas. Tais seres são seres mágicos, mas vivos. Eles precisam se alimentar, podem se reproduzir e eventualmente morrem. Estas criaturas selvagens costumam ter baixa ou nenhuma inteligência, mas alguns dragões infernais são muito inteligentes.

Ninguém sabe a origem de tais criaturas. Dizem que cada Grande Reino possui animais criados por seu Grande Lorde. Provavelmente, esta é a verdade, já que cada Reino reflete a personalidade de seu Grande Lorde, mas o fato de que alguns poucos animais e plantas podem ser encontrados em Reinos diferentes parece contrariar essa teoria. Talvez Ialdabaoth, ao criar o Inferno, criou algumas criaturas, deixando aos seus nove Grandes Lordes o dever de continuar a criação de mais seres.

Grandes fungos carnívoros, árvores com espinhos e plantas assassinas podem ser encontrados nas áreas selvagens. A vida vegetal do Inferno é estranha. As formas de árvores e folhas parecem distorcidas e horrendas. Substâncias estranhas parecem respingar de folhas e galhos. Às vezes, plantas carnívoras gigantes se alimentam de pequenos animais e atacam almas nômades.

A vida animal é mais variada. Entre as variedades, são encontrados cães de três cabeças (Cérberos), grandes como leões; lagartos de quatro metros com diversas patas e olhos; aves gigantescas; tubarões que vivem em rios de prata ou magma; pequenos "dragões" de chamas, que parecem miniaturas dos dragões infernais, mas sem inteligência; besouros gigantes; vermes enormes; insetos estranhos; lagartos que lembram pequenos dinossauros escavadores; entre outros.

Há também criaturas bizarras e místicas. Seres de energia mágica; monstros cibernéticos; entidades negras e amorfas, capazes de segregar ácido ("sombras negras"); seres cheios de tentáculos que flutuam a poucos metros do chão e disparam rajadas de fogo místico; criaturas humanóides aquáticas, capazes de manipular a água de Grande Mar Gelado; entre muitos e muitos outros.

OS GIGANTES NONAN

A raça mais notória é a dos Gigantes Nonan, seres humanóides enormes, tendo entre dois e seis metros de altura, com pele rochosa, cheia de espinhos e olhos de fogo. Existem apenas nove Gigantes Nonan, cada um cuidando da proteção de um Grande Lorde. Os Nonan são incrivelmente fortes e resistentes, capazes de resistir a virtualmente qualquer punição física (ou assim se conta...), mas os Nonan não são seres inteligentes, agindo por puro instinto ou de acordo com a vontade de seu mestre.

Dizem que no passado houveram outras nove raças de Gigantes. Eles seriam seres criados pela Wyrm, a entidade universal da destruição, e soltas no Inferno para destruir os servos de Ialdabaoth, em meio a uma grande batalha cósmica entre as duas entidades. O Inferno destruiu as raças de Gigantes, enquanto cada um dos Grandes Lordes aprisionou e dominou um Nonan. Alguns dizem que os Gigantes sobreviventes ainda existem, estando adormecidos nas profundezas do Poço das Almas. Entre essas raças, estariam os Priman, fracos fisicamente mas incrivelmente inteligentes e capazes de realizar magias ou dominar os Gigantes menos inteligentes, e os Decan, seres ainda mais poderosos fisicamente do que os Nonan, mas sem nenhuma inteligência ou instinto.

Alguns Grandes Lordes confirmam a guerra entre demônios e gigantes, afirmando que ela aconteceu nos primórdios da humanidade, mas nenhum deles confirma o destino que os outros Gigantes, salvo os nove Nonan, tiveram.

Nodos Negros: Regiões Infernais na Terra

Às vezes, a energia infernal chega à Terra. Seja por Mágika de magos Infernalistas, presença de cultos demoníacos ou manipulação de um demônio poderoso, os locais da Terra tocados pelo Inferno tornam-se Regiões Infernais, também chamados de Nodos Negros.

Nodos Negros são locais malditos, onde a vida vegetal e animal parece sutilmente alterada. Ratos parecem maiores e têm olhos vermelhos brilhantes, vermes aparecem aos montes e são anormalmente grandes e vorazes, as criaturas tornam-se mais ferozes e fortes e plantas parecem retorcidas e adoecidas. Quem entra em tais áreas sente paixões negras, como luxúria e ódio, como as Maldições que afetam os demônios.

Um Nodo Negro é literalmente um pedaço do Inferno na Terra. É um lugar sombrio e anormalmente assustador. Adentrar em um Nodo Negro exige coragem e força de vontade. Para um demônio ou Infernalista, Nodos Negros são locais sagrados.

Nodos Negros só podem ser encontrados em locais fechados e, de preferência, subterrâneos. A maioria se localiza em locais onde ocorreram grandes atrocidades. Criar um Nodo Negro é difícil e exige muita energia de um demônio ou mago. Às vezes, porém, a presença de um portal para o Inferno pode criar grandes Nodos Negros.

***INFERNALIS FACTU* E ENERGIAS INFERNAIS**

Os Poderes Infernais (*Infernalis Factu*) dos demônios são habilidades naturalmente poderosas, mas a presença de energias infernais parece tornar tais poderes ainda mais fortes. De fato, demônios podem usar de seus poderes com maior facilidade em Nodos Negros do que em outros lugares. Quando no Inferno, principalmente, os *Infernalis Factu* tornam-se incrivelmente poderosos.

Capítulo 3:

O Mundo das Trevas

UM MUNDO DE TREVAS

Nem mesmo o sol pode banir os fantasmas do nosso mundo.
Não obstante, recolhemo-nos na escuridão
para rezar pelo amanhecer...
— Citação anônima encontrada no Manual do jogo Diablo

O Mundo das Trevas é um mundo impressionante. Ao mesmo tempo que é rico em vida e belezas, também possui muitas sombras, morte e abominações, que parecem consumi-lo cada dia mais. É um mundo como o nosso. Os humanos dominam o mundo, suas cidades crescem a cada dia, tomando as áreas naturais, poluindo o globo. A diferença é que há o sobrenatural. Aqui as lendas são, pelo menos em parte, reais.

Demônios chamam o Universo de Tellurian. Criada por um Deus inominável, a Tellurian engloba tantos os aspectos físicos como espirituais do mundo. A Tellurian é o campo de caça dos infernais, que nela buscam oportunidade de ganhar poder e almas.

A influência infernal está em toda a parte, embora poucos possam vê-la. De fato, nem mesmo as forças sobrenaturais ousam admitir que o Inferno está presente. Enquanto mortais são manipulados por vampiros, magos e outras criaturas, os demônios controlam tudo indiretamente, usando de artifícios e de agentes corrompidos. É assim que deve ser. O Inferno não ousa agir diretamente, a não ser nos casos mais extremos, pois sabe que, se sua presença for notada, seus inimigos se prepararão para a guerra...

OCULTOS ENTRE O OCULTO

Como já foi dito antes, demônios preferem que sua presença não seja notada nem mesmo pelas outras forças sobrenaturais. É simples explicar o porquê: agir escondido permite que as vítimas não apresentem oposição. Enquanto vampiros clamam controlar os mortais, os demônios podem clamar influência indireta tanto sobre mortais como vampiros.

Nenhuma força sobrenatural sabe muito sobre os demônios, embora todos saibam que demônios existam. Desta forma, a verdade sobre o Inferno permanece oculta numa rede de mentiras. Para os lobisomens, por exemplo, os infernais são apenas agentes da Wyrm. Isso os deixa despreparados para agir contra os verdadeiros propósitos do Inferno.

O MUNDO MORTAL

Este é o local onde cometi meus piores erros.
Este é o local que até mesmo os anjos não compreendem.
— Elvis Costello, *"Our Little Angel"*

Desde a pré-história a sociedade mortal tem sido influenciada pelos desígnios do Inferno. Essa influência sempre foi sutil e, sempre que se tornou forte demais, atraiu a retaliação Celestial. A verdade é que nem luz nem trevas podem triunfar neste grande jogo, e ambos os lados podem apenas impedir que o inimigo avance demais. Há um grande equilíbrio imposto por esta guerra profana, que manteve os mortais a salvo da total corrupção e da total Salvação.

Essa influência sutil raramente é percebida. De fato, diante da manipulação direta dos vampiros, da Guerra da Ascensão e da Wyrm, o que o Céu e o Inferno fazem é quase imperceptível, mas não menos importante ou duradouro, nem menos presente. Nas épocas antigas, demônios e Celestiais já manipulavam religiões. Em Roma, os Infernais chegaram a um nível de poder impressionante. O Éden influenciou a queda do Império Romano, e os demônios tiveram grande importância na Idade Média.

A cultura e a política humana influenciam muito o Inferno, também. Muitos demônios clamam "áreas de influência" na Terra, e se adaptam melhor a essas áreas. É por isso que, apesar de existir apenas um Inferno, pode-se falar de "demônios africanos" ou "demônios orientais."

O CÓDIGO DAS TREVAS

O Código das Trevas, uma das leis mais importantes do Inferno, dita que os demônios devem agir pelas sombras, e que tanto os mortais como os sobrenaturais devem ser mantidos na ignorância sobre a verdade do Inferno. Apesar deste segredo imposto, demônios costumam ter bem mais liberdade do que outros seres sobrenaturais na hora de mostrar seu poder.

De fato: o código das trevas exige que a verdade sobre o Inferno seja oculta, mas não exige que todo o sobrenatural seja mantido às escondidas. Portanto, não é incomum um demônio não ser punido por usar seus poderes para destruir um oponente sobrenatural ou para intimidar, matar ou manipular vítimas mortais. Obviamente, usos freqüentes e altamente óbvios de magia sempre serão punidos, mas atos isolados ou que afetem apenas poucas testemunhas podem ser feitos sem medo de repressão. Além disso, revelar segredos infernais é um crime gravíssimo no Inferno.

Em parte, os demônios são mais relaxados neste aspecto de manter o segredo porque sabem que outros irão "limpar sua sujeira." Os vampiros, magos e Celestiais trabalham duro para manter a população humana na ignorância, e irão tentar ocultar ou silenciar testemunhas que dizem ter vistos "monstros." Assim, o Inferno só se limita a punir (ou até mesmo eliminar) aqueles demônios que tornam-se óbvios demais.

A América do Norte

Deus abençoe a América.

— Citação do Hino Nacional dos EUA

As grandes cidades da América do Norte, em particular no Estados Unidos, são mais do que metrópoles cheias de gente. Nos arranha-céus mais altos, agentes vampíricos manipulam a política e a economia humana, enquanto as fileiras tecnocratas buscam forçar sua visão do mundo para as massas. Em meio aos becos e esgotos, os agentes de Vermis Magnus procriam e se fortalecem.

O Inferno tem estado de olho na América desde antes da chegada dos Europeus. Demônios já foram adorados e odiados pelos mais antigos habitantes do Novo Mundo, e a chegada dos invasores apenas trouxe mais atenção infernal para esta terra. Nos dias atuais, não há grande cidade americana que não possua seus cultos infernais ocultos ou marionetes de Lordes posicionadas em cargos de influência na sociedade.

Obviamente, as grandes cidades são também perigosas para os agentes do Inferno. A competição com vampiros e magos é alta, e os demônios têm a desvantagem de não poder revelar todo o seu poder, devido ao Código das Trevas. Além disso, as grandes cidades atraem com freqüência as forças da luz. Muitas cidades possuem agentes celestiais misturados entre os mortais, e qualquer suspeita de manifestação infernal pode atrair a atenção de tropas caçadoras do Céu. Anjos Caídos também costumam perambular entre os becos mais escuros, competindo com vampiros e demônios pelas áreas que chamam de "lar."

Nas pequenas comunidades, a penetração das forças das trevas também pode ser sentida. Há pouca competição com outras criaturas das trevas, e as pessoas são mais supersticiosas. Devido à religiosidade das pessoas de pequenas cidades, há o obstáculo da Fé Verdadeira, mas mesmo assim há histórias de cidades corrompidas. Um demônio em uma pequena comunidade se vê com facilidade para manipular os eventos, pois só é necessário corromper poucas pessoas influentes (quase sempre fazendeiros, pastores ou padres, políticos ou um ou outro agente da lei apenas).

NOVA IORQUE: UM EXEMPLO

Nova Iorque é um exemplo clássico para se definir o Novo Mundo para os Infernais. A cidade é um caos urbano, suja e tomada pelo crime, encoberta por propagandas de riqueza e progresso. O número de pobres cresce a cada dia, o crime aumenta e as autoridades tornam-se cada vez mais negligentes. As drogas, a prostituição e a corrupção são comuns.

Do ponto de vista sobrenatural, os vampiros da Camarilla e do Sabá estão em guerra, as Tradições de magos perdem seu poder e crias da Wyrm se espalham. Há poucos lobisomens, e o único refúgio destes é o Central Park. No dia a dia destas forças sobrenaturais, a violência e competição se tornam cada vez mais freqüentes.

Enquanto isso, os demônios tiram proveito do caos. Sabe-se que há dois Lordes em ação em Nova Iorque manipulando os vampiros. Um deles parece estar ajudando os anciões da Camarilla, enquanto o outro têm controle sobre um Bispo do Sabá. Os agentes desses Lordes são freqüentes na cidade, ajudando a aumentar o caos e nutrindo o ódio dos vampiros. Por enquanto, nenhum dos dois aumentou sua influência para fora da sociedade vampírica, embora possam usar de influência indireta sobre os mortais.

Além dos Lordes, há uma grande seita Infernalista em Nova Iorque, com cerca de 20 membros, e rumores de pelo menos duas outras seitas pequenas. Há visitas freqüentes de infernais à cidade, em busca de vítimas para sua corrupção, embora nenhum desses visitantes ocasionais chame muita atenção ou permaneça na cidade muito tempo.

A presença Celestial na cidade é muito forte, embora raramente possa ser notada. Há pelo menos dez Celestiais infiltrados entre os humanos e tendo moradia permanente na cidade, e suas identidades não são conhecidas. Também há um ou dois Anjos Caídos perambulando nos becos da cidade. Um deles é aliado ao Inferno, e costuma ajudar demônios em troca de energia infernal ou informação. O outro é independente, tem um protetorado no Bowery e parece defender a população local, mas sua presença ainda não foi confirmada.

A América Latina

A América Latina oculta muitos mistérios em suas áreas selvagens e muita pobreza em suas áreas urbanas. A atração infernal aqui não vem apenas por causa da pobreza, do tráfico de drogas, da violência e da corrupção, mas porque a América Latina apresenta muito misticismo e muitos mistérios, e isso interessa aos demônios que se preocupam em adquirir conhecimento místico.

As cidades grandes da América Latina não se diferenciam muito das cidades da América do Norte. A presença infernal tende a ser grande e sua influência é muito forte. Obviamente, há também uma grande presença Celestial, e muitas batalhas sangrentas entre Céu e Inferno já ocorreram nas ruelas escuras de favelas e bairros pobres. O Inferno tende a agir mais abertamente e ser mais violento nas cidades da América Latina.

As áreas selvagens, porém, são o maior atrativo para os demônios mais sábios. Muitas lendas se espalharam sobre horrores da Wyrm ocultas nas selvas amazônicas ou demônios aprisionados nos antigos templos dos Incas, Maias e Aztecas. Rumores sobre a presença do Antediluviano Nosferatu ou sobre a prisão do misterioso Grande Lorde Leviathan abundam, e não são raros os infernais que ousam investigar tais rumores. O desaparecimento de um Lorde de Hel na Amazônia apenas contribuiu para que os rumores aumentassem.

Obviamente, investigar esses mistérios não é fácil. Além da oposição freqüente de Metamorfos e lobisomens locais, há também a presença forte de Vermis Magnus na região e as ocasionais expedições de Celestiais, que também buscam solucionar os mistérios desta terra.

A WYRM E A AMÉRICA LATINA

A presença da Wyrm, ou Vermis Magnus, na América Latina é muito forte. A Pentex, uma empresa a serviço das forças da destruição, possui muitas subsidiárias no continente, e os mundos espirituais fervilham com espíritos Malditos. Muitos lobisomens têm viajado para as Américas e principalmente para a Amazônia para tentar impedir o crescimento das forças da Wyrm. Os Metamorfos não sabem, mas eles não são os únicos que lutam contra a Destruição.

Demônios vêem na Wyrm uma abominação, e não uma aliada. O papel infernal é corrupção, mas com o propósito de separar as almas dos bons e dos maus, e de forma que tenha oposição das forças da luz. Destruição, porém, não tem sentido ou propósito, e não é caminho para o poder. A Wyrm busca o fim de tudo e, se ela conseguir o que quer, não haverá mais almas para se cultivar.

Desta forma, os demônios da América Latina têm lutado incansavelmente contra a Wyrm. Infelizmente, devido ao Código das Trevas, eles raramente podem lutar lado a lado com os Metamorfos. Apesar disso, na América Latina são incrivelmente comuns as alianças entre Celestiais e infernais contra o Grande Verme. Essas alianças raramente duram, mas costumam ser incrivelmente eficazes para barrar o crescimento das forças da Destruição.

EUROPA

Europa é um continente de tradições e história, e esta característica se mantém no sobrenatural. Ao longo dos séculos, linhagens bem definidas de criaturas das trevas proliferaram em áreas distintas, formando poderosas forças bem divididas. A Europa é o lar dos mais antigos e poderosos príncipes vampíricos, sede das maiores Tribos de lobisomens e abriga as mais tradicionais capelas de magos. Desta forma, o poder da Europa já está bem definido, e é extremamente difícil alterar o status quo existente.

O Inferno também possui bases de poder muito bem definidas na Europa. As seitas de Infernalistas européias são as maiores do mundo, algumas com milhares de membros, e muitos Lordes infernais clamam suas áreas seculares de influência. Aqui a presença infernal é antiga, mas bem disfarçada graças aos outros poderes sobrenaturais tradicionais que se escondem na Europa. O Paraíso também tem uma longa tradição na Europa, mas lutas entre o Céu e o Inferno sejam completamente furtivas aqui, ocorrendo principalmente no aspecto político e raramente envolvendo violência, pois, devido ao imenso poder que tanto os Serafins como os Lordes possuem no continente, uma guerra aberta com certeza iria causar grandes danos aos mortais da região.

Há uma terceira força poderosa entre o Céu e o Inferno na Europa: Anjos Caídos. A Europa contém a maior população de Anjos Caídos conhecida, e a fortaleza do próprio Lúcifer se localiza em algum lugar nas ruínas romanas. A maioria dos Anjos Caídos da Europa são independentes do Céu ou do Inferno e, embora haja muitos entre eles que negociem com demônios, raramente eles ajudam os propósitos infernais, procurando apenas manter-se independentes e vigiar os mortais de seus territórios.

OS CAÍDOS

Os Anjos Caídos são aqueles Celestiais que, por seus crimes ou sua conduta, foram expulsos do Éden e condenados a caminhar pela Terra até que se redimissem. Esses "Impuros," por terem suas asas cortadas, perdem parte de seus poderes. Ao contrário da crença cristã, os Caídos não são demônios. De fato, apenas uns poucos tornam-se *Luciferite*, entrando para a hierarquia infernal. Os demais são apenas independentes, vivendo na Terra, seja em busca de perdão, de liberdade ou de vingança.

Alguns Caídos, mesmo sendo independentes, traficam com demônios. Raros são os Caídos, porém, que se interessam em corrupção ou trevas. Seus negócios se limitam a pequenos trabalhos em troca de informações ou energia infernal, que é necessária para eles como substituto da energia celestial. Os que negociam com demônios costumam ser mais violentos ou intolerantes que aqueles que se recusam a tratar com o Inferno, mas mesmo assim raramente tornam-se simpatizantes do Inferno. Apenas o mais corrupto dos Caídos se torna um Luciferite, e alguém tão tolo assim acaba sendo odiado pelos demais Impuros.

Para mais informações sobre Anjos Caídos (incluindo os Luciferites) e Celestiais em geral, veja o **Apêndice 1** deste livro.

RÚSSIA

A Rússia até recentemente estava nas mãos de Baba Yaga, uma vampira de imenso poder, que polarizou as forças sobrenaturais da Rússia e pretendia dominar todo o país. Enquanto os mortais se preocupavam com a transição do Socialismo para o Capitalismo, Baba Yaga reuniu verdadeiros exércitos de magos, vampiros, lobisomens, espíritos e até mesmo dragões sob seu comando. A recente morte da anciã alterou o status sobrenatural da Rússia, e muitos demônios (e Celestiais) têm se voltado para a região.

Atualmente, os seres que antes estavam unidos por Baba Yaga voltaram-se uns contra os outros. Duriel, Anjo Caído e Tenente de Baba Yaga, tem aproveitado isso para aumentar seu poder na região. Da mesma forma, outras forças têm se instalado na Rússia. Alguns demônios têm indícios de que o Grande Lorde Lucifugo tem interesses aqui, e mais ainda, que a Rússia tem atraído cada vez mais Celestiais.

EGITO, MESOPOTÂMIA E O ORIENTE MÉDIO

Não há nenhum deus no céu esta noite.
Nenhum sinal do Paraíso, em lugar algum que se veja.
— Pigface, *"Suck"*

As terras muçulmanas são áreas de grande mistério para os seres sobrenaturais. Influenciados pela religião, os sobrenaturais são muito diferentes aqui. Os magos chamados Ahl-i-Batin vigiam das sombras, os vampiros fanáticos Hajj e os assassinos Assamitas dominam os vampiros e a presença Garou é reduzida pela existência de outros Metamorfos na região.

Do ponto de vista infernal, a maior dificuldade de penetração no Oriente Médio se deve à presença forte dos Malaki (Celestiais muçulmanos), que mantém os olhos abertos para impedir a presença demoníaca, e por causa da forte fé da região. Apesar disso, há muitos Anjos Caídos do Clero Shaitani, um grupo sombrio que mantém relações firmes com o Inferno. O Grande Lorde Nebiros também parece ter interesses na região, e muitos agentes dele podem ser vistos infiltrados em Israel e em diversos países muçulmanos.

A Mesopotâmia faz parte do Oriente Médio, mas merece uma menção especial, pois foi nas antigas civilizações mesopotâmicas que o Infernalismo se desenvolveu. Em meio às ruínas babilônicas, dizem haver muitos Artefatos Infernais perdidos, demônios aprisionados e, segundo alguns, o Grande Lorde Leviathan, suposto antecessor de Mephistus, que assombra as ruínas babilônicas.

No Egito as coisas são um pouco diferentes, já que as sociedades sobrenaturais se parecem mais com as encontradas no ocidente. Os vampiros Seguidores de Set dominam aqui, e sob as areias do deserto escondem-se muitos segredos sobre a vida e a morte. Aqui também é a terra natal das Múmias, e estas podem ser vistas ocasionalmente perambulando por estas terras. Os Celestiais do Egito tendem a ser estudiosos que buscam os mistérios desta terra ou são mais ligados ao Mundo dos Mortos, e costumam estar muito atentos a qualquer distúrbio na região.

CHORAZIN

Em algum lugar do Oriente Médio se escondem as ruínas de Chorazin, a Cidade Infernal. No passado, esta cidade foi erguida por Nergal, um poderoso Baali também conhecido como Shaitan, como centro de adoração a um "deus negro de poder infinito" chamado Namtaru. Namtaru estaria adormecido sob Chorazin, e seu corpo foi encontrado por Nergal e movido para Creta, onde Nergal tentou desperta-lo. A tentativa de Nergal foi impedida por uma união entre os Clãs vampíricos, mas parte do poder de Namtaru se manteve em Chorazin. Séculos depois, Chorazin foi encontrada por um Baali chamado Azaneal, que iniciou seus planos para reunificar os Baali, dispersos desde a derrota de Nergal.

Atualmente, as ruínas de Chorazin são um poderoso portal adormecido para o Inferno. Embora esteja inativo, o portal dá a Chorazin um poder infernal incrível sem igual na Terra. As ruínas foram ocultas por poderosas magias Celestiais, e até hoje os mortais não encontraram as ruínas do lugar.

Uma das questões que pairam sobre Chorazin é quem seria o demônio Namtaru. Aparentemente, Namtaru era um farsa, um Avatar posto por algum Grande Lorde, e a tentativa de "desperta-lo" serviria apenas para invocar o Grande Lorde para a Terra, o que com certeza iniciaria o Armageddon. A questão é: quem é o Grande Lorde que planejou esta trama?

Escritos revelam que Baalberith, o "arquivista do Inferno," seria o responsável. A descrição sugere que o Grande Lorde seria Fleuretti ou Nebiros, embora saiba-se que Astaroth já foi chamado "Balberith." Os mais atentos, porém, notam que as lendas falam que o caos tomou Creta durante a tentativa de despertar Namtaru, o que aponta o responsável como sendo Sargatanas, o Grande Lorde do Caos. De fato, manifestar-se no plano mortal parece ser uma obsessão do Lorde do Caos.

ÁFRICA SUB-SAARIANA

O Continente Negro é a região mais pobre da Terra, com países governados por ditadores e com uma grande população pobre. Mesmo nas áreas mais desenvolvidas, como a África do Sul, a corrupção, a fome e a miséria continuam a se espalhar. Do ponto de vista sobrenatural, a África é governada por forças corruptas, principalmente os vampiros Seguidores de Set e os servos da Wyrm. Apesar disso, outras forças caminham por estas terras, entre elas os vampiros chamados Laibon e diversas forças Metamórficas.

Muitos demônios são atraídos pela pobreza africana, mas a África é o lar de muitos Antigos. Muitas tribos primitivas possuem entre seus deuses demônios poderosos, alguns com milhares de anos de idade. Há até mesmo algumas tribos totalmente Infernalistas. Muitas guerrilhas também são manipuladas pelo Inferno.

As forças infernais aqui encontram oposição principalmente dos servos do Grande Verme, que estão se aproveitando da decadência africana. Há também histórias de horrores sobrenaturais despertando nas florestas e se opondo aos infernais. Além disso, a forte presença demoníaca tem atraído a atenção crescente de hordas Celestiais guerreiros, principalmente dos Malaki.

OS DEMÔNIOS AFRICANOS

Os demônios da África são os que menos se esforçam para se ocultar dos mortais. Muitas práticas primitivas ocorrem na África, e muitas vezes os infernais se vêem como parte de algum panteão e alguma tribo perdida. Essa adoração, ou temor, nem sempre chega a ser Infernalismo, já que os demônios são quase sempre vistos como forças destrutivas ou espíritos malignos, que devem ser acalmados através da veneração e da prática de sacrifícios.

A África é um foco de demônios poderosos. Muitas áreas são tomadas por Lordes antigos como suas "regiões de influência." Acredita-se que exista mais de um Lorde de pelo menos 17 mil anos de idade agindo na região, e que o próprio Sargatanas tem interesses no caos que toma o continente africano.

OCEANIA E AUSTRÁLIA

A Oceania não é exatamente uma área que atrai muito a atenção infernal. Embora os demônios estejam presentes, não há nada que pareça especial nestas ilhas. Há um rumor, porém, de que um dos Grandes Lordes têm planos para as ilhas que compõem a Oceania. Que plano seria e quem seria seu planejador, porém, é um grande mistério.

A Austrália, porém, tem um poder místico inato que parece atrair os infernais mais ligados ao Ocultismo. Enquanto cidades como Sydney ou Perth em nada se diferenciem de uma grande cidade da América do Norte sob o ponto de vista Infernal, mas áreas selvagens possuem características únicas.

Até agora, as áreas selvagens australianas pertencem aos espíritos naturais desta terra, que têm lutado até mesmo contra os lobisomens invasores. Aparentemente, o mundo espiritual se revoltou contra os Garou por causa da destruição de uma raça metamórfica local. Vermis Magnus tem se aproveitado disso para se infiltrar na Umbra local.

O Inferno vem estudando a região. Aparentemente, a presença dos espíritos na Austrália é incrivelmente forte, e a região é uma área poderosa para a magia. Os aborígenes parecem ter contato com Celestiais, que vêm confrontando os demônios, embora os conflitos tenham sido em mínima escala até agora.

A HORA DO SONHO

A Umbra australiana é chamada pelos nativos de "dreamtime," ou seja, a Hora do Sonho. As barreiras entre espírito e matéria são muito fracas na Austrália e, em áreas selvagens intocadas, é possível ainda presenciar a união dos dois mundos à noite. Os espíritos locais são poderosos, mas o avanço da civilização têm enfraquecido a Hora do Sonho e ampliado as barreiras lentamente.

O ORIENTE

Não vá para o Oriente... pois lá se encontra a sua morte.

— O Livro de Nod

O Oriente, ou Reino Médio, como os seres sobrenaturais locais o chamam, é um mundo completamente diferente. As regras e as criaturas deste lugar são totalmente estranhas para qualquer invasor ocidental. Isso não ocorre apenas com a cultura mortal, mas com todos os Shen (seres sobrenaturais nativos) também.

No Oriente, os seres sobrenaturais não têm tantos motivos para se esconder. De fato, uma grande parte da população mortal é supersticiosa e acredita na existência de seres das trevas. Para os mortais, se os Shen forem deixados em paz, eles deixarão as pessoas em paz também, a menos que o destino queira que seus caminhos se cruzem.

A cultura do Reino Médio é altamente espiritualizada. Mesmo em centros urbanos e descrentes como Tóquio, há muitas pessoas (quase sempre de idade avançada ou de classe social mais baixa) que acreditam no mundo espiritual e em seus representantes. Os Shen também são altamente ligados aos espíritos. Até mesmo os misteriosos vampiros orientais, chamados Kuei-jin, têm fortes ligações espirituais.

O Oriente também é lar dos Hengeyokai, seus Metamorfos nativos. Os Hengeyokai, ao contrário de seus primos ocidentais, costumam agir em conjunto, e não é incomum ver lobisomens, homens-tigre, homens-rato e outros Metamorfos formando a mesma matilha.

O Inferno tem seus negócios no Oriente, mas a grande maioria dos demônios locais (chamados Kuei) não costumam tolerar a presença de infernais forasteiros. Os Kuei clamam o controle do Oriente, embora tenham que enfrentar oposição vinda de outros Shen e, principalmente, dos Celestiais locais. Os Anjos Caídos nativos são chamados Akuma, e estão aliados aos infernais.

OS KUEI, OS AKUMA, O MUNDO YOMI E O MAKAI

As práticas de Kuei e Akuma são muito diferentes das práticas de demônios e Anjos Caídos ocidentais. Os Kuei ainda seguem os Códigos do Inferno (e prezam muito o Código da Honra) e a hierarquia infernal, mas consideram o Inferno um local bárbaro e pouco refinado. Os Kuei que se tornam Lordes buscam criar Feudos que seguem a cultura oriental. Aqueles que não têm tanto poder, porém, preferem viver nestes Feudos ou então ingressar no Mundo Yomi (discutido adiante).

Já os Akuma, ao contrário dos demais Anjos Caídos, consideram os Infernais seus irmãos. Nem todos os Akuma são Luciferite, pois a maioria deles não vende sua alma nem ingressa na hierarquia infernal e apenas age em uníssono com os demônios Kuei. Muitas vezes, Lordes Kuei tomam Akuma como conselheiros, companheiros ou amantes.

Uma característica marcante sobre o Oriente é o fato de que lá, não há apenas um Inferno. Embora o Inferno demoníaco ainda seja o lar de origem de todos os demônios, os Kuei e Akuma adotaram outros reinos como seus infernos pessoais. No Oriente, há um mundo espiritual corrupto conhecido como o Mundo Yomi, um mundo que reúne características das Umbras Média e Baixa. Esta dimensão possui diversos "infernos," conhecidos como "os Mil Infernos." Entre eles, destacam-se reinos como O Inferno de Ser Depelado Vivo e a Cidade Distorcida.

Os governantes dos Mil Infernos são os Reis Yama, e são considerados grandes demônios. Os Reis Yama estão em constante guerra e, segundo as lendas orientais, quando um deles destruir todos os outros, ele será sagrado o Imperador Demoníaco e a Sexta Era, a era do Apocalipse, se iniciará. Apesar de serem considerados demônios, nem todos os Reis Yama são infernais verdadeiros. Alguns são espíritos, outros são crias da Wyrm ou fantasmas corruptos e antigos, e somente alguns são Akuma ou Kuei. Todos os Reis Yama são, porém, poderosíssimos, embora nenhum pareça alcançar o poder de um Grande Lorde.

Uma característica interessante do Mundo Yomi é que todo o tipo de criatura corrupta pode ser encontrada servindo às cortes dos vários infernos. Não incomum ver Kuei, Akuma, espíritos, crias da Wyrm, espectros, Kuei-jin corruptos, Aranhas-goblin e fantasmas servindo a um mesmo Rei Yama.

Um dos infernos mais poderosos do Mundo Yomi é o Makai, fundado por um antigo demônio de grande poder. Ninguém sabe quando o Makai foi descoberto ou criado, e pouquíssimos demônios ocidentais sabe sobre sua existência (os

Kuei são muito cautelosos para não deixar que seu "inferno" seja invadido por ocidentais). O Makai abriga a maior população de demônios Kuei e anjos Akuma, e é um Reino imenso que segue ao mesmo tempo as tradições infernais e orientais.

As lendas dizem que o criador ou descobridor do Makai foi Ankokushin, embora ele esteja desaparecido há milhares de anos. Segundo algumas lendas, Ankokushin é um dos Grandes Lordes disfarçado, que criou o Makai para manipular os Kuei e os Akuma. Outras lendas sugerem que Ankokushin estava muito abaixo do nível de um Grande Lorde, sendo apenas um Lorde Kuei muito antigo, e seu desaparecimento se deu devido às maquinações dos Grandes Lordes, que consideraram uma ofensa um inferior se considerar igual a eles.

A Natureza Espiritual do Mundo das Trevas

O Mundo das Trevas é composto por realidades, vários mundos distintos e sobrepostos, cada um uma manifestação diferente do outro. O conjunto dessas realidades é chamado pelos demônios de a Tellurian. A Tellurian é o universo, todas as realidades juntas, todos os mundos unidos.

A Tellurian é composta pelas seguintes realidades: a Umbra Média, o Mundo Espiritual; o Sonhar, o mundo dos sonhos, também chamado de Alta Umbra; o Submundo, o mundo dos mortos, chamada também de Baixa Umbra; a realidade física, a Terra; a Umbra Profunda; entre outros.

A **Umbra Média** é a realidade espiritual que reflete o Mundo Natural. Aqui os espíritos naturais formam uma realidade idealizada da Terra. Espíritos de animais, criaturas místicas, elementais e seres de corrupção e poluição convivem. Aqui também estão vários mundos diferentes, surgidos da fusão da matéria com o espírito. Esses mundos menores, chamados Reinos, são incrivelmente variados. Entre eles, estão o Inferno e o Céu. A Umbra foi explicada em maiores detalhes no capítulo anterior, onde o Inferno é detalhado.

Na Umbra Média se localiza a **Penumbra**, que é um reflexo da Terra dentro do mundo espiritual. A Penumbra é uma área que corresponde em cada aspecto ao mundo físico, apresentando de forma visível a "alma" da Terra.

O **Sonhar**, Mundo Astral ou Alta Umbra é o mundo onde sonhos se materializam. Esse mundo é uma realidade estranha e mágica, onde os pensamentos, idéias, fagulhas de imaginação e pesadelos da humanidade se manifestam espiritualmente. As criaturas desse mundo são chamadas Quimeras e são criadas pela imaginação humana. Esse é o reino das fadas e suas contrapartes terrenas. Diversos Reinos também fazem parte do sonhar. Esses Reinos são formados por sonhos e idéias e normalmente não são permanente, sumindo e aparecendo sem aviso. Eles também não são Reinos com partes físicas, apenas espirituais, ao contrário do que ocorre na Umbra Média.

O **Submundo** ou Baixa Umbra é o mundo dos mortos. Aqui, as almas dos mortos inquietos passam a eternidade. Essas almas são presas a esse mundo devido a assuntos terrenos não terminados. As paixões que eles sentiram em vida ainda atormentam-nos, criando-lhes o desejo de resolve-las. Infelizmente, poucos fantasmas são capazes de resolver suas paixões. Aqueles que conseguem Transcendem ou tornam-se anjos. Aqueles que falham ficam para sempre presos no mundo dos mortos ou são obliterados da realidade.

Esses três reinos são Reinos Espirituais. Juntos, formam o Mundo Espiritual, a **Umbra**. As Alta, Média e Baixa Umbras são realidades diferentes entre si, mas ligadas. As criaturas nativas de cada parte da Umbra são incapazes (ou pelo menos encontram dificuldades) de transitar entre a Alta, Média e Baixa Umbra. Dessa forma, fantasmas só existem na Baixa Umbra, por exemplo, e não são encontrados fora dela.

Separada da Umbra, está a **Terra**, o mundo físico, que conhecemos melhor. Aqui está a humanidade, alheia ao que acontece nas trevas e nos outros mundos. Aqui caminham vampiros, lobisomens e magos. Aqui grandes corporações exploram os recursos naturais e a sociedade, destruindo o que ainda resta desta realidade...

A **Umbra Profunda**, por fim, é uma região além das Umbras, e representa espiritualmente o vazio espacial. Uma barreira separa a Umbra Profunda do resto da Tellurian, e raras criaturas têm coragem de se aventurar nela. A realidade é selvagem na Umbra Profunda, e os espíritos que viajam por ela estão além da imaginação humana. Dizem que os deuses e espíritos mais poderosos estão adormecidos na Umbra Profunda.

SOBRE A ALTA UMBRA

Demônios classificam o Sonhar como Alta Umbra, mas nem todos os seres classificam-no assim. De fato, para magos, Sonhar e Alta Umbra são mundos diferentes. A "Alta Umbra" dos magos são as áreas da Umbra Média que se aproximam do Sonhar. Enquanto no Sonhar existem as Quimeras e seres de sonhos, a "Alta Umbra" dos magos é habitada por espíritos que representam idéias, conceitos e crenças.

Demônios e os Mundos Espirituais

Demônios são capazes de entrar nas Umbras através de seus poderes. Devido à sua natureza sobrenatural, os infernais podem interagir livremente com os espíritos, podendo até mesmo toca-los ou feri-los. A Umbra é uma região poderosa e selvagem, onde as leis da realidade são menos restritivas e onde é possível liberar todo o poder da magia sem medo da presença humana.

Apesar disso, demônios sempre tomam muito cuidado ao adentrar na Umbra Média. É simples dizer o porquê: a Umbra é uma região de espíritos, mas que também pode ser acessada por magos e lobisomens. Os infernais, mesmo tendo maior liberdade dentro dos mundos espirituais, ainda precisam tomar muito cuidado para não chamar a atenção de outras forças sobrenaturais.

Da mesma forma, quando visitam o Sonhar ou o Submundo, demônios procuram tomar o máximo de cuidado para não chamar a atenção das fadas e dos fantasmas que perambulam por estes mundos.

ESPÍRITOS: MÁSCARAS DOS DEUSES

Os espíritos são muitos e variados. Espíritos naturais e elementais são mais comuns, representando criaturas vivas e elementos. Mas também existem espíritos de sentimentos e conceitos, que representam morte, vida, medo, alegria, raiva, tristeza, mal, bem, caos, ordem, etc.

As entidades que criaram a Tellurian são espíritos, mas muito mais poderosos do que os espíritos comuns. Essas grandes entidades não podem ser encontradas, mas parecem estar em toda a parte. As principais entidades espirituais que acredita-se existir estão a seguir.

Os demônios vêem o Mundo Espiritual de forma diferente de magos e lobisomens, e por isso os classificam de forma ligeiramente diferente. Os demônios consideram a seguinte hierarquia de espíritos:

Fantasmas: São as almas dos mortos, que perambulam na Baixa Umbra. A maioria dos fantasmas não possuem muito poder, mas alguns possuam milhares de anos e são tão poderosos quanto um Lorde infernal.

Quimeras: São os espíritos do Sonhar, gerados pela imaginação humana.

Manifestações Menores: Também chamados de Gafflings e Jagglings, as Manifestações Menores são os espíritos comuns e não possuem grande poder. A maioria dos espíritos menores servem a entidades mais fortes.

Incarna Menores: São espíritos poderosos, cada um possuindo influência em uma área bem determinada. As Manifestações Menores servem aos Incarna Menores.

Incarna Superiores: São espíritos extremamente poderosos, com poderes semi-divinos. Um Incarna é um ser REALMENTE poderoso, cujos meros pensamentos são capazes de influenciar a Terra, e a maioria está adormecida e confinada às regiões profundas da Umbra. Os Incarna Menores servem a estes seres.

Celestinos: São os verdadeiros Deuses, e estão confinados à Umbra Profunda. Essas criaturas possuem poder além da imaginação, e alguns deles possuem manifestações físicas, como Hélios, o Sol, ou Luna, a Lua. Celestinos raramente se envolvem diretamente na Tellurian, agindo apenas através de Incarnas sob seu controle.

Dizem que o poder de um Grande Lorde está entre o poder de um Celestino e de um Incarna Superior.

Verdadeiros Deuses: Demônios reconhecem apenas seis Deuses, que são Caos, Ordem, Vermis Magnus, Ialdabaoth, Ormazd e Deus. Estes deuses são explicados adiante.

Para mais detalhes sobre espíritos, livros de **Mago** e **Lobisomem** são os melhores para se procurar. Para ter detalhes sobre fantasmas e sobre os espíritos do Submundo, veja **Aparição** e, para mais informações sobre Quimeras, veja **Changeling**.

As Divindades Infernais

Demônios acreditam na existência de cinco deuses. Alguns deles também são conhecidos por lobisomens, outros são reverenciados por magos, mas apenas o Inferno parece reconhecer todos os seis.

Os deuses formam uma hierarquia em forma de pirâmide. Na base, está a Tríade, formada por Caos, Ordem e Vermis Magnus, e encarregada de criar a Tellurian. Acima da Tríade, está a dualidade de Ialdabaoth, o Deus das Trevas, e Ormazd, o Deus da Luz, encarregados de conduzir o mal e o bem. Superior a todos os seres, está Deus, ou Demiurgo, o pai dos outros cinco deuses.

Compreender como esses deuses agem ajuda a compreender as forças que controlam a Tellurian, e também a entender como os demônios agem.

DEUS

Lembre-se, Deus pode aparecer sob várias formas.
— Cagliostro, *Spawn #32*

Deus, também chamado de Demiurgo, Gaia, Uno, Alá ou outros milhares de nomes, foi a entidade que gerou os princípios da Tellurian e deu à luz a cinco filhos, os demais deuses. Segundo os demônios, Deus não é bom nem mal, mas apenas perfeito, e os infernais trabalham para Deus seguindo seu propósito original de corromper para testar os mortais.

É dito que Deus desapareceu após gerar seus cinco filhos. Alguns místicos dizem que, na verdade, ele se dividiu, e cada parte de Deus formou um dos outros deuses. Talvez a verdade jamais será conhecida...

Ialdabaoth

Que estas aberrações sejam minha guarda de honra,
usando o vômito como medalhas de honra em seus peitos...
... pois tenho inimigos neste fétido reino
de condenados que escolhi para mim.
— Aberração, *Spawn #37*

Nem todos os seres das trevas reconhecem Ialdabaoth como um deus, e muitos o confundem com Vermis Magnus. Segundo os demônios, Ialdabaoth foi o segundo filho de Deus e seu poder só é igualado por Ahura Ormazd. Ialdabaoth é tomado como o deus do Inferno, dos demônios, das serpentes e das trevas, e muitos demônios mais velhos, bem como alguns magos Nefandi, o reverenciam.

As lendas infernais contam que Ialdabaoth deu à luz aos espíritos que representam a escuridão, e então reuniu todos esses espíritos e os destruiu, usando a energia liberada para criar o Inferno. Então Ialdabaoth teve vários filhos. O primogênito

e mais poderoso dos filhos de Ialdabaoth, tomou uma forma física e clamou o Inferno como seu domínio e dividiu-o entre seus nove irmãos. Também foi Ialdabaoth quem condenou os corruptos ao Inferno e que criou os seres infernais.

Muitos boatos já surgiram sobre Ialdabaoth. Uma lenda menos conhecida diz que Ialdabaoth teve uma filha, e que esta foi Lilith, reverenciada pelos vampiros Cainitas. Alguns sustentam que ele, como deus das trevas, também foi o verdadeiro amaldiçoador de Caim.

Há uma heresia no Inferno, que diz que Ialdabaoth é o responsável pela existência de Vermis Magnus. Segundo essa heresia, Vermis Magnus surgiu quando o Equilíbrio foi corrompido pelo deus das trevas. Os hereges sugerem que o "cheiro da Wyrm" que muitos Metamorfos sentem na presença de Crias de Vermis Magnus é na verdade a marca da corrupção infernal de Ialdabaoth. Isto explicaria porque demônios compartilham do mesmo cheiro...

Ialdabaoth, como os demais deuses, não influencia diretamente a Tellurian há muitos milênios. Alguns dizem que ele está com seus irmãos, adormecido na Umbra Profunda. Outros garantem que ele dorme nas profundezas do mítico Poço das Almas, localizado em algum lugar do Inferno.

ORMAZD

Ou bem morto ganharás os céus,
ou, conquistador, gozarás da terra.
Assim sendo, levanta-te, ó filho de Kunti,
rumo à batalha, e toma uma firme resolução.
Suportando igualmente o prazer e a dor, o ganho e a perda,
a vitória e a derrota, cinge-se para a batalha,
assim não serás levado pelo mal.

— Bhagavad Gita

Ormazd, ou Ahura Ormazd, foi o primeiro filho de Deus e irmão de Ialdabaoth. Deus deu a ele o poder sobre a luz e a missão de proteger as almas puras da Tellurian. Segundo as lendas, Ormazd e Ialdabaoth se enfrentavam desde antes o surgimento da humanidade, com seus exércitos espirituais. Quando Ialdabaoth sacrificou seu exército para gerar o Inferno, Ormazd reuniu seus espíritos de luz e pediu a eles seu poder para gerar o Éden. Os espíritos fizeram o que o deus da luz pedira, mas tornaram-se meros fantasmas, sem poder algum, passando a ser chamados Guardiões.

Ormazd então gerou sete filhos e deu a eles a missão de enfrentar os filhos de Ialdabaoth. Esses sete filhos reuniram os Guardiões e pediram que estes trouxessem as almas puras dos falecidos para o Éden, e que selecionassem os mais puros entre eles para que formassem o exército da luz. Assim foi feito. Os sete foram os primeiros Celestiais.

Alguns demônios têm atribuído a Ormazd a recente aparição de mortais com grandes poderes na Terra, que caçariam as criaturas das trevas. Muitos acreditam que essa intervenção divina mostra que, de todos os deuses, talvez Ormazd tenha sido o primeiro a despertar, e que os demais não tardarão a segui-lo. Se isto for verdade, então, o Armageddon estaria próximo.

VERMIS MAGNUS (WYRM)

E para mim, eu sou um verme, e não um homem:
Um grande desprezo dos homens, e o pária do povo.

— Livro de Oração

O nome Vermis Magnus é uma deformação do termo original, Vermis Magnis, ou "o Grande Verme." Originalmente, Vermis Magnus era Equilíbrio, um dos membros da Tríade, e seu papel era equilibrar o Caos e a Ordem, sempre enfraquecendo o elemento mais forte. As lendas dizem que quando o Equilíbrio foi aprisionado pela Ordem, enlouqueceu e começou a destruir desenfreadamente toda a criação. Ele tomou para si os reinos subterrâneos e assumiu o aspecto de um verme que devoraria toda a Tellurian.

Os lobisomens e Metamorfos são inimigos de Vermis Magnus, e o chamam de Wyrm.

ORDEM

A Ordem tinha o papel de dar estabilidade à criação, impondo limites ao Caos. A Ordem tece sua "teia" sobre a realidade, imortalizando as formas criadas pelo Caos. Atualmente, a entidade da Ordem está tremendamente poderosa, e muitos acreditam que se tornou tão louca quanto Vermis Magnus. A realidade física está cada vez mais "protegida" pelas teias da Ordem, e a magia, o dinamismo do mundo parecem ser lentamente sufocados.

Muitos lobisomens e magos lutam contra a Ordem, esperando poder equilibrar o poder dela com o poder do Caos. Os lobisomens chamam a Ordem de Weaver.

CAOS

O Caos atualmente está enfraquecido na Terra, embora conserve seu poder nos mundos espirituais. O Caos é a entidade da criação, e gera formas sem parar, criando o dinamismo na Tellurian e permitindo haver alterações na realidade. É graças ao Caos que há a Mágika. Sem a Ordem, porém, as criações do Caos não possuem estabilidade.

Muitos lobisomens lutam ao lado do Caos atualmente, não para fortalece-lo, mas sim para que a Ordem seja detida. Eles chamam o Caos de Wyld.

2 Mente

PARTE 2:
MENTE

Tudo precisa de regras. TUDO.
Mesmo o Céu e o Inferno.
Nada escapa das regras, nem a natureza,
nem a mente humana.
As Regras podem ser rígidas
ou podem ser flexíveis.
Tudo depende de quem as impõe
e de quem as segue...

Assim é o RPG,
ele é formado por regras,
mas ao contrário de outros jogos,
essas regras não são imutáveis.
Tudo depende do Mestre, ou Narrador.
E dos jogadores.

Sem regras, há o Caos, há a discussão...
Às vezes, elas podem causar o mesmo.
Mas elas são necessárias, acredite.
Não precisam ser seguidas à risca...
Tudo depende de sua cabeça,
do quanto seus jogos precisam delas
para funcionar perfeitamente.

Afinal, mais do que regras,
um RPG precisa de imaginação...

Os rebeldes aprendem as regras melhor do que aqueles que fazem as regras. Os rebeldes aprendem onde estão as falhas, onde as regras podem ser quebradas. Tornam-se especialistas em regras. Aí, eles as infringem com criatividade e estilo.
— Kristine Kathryn Rusch, As Regras

Capítulo 4:

O Personagem

CRIANDO UM NOVO DEMÔNIO

"Podemos ser quem nós quisermos ser..."

A criação de um personagem de **Demônio** é praticamente a mesma coisa que criar um outro personagem **Storyteller** qualquer. Cada personagem tem certas Características (Atributos, Habilidades, Vantagens, etc.) que possuem níveis ("Bolinhas"). Normalmente, estes níveis variam entre 1 e 5, mas podem ser menores... ou maiores. De fato, um personagem demônio pode vir a ter uma Característica superior a cinco, mas isso vem apenas com Experiência.

Como a criação de vampiros, lobisomens, magos e outros, em **Demônio** um personagem deve distribuir um número predeterminado de pontos entre suas várias Características. Ao fim da criação, ele recebe "Pontos de Bônus", que usa para comprar mais pontos ou Qualidades e Defeitos para o personagem.

Algumas Características são novas em **Demônio**. Demônios podem ter novas Habilidades, Antecedentes e Poderes, assim como um Atributo inteiramente novo. Estas Características serão citadas neste Capítulo e suas descrições completas podem ser vistas no próximo Capítulo, **Características**.

OS PERSONAGENS INICIANTES

A menos que tenham permissão do Narrador para iniciar o jogo com demônios superiores ou inferiores, todos os personagens de **Demônio** iniciarão o jogo com algumas características em comum.

Primeiro, todos os demônios iniciarão o jogo como membros da terceira Casta infernal (Soldados), sendo criaturas menores na hierarquia, subalternos de seres superiores, mas já livres para traçarem seus próprios planos. Eles terão se livrado de seus tutores há pouco tempo, serão ainda inexperientes, mas já conhecendo o suficiente sobre o Inferno e a Terra para sobreviverem por conta própria.

Segundo, demônios iniciantes terão pouca influência sobre o mundo mortal. Por terem alcançado recentemente a terceira Casta, eles ainda não terão muita noção de como influenciar o mundo mortal. Assim, suas relações com mortais serão limitadas.

Por fim, demônios iniciantes não terão muitas memórias de suas vidas mortais. Talvez alguns flashbacks ou memórias genéricas sejam acessíveis, mas eles não saberão quem foram, quais foram seus aliados e companheiros mortais e nem mesmo seus antigos nomes.

Com exceção destas três restrições que se aplicam a todos os personagens iniciantes, cada demônio será completamente diferente do outro. Cada jogador tem liberdade para explorar o enorme potencial de seus personagens, dando-lhes quaisquer características que enriqueçam o passado, presente e futuro das crias do Inferno. Só é preciso imaginação.

OS PASSOS DA CRIAÇÃO

Deus disse: "Façamos o homem à nossa imagem e semelhança"
— Gênesis 1, 26

A criação de um personagem demônio consiste de passos, assim como qualquer personagem Storyteller. Cinco passos são necessários: Conceito, Atributos, Habilidades, Vantagens e Toques Finais.

Passo 1: CONCEITO

O primeiro passo é criar um conceito para o personagem. Quem o personagem é? O que ele faz? Quais são os impulsos infernais que correm dentro dele? Como ele age? Qual é seu nome?

QUAL É O NOME DE SEU PERSONAGEM?

Um nome se faz necessário para todos os personagens. Embora não precise ser o primeiro passo a ser feito, o nome pode definir todo o personagem. Nomes de demônios (normalmente) podem ser escolhidos de diversas maneiras. Poucos demônios têm nomes humanos.

Normalmente, um nome demoníaco tem um significado. Esse significado pode vir de uma língua antiga, já morta (normalmente latim ou grego), mas línguas atuais não são incomuns. Exemplos disso são Poison (Veneno), Maleangelus (Anjo do Mau) ou BloodBlade (Lâmina Sangrenta).

Muitas vezes, demônios escolhem nomes que imponham respeito ou causem confusão. Esses nomes podem ser nomes antigos e conhecidos, como Asmodeus, Lilith, Samael ou Akuma, ou podem ser nomes sem qualquer sentido, usados apenas por sua pronúncia estranha, como Angra, Grostolis, Vulgarius, Barliagus, Grantel ou Jadrax.

Uns poucos demônios escolhem nomes humanos, ou que lembram nomes humanos. Esses nomes costumam ser incomuns, como Tivílio, Tatsu ou Lucricia. Demônios podem assumir nomes em qualquer língua, desde o latim ou grego ao japonês, inglês ou árabe.

Nomes não são permanentes. Não tendo algo como registros civis, demônios não precisam manter seus nomes. Isso pode ser útil para se adaptar aos tempos. Um demônio muito antigo pode ter tido dezenas de nomes diferentes ao longo da História.

ATENÇÃO: Este nome não é o Nome Verdadeiro do demônio. O Nome Verdadeiro é um nome secreto e imutável, que não precisa ser marcado na Ficha. Detalhes sobre Nomes Verdadeiros estarão no próximo Capítulo e no Apêndice: **Infernalistas**.

QUAL A PERSONALIDADE DE SEU PERSONAGEM?

Este é o momento em que deve-se escolher a personalidade de seu demônio. Afinal, demônios não são robôs sem mente que são criados para praticar o mau. Eles têm uma personalidade e seus próprios desejos e sentimentos. Um personagem demônio possui uma Natureza e um Comportamento. Qualquer um que jogue **Vampiro**, **Mago** ou **Wraith** sabe como funciona estas duas Características. Para aqueles que jogam apenas **Lobisomem** (e não tem o Guia do Jogador) e **Changeling**, há adiante uma rápida descrição:

A **Natureza** é a personalidade real do personagem. A Natureza mostra como ele age ou gosta de agir. Mas a maioria das pessoas esconde sua Natureza, seja por vergonha ou por força do meio em que vive. Para oculta-la das demais pessoas, temos o **Comportamento**. O Comportamento é como gostamos de agir em público. Uma pessoa pode agir de uma forma completamente diferente de como gosta de agir, apenas para que os demais tenham uma certa imagem dela. Esta imagem que temos das pessoas é seu Comportamento.

A Natureza do personagem é permanente. Ela só pode ser mudada sob circunstâncias realmente sérias, como traumas, choques morais, casos de loucura ou de mudança profunda de personalidade. O Comportamento é mutável. Embora tenhamos um Comportamento mais comum, é possível que ele mude de acordo com o meio em que o personagem vive muda.

Natureza e Comportamento são escolhidos a partir de Arquétipos de personalidade. Cada jogo Storyteller possui os seus próprios, mas os mais comuns (e mais indicados para **Demônio**) são os seguintes:

ARQUÉTIPOS DE PERSONALIDADE		
Arquiteto	Diretor	Bon Vivant
Excêntrico	Valentão	Fanático
Comediante	Juiz	Solitário
Esperto	Ranzinza	Rebelde
Sobrevivente	Tradicionalista	Autocrata
Vanguarda	Competidor	Monstro
Manipulador	Explorador	Planejador
Caçador de Emoções	Líder	Predador

QUAL O REINO DE SEU PERSONAGEM?

Cada demônio nasce da terra de um Grande Reino infernal. De acordo com seu Reino, pode-se determinar diversas Características de um personagem: quem foi seu Mestre quando ele pertencia a uma Casta mais baixa, como o personagem vê o Inferno e onde ele descansa quando não está em missão para um superior ou traçando seus próprios planos na Terra.

Em termos de Regras, o Reino determina pouco. O Reino serve mais para ilustrar de onde o personagem veio e como ele foi criado. Aqueles que nasceram em Necrópolis, por exemplo, tem mais chances de ter aprendido a usar a tecnologia humana.

Os Nove Grandes Reinos foram apresentados no segundo Capítulo deste livro. Para consulta rápida, basta olhar a Tabela a seguir:

OS GRANDES REINOS INFERNAIS	
Eternalis Ignis	O Reino subterrâneo de chamas, cujos Feudos estão em guerra.
Gehenna	O vale cheio de regiões selvagens sinistras e Feudos em forma de cidadelas.
Necrópolis	A grande cidade, cheia de abominações tecnológicas, favelas e vielas escuras.
Érebus	Os subterrâneos caóticos e em eterna mutação.
Hades	Reino subterrâneo de luxúria, preenchido por rios subterrâneos e rocha prateada.
Niflheim	Reino gelado, com Feudos fortalezas, áreas selvagens misteriosas e neve eterna.
Hel	Reino subterrâneo de gelo e escuridão, onde Feudos disputam através de jogos.
Sheol	A ilha em meio ao mar de Lava, Reino de guerra eterna e monstros estranhos.
Tártarus	Os subterrâneos ferventes preenchidos por lava derretida e pedra vermelha.

QUAL O INSTINTO INFERNAL QUE GUIA SEU PERSONAGEM?

Todo demônio tem um instinto maligno dentro de si que o influencia. Suas ações podem ser influenciadas por esse instinto, que o guia no caminho negro do Inferno. Embora um demônio não seja obrigado a seguir seu instinto, fazê-lo significa abraçar seu lado negro e alcançar mais Poder.

Esse instinto é chamado de Maldição. A Maldição funciona como uma versão negra da Natureza, ou seja, uma personalidade negra que guia suas ações. A Maldição de um demônio faz com que ele esteja acostumado com um tipo de pecado. Esse pecado parece estar impregnado no demônio e aqueles seres infernais que cometem seu pecado particular são recompensados com maior poder.

Existem nove grandes instintos que podem ser usados como Maldições. Muitos demônios usam as Maldições como critério para se classificarem, embora não existam facções separadas de demônios. As nove Maldições serão apresentadas no próximo Capítulo, mas a tabela a seguir já traz um pequeno resumo de cada uma delas:

MALDIÇÕES	
Acumulador de Poder	Ambição. O desejo de conseguir Poder a qualquer custo.
Caótico	Destruição. A vontade de causar o caos, de destruir regras e espalhar destruição.
Controlador	Manipulação. O desejo de controlar as vidas e atos dos inferiores a você.
Corruptor	Corrupção. O desejo de destruir a ética, a moral e os costumes.
Furioso	Ira e Fúria. O desejo de destruir os sentimentos e a racionalidade dos mortais.
Luxurioso	Luxúria. O desejo pelo prazer carnal e a vontade de espalha-lo.
Sádico	Sadismo. O impulso a causar dor e sofrimento entre os mortais.
Sanguinolento	Sanguinolência. A vontade de matar e destruir seus adversários.
Tentador	Tentação. O desejo de fazer os mortais se entregarem às suas fraquezas.

O QUE DEFINE O SEU PERSONAGEM?

Para finalizar, o personagem deve marcar em sua ficha as características que definem seu personagem: Conceito e Título.

O Conceito é uma palavra ou expressão que define, de forma rápida e simples, o personagem. Não existem Conceitos definidos, já que cada personagem pode assumir o Conceito que bem entender. O Conceito serve para definir o que o personagem faz, como ele age e como ele é visto. O Conceito "Monstro Predador" define muito bem um demônio monstruoso que costuma caçar e devorar (ou simplesmente esquartejar) suas vítimas, enquanto o Conceito "Líder do Bando" pode indicar um demônio que lidera um bando de demônios de Casta igual ou inferior.

O Título não precisa ser marcado, pelo menos por enquanto. Títulos foram discutidos no primeiro Capítulo do livro. Eles são como sobrenomes, usados após o nome do demônio e, como o Conceito, servem para defini-lo. Apenas demônios de Casta mais alta costumam assumir um Título, mas não é impróprio para um personagem iniciante assumir um Título. Títulos, mais do que simplesmente definirem o personagem, também podem ser usados para mostrarem o alto posto de um demônio de alta Casta.

Exemplos de nomes seguidos de Títulos são: (para demônios menores) Tivílio, o Matador de Gatos; BloodBlade, o Destruidor de Vísceras; Azaneal, o Corruptor; (para demônios de alta Casta) Poison, Arquiduque do Inferno; Nubarus, Grande Vizier dos Reinos Infernais; Lilith, Rainha das Succubus; Khan, Senhor da Morte Negra.

A diferença entre Título e Conceito é que o último é apenas uma ferramenta usada pelo jogador para definir o personagem, enquanto o Título é um complemento ao nome do demônio, usado pelo personagem para se apresentar ou para impressionar mortais e demônios menores.

Passo 2: ATRIBUTOS

Um personagem demônio possui um pouco mais de pontos do que um personagem normal Storyteller teria em seus Atributos. Como em outros títulos da White Wolf, o jogador deve priorizar as classes de Atributos antes de distribuir seus pontos. Demônios podem distribuir pontos da seguinte maneira:

ATRIBUTOS:
Primários: 8 pontos
Secundários: 5 pontos
Terciários: 3 pontos

ATENÇÃO: A distribuição de pontos de Atributos é normal, a não ser para o Atributo Aparência. Demônios podem escolher entre dois Atributos de Aparência: Aparência normal ou Aparência Negativa. A Aparência normal funciona de forma idêntica aos demais jogos Storyteller. A Aparência Negativa é possuída por personagens que possuem uma aparência inumana.

Caso o personagem tenha o Atributo Aparência normal, a distribuição será normal. Caso ele escolha a Aparência Negativa, ele deverá marcar um "X" na frente do Atributo para diferencia-lo. Um personagem com Aparência Negativa começa com Aparência zero (0) ao invés de 1 ponto automático, mas pode "aumentar" sua Aparência Negativa normalmente, até um máximo inicial de -5 pontos.

A Aparência Negativa permite ao personagem causar efeitos sobrenaturais de medo naqueles que encaram sua terrível aparência. Mais detalhes sobre este novo Atributo estarão no próximo Capítulo, **Características**.

Nenhum personagem iniciante pode começar o jogo com um Atributo com mais de 5 pontos.

Passo 3: HABILIDADES

As Habilidades são divididas em Talentos, Perícias e Conhecimentos e funcionam em **Demônio** de forma normal. Jogadores devem priorizar suas Habilidades antes de distribuir os pontos. Novamente, demônios têm mais pontos do que personagens normais teriam:

HABILIDADES
Primárias: 15
Secundárias: 10
Terciárias: 5

Algumas Habilidades presentes na Ficha de **Demônio** são novas ou diferentes das Habilidades encontradas em **Vampiro**, **Lobisomem**, **Mago** e os demais jogos Storyteller. Essas novas Habilidades serão explicadas no próximo Capítulo.

Passo 4: VANTAGENS

Cada personagem do Mundo das Trevas possui Vantagens diferentes, além dos Antecedentes, possuídos por todos. Vampiros possuem Disciplinas e Virtudes, lobisomens possuem Dons, magos possuem Arete e Esferas e por aí vai. Os personagens de **Demônio** possuem dois tipos de Vantagens: *Infernalis Factu* (Poderes Infernais) e Antecedentes.

VANTAGENS
Poderes: 7
Antecedentes: 0

***INFERNALIS FACTU* (Poderes Infernais):**

Os Poderes Infernais são características inéditas e representam os poderes sobrenaturais possuídos por demônios. Um demônio pode ter acesso a 13 Poderes Infernais diferentes. Os Poderes são divididos em três categorias: Poderes Normais, de Ampliação e Especiais. Essa divisão é irrelevante durante a criação de personagem, tendo importância apenas para os custos em Pontos de Experiência.

Um personagem iniciante possuirá sete (7) pontos para distribuir entre seus Poderes. Além disso, o Poder Corrupção já se inicia com um ponto automático. Ao distribuir seus pontos, o jogador deve tomar cuidado com as seguintes observações:

— Nenhum personagem pode ter mais de cinco (5) Poderes durante a criação de personagem, contando com o Poder Corrupção (que todos os demônios possuem). Desta forma, além de Corrupção, todos os demônios terão no máximo outros quatro *Infernalis Factu*.

— Pode-se distribuir os sete pontos entre quaisquer Poderes, sejam eles Normais, de Ampliação ou Especiais.

— Um personagem iniciante pode ter no máximo nível 5 em um Poder. Níveis superiores a cinco não serão permitidos até que o personagem alcance uma Casta mais alta, durante o curso do jogo.

Os 13 Poderes Infernais estão representados e explicados resumidamente na tabela a seguir. Descrições completas dos Poderes Infernais e outras formas de magia demoníaca podem ser encontradas no Capítulo 7: **O Poder**.

PODERES INFERNAIS	
PODERES NORMAIS	
Fogo Negro	Controle sobre o mais terrível elemento infernal, o fogo criado pela fúria do demônio.
Incorporação	A capacidade lendária de habitar e possuir corpos mortais, controlando-os.
Quimeræ	O poder de influenciar os sentidos, criando ilusões e ocultando corpos reais.
Teleporte	Habilidade de ignorar o espaço real, transportando corpos instantaneamente.
Transmutação	O poder sobre a matéria, podendo altera-la e controla-la.
Violação	Capacidade de violar mentes e segredos e de induzir o medo.
PODERES DE AMPLIAÇÃO	
Celeridade	Habilidade de acelerar o corpo, dotando-o de incrível velocidade e reflexos.
Fortificação	Incrível poder físico, que confere força e resistência sobrenaturais.
Metamorfose	A capacidade de moldar o próprio corpo, alterando sua forma.
PODERES ESPECIAIS	
Corrupção	Poder possuído por todos os demônios, permite corromper e amaldiçoar.
Naturæ	A capacidade de corromper a própria criação divina controlando as forças da natureza.
Visão	O poder da visão extraordinária, capaz de ver o que os olhos normais não vêem.
Vitæ	Habilidade de controlar a energia vital dos corpos.

ANTECEDENTES:

Demônios podem ter Antecedentes como quaisquer outros personagens, mas por estarem separados da sociedade mortal, eles não têm pontos para distribuir em seus Antecedentes. Demônios podem comprar Antecedentes mais tarde, com Pontos de Bônus, ou podem ganha-los ao longo do jogo, através da interpretação.

Demônios podem escolher entre os seguintes Antecedentes:

ANTECEDENTES		
Aliados	Almas Escravas	Arcanum
Artefato	Biblioteca	Contatos
Destino	Fama	Identidade Mortal
Influência	Lacaios	Mentor
Recursos	Seita	Servos

Pode-se notar que alguns desses Antecedentes são novos ou extraídos de livros específicos do Mundo das Trevas. Esses Antecedentes menos conhecidos serão explicados em detalhes no próximo Capítulo.

Passo 5: TOQUES FINAIS

Finalizando a criação da ficha do personagem, o jogador precisa seguir os seguintes passos:

RECORDAR CASTA E STATUS:

Todos os personagens principiantes começam como demônios de 3ª. Casta, a Casta dos Soldados. Eles ainda são demônios menores, sem grande poder, experiência ou influência. Por isso, a Característica Casta, que varia de 1 a 12 pontos, começará com um valor de 3.

O Status não é uma Característica a ser preenchida ainda. Status possui níveis temporários (os "**D**", que variam de 1 a 10 pontos) e permanentes (as bolinhas, que variam de 1 a 20 pontos). Status serve para medir o quão próximo um demônio está de sua próxima Casta. Quando atingem uma quantidade determinada de Status permanente, eles ascendem na hierarquia infernal. Por isso, Status se inicia com zero pontos e não pode ser alterado durante a criação de personagem.

As Castas foram descritas no primeiro Capítulo, mas as regras para a Característica Casta estarão no próximo Capítulo, **Características**, assim como as regras para Status.

RECORDAR FORÇA DE VONTADE INICIAL:

Demônios possuem a Característica Força de Vontade, que também está presente em todos os demais jogos do Mundo das Trevas. A Força de Vontade, ou "FdV" para simplificar, varia entre 1 e 10 pontos, mas todos os **demônios possuem um nível 5 automático na criação de personagem**.

Além desses cinco pontos iniciais, um personagem demônio poderá comprar mais com Pontos de Bônus, adiante, ou Pontos de Experiência, durante a evolução do personagem.

RECORDAR PONTOS DE ALMA E DE INVESTIMENTOS:

Todas as criaturas sobrenaturais possuem uma característica marcada em "pontos", usada para carregar seus poderes sobrenaturais. Vampiros possuem uma Parada de Sangue, lobisomens possuem Gnose e Fúria, magos usam Quintessência, fantasmas usam seu Pathos e Fadas têm seu precioso Glamour. A energia que alimenta um demônio vem das almas que são aprisionadas no Inferno. Em termos de jogo, um demônio possui duas paradas "de almas", ambas com capacidade de armazenar até 20 pontos.

A primeira parada são os Pontos de Investimentos. A segunda é a parada de Energia de Alma, composta por Pontos de Alma. **Um demônio iniciante começa com 5 Pontos de Alma**.

Pontos de Alma e de Investimentos são explicados em detalhes no próximo Capítulo, junto com as demais Características novas.

GASTAR PONTOS DE BÔNUS:

Finalmente, o personagem recebe seus Pontos de Bônus para comprar mais pontos em demais Características ou comprar Qualidades e Defeitos.

O Custo das Características segue-se de acordo com a tabela:

CUSTOS EM PONTOS DE BÔNUS	
Característica	**Custo**
Atributo	5
Habilidade	2
Poder Infernal (qualquer tipo)	5
Antecedente	1
Força de Vontade	1
Pontos de Alma	1
Pontos de Investimentos*	1/10

* Cada Ponto de Bônus gasto dá 10 pontos de Investimentos.

Qualidades e Defeitos, para quem não possui um livro que explique o que são, são vantagens e desvantagens que custam Pontos de Bônus para serem comprados. Comprar uma Qualidade gasta Pontos de Bônus e dá alguma vantagem para o personagem. Comprar um Defeito aumenta os Pontos de Bônus do personagem. O gasto (ou ganho) em Pontos de Bônus varia de acordo com o custo da Característica em questão.

Mais detalhes sobre Qualidades e Defeitos, especialmente os destinados para personagens infernais, podem ser encontrados no próximo Capítulo.

FINALMENTE, RECORDAR VITALIDADE:

Este é um tópico novo para aqueles que possuem outros jogos **Storyteller**. Aqueles que olharem a Ficha de Personagem notarão que a Vitalidade de um demônio possui um nível a mais. Este nível não está disponível para todos os demônios, porém. Foi colocado ali para aqueles que querem adquirir a Qualidade Corpo Grande, que custa 4 Pontos de Bônus. **Todos os personagens que não possuírem esta Qualidade devem riscar com caneta o Nível "Machucado (Extra)"**.

CENTELHA DE VIDA

"Está vivo! Está vivo!"

Mais do que pontos e números, um personagem precisa de vida, de personalidade, de um presente e um passado. Aqueles personagens criados apenas por regras não costumam durar, ou suas aventuras logo se tornam costumeiras e cansativas. Já os que são criados com profundidade podem durar muito, já que podem ser explorados de diversas formas e as transformações que sofrem em suas vidas os tornam sempre atraentes. As aventuras pelas quais eles passam são variadas, explorando não só a ficha do personagem, mas seus problemas, seus companheiros, suas ligações com outros seres. É daí que vem a importância de criar um personagem com história e então representa-lo.

A história e personalidade do personagem não precisa ser definida inteiramente na criação do mesmo, já que se pode acrescentar mais no futuro, tornando o personagem sempre interessante. Mas definir pelo menos pedaços de seu passado pode ser uma tarefa importante.

Demônios são personagens diferentes de outros personagens **Storyteller**. Embora tenham sido mortais, seus laços com a civilização mortal se apagaram. Eles não têm história, não têm amigos mortais, família ou nada que tenha sobrado de sua identidade mortal. E nisso está a chance de criar um personagem único, um recém-nascido no Universo. Você pode criar sua história, seu círculo de relações e mesmo seu modo de agir durante as sessões de jogo. Você verá como seu personagem evolui desde o princípio.

Mesmo com essa característica inédita, é preciso criar a vida Infernal do personagem. E então surgem as perguntas. Procure responde-las e veja como seu personagem surge diante de seus olhos...

QUAL A APARÊNCIA DE SEU PERSONAGEM?

A pergunta mais básica para se construir o personagem: como ele se parece? Um demônio pode idêntico a uma pessoa normal ou pode ser uma monstruosidade gigantesca com características bizarras. Procure descrever seu personagem com todos os detalhes necessários para caracteriza-lo. Mais importante, procure demonstrar através de sua aparência a sua personalidade. Um ser monstruoso pode ser um demônio cheio de fúria, enquanto um demônio de aspecto mortal, de grande beleza e bem vestido, pode realmente possuir um lado humano forte.

A maneira como o personagem se veste é muito importante. A extensão de seu contato com a sociedade mortal certamente influenciará seu modo de vestir. Ele veste terno, roupas da moda, trajes antiquados, mantos, trapos ou simplesmente anda nu a maior parte do tempo? Como regra geral, demônios mais "mortais" na aparência costumam se vestir melhor, de acordo com sua personalidade. Um demônio rebelde se veste como tal. Já demônios monstruosos costumam usar roupas que imponham respeito (leia-se: medo) ou escondam suas deformidades, como mantos, capas, trapos, bandanas ou máscaras.

Normalmente, um demônio procura se parecer mortal quando está entre os mortais, mas quando em um meio em que os outros sabem o que ele realmente é, um demônio pode assumir qualquer vestimenta (ou forma) que melhor servir ao momento.

QUAIS AS SUAS MOTIVAÇÕES?

Demônios possuem motivações mais variadas do que se pode imaginar. Os personagens dos jogadores não são exceção. O estereótipo de que demônios procuram poder e corrupção não precisa ser seguido! É o mesmo que dizer que todos os políticos são corruptos ou que todos os vampiros gostam de manipular as pessoas!

As motivações dos demônios podem ser qualquer coisa que o jogador decidir. A mais comum é o desejo de subir na hierarquia infernal, mas os jogadores podem querer qualquer coisa para seus personagens, seja isso ganhar poderes místicos, buscar servos mortais, procurar conhecimento, ganhar influência na sociedade mortal, estudar magia, conhecer os segredos do sobrenatural, adquirir sabedoria, criar e guiar uma Seita ou dominar um Feudo ou Reino infernal...

Mas não é só de um objetivo que o personagem vive. Muitas vezes, criar motivações menores e mais simples tornam um personagem muito mais divertido e permitem um número mais variado de histórias. Imagine um demônio que se dedique a proteger um mortal, que queira amigos de verdade ou que busque ou proteja um livro ou artefato místico! Ou pense em um demônio que descobre uma ligação profunda por um(a) mortal e passe a ser seu amante! Que tal criar um personagem que busque paz com os anjos? Ou um demônio que dedique seus momentos vagos para produzir alguma forma de arte?

As motivações negras de um personagem também devem estar presentes, contradizendo-se com suas motivações mais simples. Quais os impulsos negros de seu personagem? Ele quer matar uma pessoa? Ele tem inimigos ou uma vingança a ser cumprida? E o que ele sente vontade de fazer com seus subalternos e escravos em momentos de tédio? E se aquela forma de arte que o personagem gosta de produzir envolver desmembrar vítimas para fazer esculturas? A Maldição de um personagem pode ajudar muito ao se criar motivações negras.

Lembre-se que demônios já foram mortais, mas não o são mais. Eles podem ter tanto motivações comuns aos mortais como motivações completamente inumanas. Imagine as possibilidades...

COMO FOI A HISTÓRIA DO PERSONAGEM NO INFERNO?

Demônios começam o jogo como membros da terceira Casta, mas antes disso já foram membros de Castas inferiores. Durante esse período, eles tiveram um mentor de Casta mais alta. Como foi a relação do personagem com seu mentor? O que ele lhe ensinou? Que tipo de trabalhos ele obrigava o personagem a realizar? Ele era abusivo? Qual o relacionamento atual entre você e seu antigo mentor? Vocês são aliados, amigos, amantes, rivais? Ou são inimigos?

É preciso também observar o Reino de origem do personagem. O Reino determina o ambiente a que ele pertenceu. Demônios podem ser muito diferentes devido a seu Reino de origem, afinal, um demônio que nasça em Érebus, o Reino caótico, certamente agirá diferente daquele criado em Necrópolis, com seus avanços tecnológicos e estrutura que lembra uma cidade monstruosa.

No momento presente, qual é a situação de seu personagem no Inferno? Ele ainda segue a algum mestre? Provavelmente ele será um mercenário realizando trabalhos para um ser superior, mas talvez ele busque seus próprios objetivos viajando para a Terra procurando alianças com outros seres.

COMO É O CONTATO DO PERSONAGEM COM OS MORTAIS?

Todos os demônios têm, em algum momento de suas vidas, contato com os mortais. Então, como ele encara os mortais e sua sociedade? Demônios podem tanto desprezar mortais como valoriza-los demais. Afinal, para alguns, as almas dos mortais são fontes de alimento e nada mais, enquanto para outros almas são raras e devem ser cultivadas com cuidado!

O contato com a sociedade mortal pode definir um personagem, principalmente quando se quer mexer com tecnologia. Computadores, armas de fogo, carros, sistemas de segurança e outras maravilhas humanas podem ser apetrechos indecifráveis para alguns demônios ou aparelhos cotidianos para outros. Adaptar-se à sociedade mortal pode ser muito importante para um demônio, enquanto outros podem achar que a tecnologia e a sociedade humana não valem nada diante da magia e dos costumes infernais.

QUAIS AS RELAÇÕES DO PERSONAGEM COM OUTROS SERES?

Com que outros seres o personagem se relaciona? O que ele conhece a respeito de mortais, vampiros, lobisomens e outros? Um demônio aprende durante seu aprendizado o bastante para reconhecer as criaturas sobrenaturais do mundo, mas mesmo assim não conhecerá tudo a respeito delas.

Mais importante, quais as relações dos personagens com outros demônios? Ele busca alianças ou prefere agir sozinho? Ele trabalha para um superior ou segue apenas seus próprios objetivos? E, principalmente, procure pensar em como seu personagem e os personagens de outros jogadores se conheceram e porque agem juntos. Eles se uniram para sobreviverem ou porque viram que podiam conseguir muito mais poder e influência com a união? Vocês se entendem? Quem é o líder do bando e porque ele é o líder? Pense muito a respeito dos personagens dos outros jogadores.

QUAL O EQUIPAMENTO USADO POR SEU PERSONAGEM?

O que seu demônio costuma carregar consigo? Talvez um item místico, mas mais possivelmente aparelhos mundanos. Ele carrega armas? Ele sabe usar a tecnologia moderna? Quais as suas roupas? Embora pareça besteira, o equipamento também ajuda a determinar o modo de agir do personagem. Se ele carrega uma pistola, pense em como aprendeu a usa-la e o por quê. Ele confia na tecnologia mortal? Ou despreza a tecnologia, valorizando mais a magia?

QUAIS AS PECULIARIDADES DE SEU PERSONAGEM?

Finalmente, procure criar os pequenos detalhes que diferenciam o personagem. Esses detalhes podem ser físicos (tatuagens, peças da roupa, etc.) ou psicológicos (manias, jargões, medos, vontades). Esses pequenos detalhes não precisam ser lembrados sempre, mas dão um acabamento melhor ao personagem, dando-lhe mais um toque de vida.

BEM E MAL

Isso serve pra qualquer personagem, mas vale em dobro quando se trata de um personagem infernal. NÃO tente classificar seu personagem como “bom” ou “mau” e NÃO faça-o agir só porque algo é “bom” ou “mau”. Ninguém, nem mesmo o mais cruel e inumano dos demônios, irá agir de certa forma porque ele se considera “mau.” Se salvar e proteger uma criança proporcionar maior vantagem a um demônio, ele provavelmente fará isso, mesmo isso sendo um ato “bom”! Ele também não vai sair matando gente só porque ele é “mau” e tem que fazer isso. Demônios NÃO são robôs programados pra fazer coisas ruins! Lembre-se disso, sempre!

Capítulo 5:

Características

O Que Há de Novo

Este Capítulo é dedicado inteiramente a todas as novas Características possuídas por demônios. Um novo Atributo, novas Habilidades, Casta e outros. Este Capítulo não explicará, porém, os diversos Poderes Infernais devido ao grande espaço necessário para tal. Os Poderes Infernais têm seu próprio Capítulo, o de número 7.

A ordem em que as diversas Características inéditas ou alteradas serão explicadas é a mesma em que aparecem na Ficha de Personagem encontrada no final deste livro, ou seja:

— Novos Arquétipos de Personalidade;
— As Maldições;
— Atributo Aparência Negativa;
— Novas ou melhoradas Habilidades;
— Novos Antecedentes;
— Sistema de Casta e Status;
— Regras para recuperar Força de Vontade;
— Pontos de Investimento e Pontos de Alma
— Qualidades & Defeitos;

Este Capítulo é incrivelmente extenso. Maldições, Casta e Status e Qualidades & Defeitos são as Características que mais ocupam espaço.

Novos Arquétipos de Personalidade

'Faça o que bem entender' será a base da lei.
— Aleister Crowley

Arquétipos de personalidade não são novidade para aqueles que jogam **Vampiro**, **Mago** ou **Wraith**, mas certamente serão para aqueles que possuem apenas os livros básicos de **Lobisomem** e **Changeling**. Para aqueles que não os conhecem, basta dizer que os Arquétipos de personalidade (que formam a Natureza e Comportamento do personagem) funcionam como os Augúrios de **Lobisomem** e os Legados de **Changeling**, ou seja, eles determinam a maneira do personagem agir e, em termos de regras, o Arquétipo determinado para ser a Natureza do personagem ajuda a recuperar Força de Vontade perdida (o Arquétipo determinado para o Comportamento é usado apenas para representação).

Os Arquétipos de personalidade mais comuns (e indicados) para demônios são: Arquiteto, Vanguarda, Diretor, Bon Vivant, Excêntrico, Valentão, Fanático, Comediante, Juiz, Solitário, Esperto, Ranzinza, Rebelde, Sobrevivente e Tradicionalista. Estes Arquétipos podem ser encontrados em **Vampiro**, **Mago** e **Wraith**.

Mas os personagens também podem possuir outros Arquétipos. Os que estão a seguir não são inéditos, mas sim retirados de livros mais específicos, como **Vampiro: Guia do Jogador**, **Vampiro: Era das Trevas** e **Lobisomem: Guia do Jogador**.

AUTOCRATA

Você não gosta de desordem e tende a controlar ou organizar as coisas. Você gosta de estar no comando, vive para organizar tudo e normalmente faz as coisas funcionarem direito. Você confia em seu próprio julgamento e tende a pensar nas coisas em termos simples: "Isto não funciona," "Você está contra mim ou ao meu favor" ou "Há duas formas de fazer isso: do meu jeito ou do jeito errado."

— Recupere um ou mais pontos de Força de Vontade quando você liderar um grupo e conseguir completar um objetivo importante.

COMPETIDOR

Você é motivado pela necessidade de vencer a qualquer custo. A emoção da vitória é a única que lhe satisfaz. A vitória é tudo o que importa. Tudo é uma grande competição. Você precisa ser o líder, o mais produtivo, o mais indispensável ou o mais querido — qualquer coisa, desde que isso signifique vencer.

— Recupere Força de Vontade toda vez que você vencer uma competição. Quanto maior e mais importante a vitória, mas Força de Vontade é readquirida.

MONSTRO

Para cada luz, deve haver uma sombra. Você é a sombra, escolhido por Deus para ser o monstro que tenta os fracos. Você não se preocupa em manter sua humanidade. Escuridão vem de diversas formas e seu mal pode ser tão sutil quanto um boato difamador ou poderoso quanto uma metralhadora pronta para atirar.

Você é o monstro que destrói, o traidor, o servo de Ialdabaoth e principalmente o agente da vontade divina...

— Feitos sombrios recuperam sua Força de Vontade, mas para cada monstro apenas um tipo de pecado é satisfatório. Sempre que seu pecado escolhido for realizado com sucesso, você recuperará um ou mais pontos de Força de Vontade. Este Arquétipo funciona perfeitamente se feito em conjunto com a Maldição do personagem.

MANIPULADOR

As pessoas podem ser controladas. Você sabe muito bem disso, mas também sabe que não é um líder. Deixe que os outros liderem, desde que você possa manipula-los a seu favor. Deixe que as pessoas façam o que quiserem, desde que isso o favoreça. Você usa de intriga, chantagem, carisma ou sedução para que as pessoas façam o que você quer. Você as convence, mesmo que os planos originais das pessoas sejam outros.

— Recupere Força de Vontade sempre que conseguir manipular as pessoas de forma que você saia ganhando. Quanto maior o ganho, maior a Força de Vontade recuperada.

EXPLORADOR

Há muito o que você não fez ou viu em sua vida. Há um universo a ser explorado. Novas pessoas para conhecer, novos locais para visitar, novos segredos para descobrir... Você quer sempre adquirir novos conhecimentos e aliados. Por isso, você viaja pelos mundos e conhece novos seres e novas civilizações.

— Recupere Força de Vontade quando você descobrir algo novo e significativo, como um item místico perdido, uma nova área da Umbra, uma nova raça sobrenatural ou um novo conhecimento. Também se pode recuperar Força de Vontade caso suas descobertas depois se mostrem úteis para sair de uma situação de perigo ou ajudem a solucionar algum problema.

PLANEJADOR

Você não confia na sorte. Precisa estar sempre preparado para tudo, pois o improviso tem muitas chances de falhar. Por isso, você sente a necessidade de planejar tudo antes de agir. Mesmo quando pego de surpresa, você sempre procura arranjar um tempo para planejar o que fazer.

— Recupere Força de Vontade sempre que uma situação corra de acordo com seus planos ou quando um de seus planos funcionar perfeitamente.

CAÇADOR DE EMOÇÕES

Você procura perigo e emoções extremas. Tranqüilidade não é para você. Tudo de que precisa é de ação e emoção! Novas experiências o atraem. Para alguns, você é um maluco suicida, mas você sabe que precisa do perigo para se sentir vivo.

— Recupere Força de Vontade sempre que propositadamente entrar em uma situação de perigo ou fortes emoções e sobreviver intacto à experiência.

LÍDER

Você nasceu para liderar. O seu objetivo é tornar-se líder de bando, seita ou Feudo! Você é aquele a quem todos devem responder. Você sente a necessidade de provar sua liderança para todos os que duvidam de sua capacidade. E quando você alcança a liderança sonhada, você se sente compelido a se manter em tal cargo, fazendo de tudo para se manter como o líder.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir convencer os outros a segui-lo, seja através de desafios ou persuasão. Completar grandes e difíceis tarefas graças à sua liderança também pode dar alguns pontos de Força de Vontade.

PREDADOR

Você é o predador. Matar ou morrer, vencer ou ser vencido, a sobrevivência dos mais aptos. Deixe que os outros pensem de forma misericordiosa! Cabe a você estar no topo da “cadeia alimentar”. Você gosta de derrotar seus inimigos de forma rápida e letal. Aqueles que se opõem devem ser destruídos, pois são ameaças a você.

— Recupere Força de Vontade sempre que conseguir seguir, atacar e derrotar outra criatura sem a ajuda de outros para garantir a sua sobrevivência. A derrota de oponentes poderosos pode conferir mais pontos de Força de Vontade.

MALDIÇÕES: O INSTINTO INFERNAL

Todos os demônios têm uma natureza negra, um instinto interior que os levam a cometer algum tipo de pecado. Embora um demônio possa resistir ao Instinto, aqueles que sucumbem às suas Maldições ganham poder com mais facilidade.

A Maldição é o instinto infernal do demônio. Existem nove Maldições, cada uma dedicada a um grupo de pecados. As Maldições definem o lado sombrio do demônio, aquilo que o torna corrupto. Conhecer a Maldição de um demônio é uma boa forma para saber quando evita-lo.

Muitos escolares já tentaram classificar demônios. Alguns os dividem em raças, outros os dividem de acordo com seu Reino de origem ou Grande Lorde a que servem. Todos estão errados. Demônios são uma raça só, com formas e psicologia tão diferentes quanto a humanidade. O que realmente divide e classifica os demônios são suas Maldições.

Nota-se que cada Reino possui um número maior de demônios com determinada Maldição. Isso se dá porque cada Reino é governado por um Grande Lorde e cada Grande Lorde possui uma Maldição diferente. Dentro de seu Reino, demônios com Maldições idênticas ao do Grande Lorde costumam se sentir mais a vontade. Mesmo assim classificar Maldições de acordo com Reino não funciona, já que, não importando qual o Grande Reino estudado, as Maldições dos demônios lá presentes e lá nascidos serão as mais variadas possíveis.

Em termos de regras, as Maldições funcionam de duas maneiras:

Primeiro, Maldições funcionam como uma Natureza sombria. Cada Maldição, quando seguida, dá ao demônio Pontos de Alma, da mesma forma que seguir a Natureza do personagem recupera pontos de Força de Vontade. Pontos de Alma são explicados adiante neste Capítulo.

Segundo, cada Maldição está ligada a uma Benção/Punição, um efeito que dá vantagens e desvantagens ao personagem. Essa benção ou punição pode ajudar em alguns momentos, mas atrapalhar em outros.

Nas próximas páginas, estarão as nove Maldições, apresentadas de forma semelhante aos Clãs, Tribos, Tradições e outros grupos do Mundo das Trevas. Cada Maldição é escrita em detalhes. Há também diversas entradas para se detalhar a Maldição:

Alcunha: O nome pelo qual os demônios possuidores de determinada Maldição são conhecidos.

Grande Lorde: O Grande Lorde que possui a Maldição explicada e seu Reino. Essa entrada existe para que os personagens saibam mais a respeito dos governantes do Inferno...

Aparência: Uma idéia básica da aparência dos demônios explicados. Não é uma regra, apenas algumas pequenas sugestões para se criar um personagem, afinal, demônios podem ter qualquer aparência, mas ela pode ser influenciada pela Maldição.

Habilidades Sugeridas: Os Talentos, Perícias e Conhecimentos prezados por um possuidor da Maldição. São apenas dicas para criação de personagens.

Poderes Preferidos: Os *Infernalis Factu* que demônios com determinada Maldição preferem possuir. Não há qualquer efeito nas regras de Pontos de Experiência: você não paga a menos por Poderes citados esta entrada.

Benção: Um efeito benigno ligado à Maldição do personagem, encarados por alguns como uma benção, por dar habilidades extras aos demônios que possuem a Maldição especifica.

Punição: Um efeito contrário à Benção. Está intimamente ligado à Benção, mas dá prejuízos ao demônio.

Ações de Poder: Os tipos de ações que um personagem com a Maldição pode realizar para recuperar Pontos de Alma.

Citação: Uma Citação de um demônio típico que segue a Maldição.

ATENÇÃO: Um personagem não precisa seguir à risca as descrições de sua Maldição. As descrições a seguir foram feitas apenas para guiar os jogadores. As únicas coisas obrigatórias que a Maldição determina, em termos de jogo, são a maneira como um demônio recupera Pontos de Alma e a Benção e a Punição de cada personagem.

MALDIÇÕES E ALCUNHAS

Cada Maldição tem uma alcunha, que é um nome dado aos demônios que possuem tal Maldição. Os Acumuladores de Poder, por exemplo, são chamados de Mandrágoras, enquanto uma Luxuriosa seria chamada de Succubus. Em tempos passados, os demônios se apresentavam revelando a alcunha da Maldição, e muitos demônios antigos ainda seguem esse costume. Talvez daí tenha surgido a idéia de que existem “raças” de demônios, como os Incubi ou os Mandrágoras.

ACUMULADOR DE PODER

Acumuladores de Poder, ou Mandrágoras, como já foram conhecidos, são demônios que buscam o poder supremo. Guiados por ambição, esses seres sentem a necessidade interna de acumularem o máximo possível de influência, aliados, lacaios, poder sobrenatural e conhecimentos.

Acumuladores de Poder costumam ser incrivelmente inteligentes. Eles traçam planos e mais planos em busca de conseguir o que querem. Mesmo os mais impacientes costumam ser bons planejadores. Imbuídos de uma sabedoria inumana, esses demônios mostram-se capazes de acumular Poder bruto muito mais rápido do que qualquer outra criatura.

O Poder vem de quatro formas para os Acumuladores:

Primeiro, e mais importante, vem o conhecimento. Conhecimento é o que permite o acúmulo de todas as outras formas de Poder. Conhecimento dá vantagens incríveis em um mundo onde os maiores segredos ainda se mantém escondidos.

Segundo, os Acumuladores prezam magia. Magia é o poder sobrenatural e a partir dele é possível praticamente qualquer coisa. Ela permite controlar os mais fracos, intimidar os mais fortes e impor a vontade do demônio. Todos os demônios podem possuir *Infernalis Factu*, mas são os Acumuladores de Poder aqueles mais aptos a usa-lo. Fundida com conhecimento, magia se torna uma arma terrível, já que os segredos do mundo passam a poder ser manipulados.

Terceiro, há a hierarquia. O Poder de um demônio está intimamente ligado à sua posição no Inferno. Quanto maior a Casta, mais respeito um demônio terá. Além disso, os *Infernalis Factu* estão sujeitos à Casta. Um demônio não pode possuir mais magia do que a sua Casta permite. Ao contrário da maioria dos demônios, Acumuladores raramente desejam subir até a Casta dos Generais. A maioria quer mais. A maioria quer ser Lorde, governar seu próprio Feudo. As línguas do Inferno sussurram de alguns que querem ir ainda mais longe...

Quarto, preza-se a influência, seja sobre outros demônios, seja sobre mortais e sobrenaturais. Os Acumuladores mais fracos sonham em fundar sua própria Seita, um culto para alimenta-lo com almas. Os mais fortes sonham em controlar outros seres. Eles querem manipular vampiros, Garou, magos e humanos sem distinção. Afinal, todos são inferiores diante de um demônio poderoso. De preferência, que a manipulação seja por trás das trevas. Que os inferiores jamais saibam que estão sendo controlados.

Os Acumuladores de Poder são considerados perigosos. Seus Poderes vão muito além do sobrenatural. Eles sabem demais. Eles controlam muitos. E eles desejam mais...

Alcunha: Mandrágoras.

Grande Lorde: Fleuretti (Necrópolis).

Aparência: Acumuladores de Poder variam muito de aparência. Aqueles que manipulam os mortais costumam ter a aparência humana, às vezes com uma ou outra característica infernal, como olhos vermelhos, pequenas garras ou língua comprida e bifurcada. Aqueles que se dedicam à magia podem ser tanto monstruosos como completamente humanos, dependendo da personalidade do demônio.

Habilidades Sugeridas: Consciência, Empatia, Liderança, Computador, Cosmologia, Enigmas, Cultura Mística, Investigação, Lingüística, Ocultismo, Política, Erudição (qualquer uma).

Poderes Preferidos: Acumuladores de Poder prezam Violação, Corrupção e Naturæ, mas qualquer *Infernalis Factu* é importante para eles. Muitos ainda aprendem Magia Infernal.

Benção: Acumuladores de Poder têm uma grande facilidade para aprender. Custos em Experiência para comprar Conhecimentos são diminuídos em um ponto.

Punição: Por outro lado, Acumuladores costumam ser facilmente reconhecíveis como seres sobrenaturais, devido à sua sede de Poder. Qualquer teste para reconhecer um Acumulador como um ser sobrenatural terá a dificuldade diminuída em dois pontos.

Ações de Poder: Acumuladores ganham um Ponto de Alma sempre que conseguirem aumentar de alguma forma sua base de Poder. Exemplos de ações que ampliem o Poder do personagem são:

— Conseguir uma informação importante para a conclusão de um plano;

— Adquirir novos conhecimentos a respeito do sobrenatural;

— Derrotar, destruir ou controlar um ser muito poderoso (magos verdadeiros, demônios de Casta superior, Celestiais poderosos, vampiros de baixa geração, etc.);

— Subir de Casta ou aumentar sua influência em uma instituição mortal ou sobrenatural.

Citação: *Interessante, muito interessante. Então você, "despertado", se acha poderoso... Você não tem qualquer idéia do que significa poder, meu caro. Eu vou mostrar... Observe e aprenda...*

Caótico

Estes seres são temidos até por outros demônios. Os Caóticos, também chamados de Capetas, são criaturas que se alimentam da destruição. Ao destruir aquilo que ordena as vidas dos mortais, os Caóticos espalham a miséria e o desespero.

Muitos Caóticos são seres controlados, com grande inteligência e objetivos complexos, enquanto uns poucos parecem criaturas sem razão, destinados a destruir o que encontram em seus caminhos. Esses últimos raramente sobrevivem muito tempo, dizimados por Celestiais ou mesmo demônios superiores que não os toleram. Os Caóticos mais controlados, porém, são incrivelmente perigosos, já que seus planos quase sempre acabam causando Caos entre os reinos infernais ou destruição na Terra.

Muitas vezes, os Caóticos são os maiores causadores de guerras e inimizades entre Feudos infernais. Quando não encontram meios de causar caos entre os humanos, então é o momento de provocar caos entre os demônios.

A destruição que os Caóticos causam pode ser física, emocional ou filosófica. Muitos gostam de enlouquecer mortais, tornando-os assassinos dementes ou esquizofrênicos condenados a um hospício. Outros gostam de destruir a sociedade e a civilização, quebrando as leis, provocando revoltas ou controlando o crime organizado.

Na sociedade mortal, os Caóticos gostam de controlar grupos extremistas ou anarquistas. Muitas vezes, buscam incitar revoltas e revoluções e não é incomum que um Caótico controle grandes organizações de crime organizado. Outros Caóticos são os próprios criminosos, destruindo propriedades ou matando pessoas inocentes.

Ninguém sabe ao certo o por quê da existência dos Caóticos. Alguns revelam que Ialdabaoth, ao criar as Maldições de cada demônio, criou uma que pudesse causar destruição aleatória e caos, porque o caos leva os mortais ao desespero. Outros dizem que os Caóticos foram em antigas vidas mortais enlouquecidos, que em sua transição à vida demoníaca herdaram a loucura que tinham em vida. Alguns sussurram as semelhança entre os demônios Caóticos e Vermis Magnus, a Wyrm, dizendo que talvez esses demônios do caos tenham sido atraídos pela força da destruição. Outros discordam revelando que os Caóticos pertencem à Wyld, entidade do Caos.

Alcunha: Capetas.

Grande Lorde: Sargatanas (Érebus).

Aparência: Você quer saber a aparência típica de um Caótico? Obviamente, eles não têm qualquer aparência que possa ser definida como típica. Muitos inclusive assumem várias aparências com auxílio dos poderes de Metamorfose. Caóticos podem ser completamente humanos ou completamente monstruosos, depende exclusivamente do demônio em questão.

Habilidades Sugeridas: Esportes, Briga, Intimidação, Segurança, Sobrevivência, Cosmologia, Enigmas.

Poderes Preferidos: Incorporação, Quimeræ e Metamorfose são altamente valorizados.

Benção: Caóticos podem resistir ao controle mental com maior facilidade. Considere que qualquer poder de controle de mentes usado contra eles tem sua dificuldade aumentada em dois pontos.

Punição: Por outro lado, o caos que reina nas mentes dos Caóticos os tornam parcialmente insanos. Todo Caótico possui uma Perturbação Mental nas profundezas de sua mente. Sempre que um Caótico receber uma Falha Crítica em um teste qualquer ou perder toda a sua Força de Vontade temporária, essa Perturbação emergirá em sua mente violentamente pelo resto da Cena. Enquanto dominado por sua loucura, o demônio perderá toda a razão. De fato, sua loucura se torna a própria personalidade do demônio.

Ações de Poder: Caóticos recebem um Ponto de Alma sempre que distribuírem caos e miséria por onde passam. Ações que contribuem com isso são:

— Causar desespero em uma cidade (como matar um grande número de mortais);

— Atos “terroristas” de destruição em larga escala;

— Alterar o status quo (contribuir com a queda de instituições que estão no poder, como causar uma rebelião em uma cidade);

— Enlouquecer um mortal.

Citação: *<possuindo um mortal> Hahahah! Não, Jimmy, essa voz que você está ouvindo realmente vem de dentro da sua cabeça... Você sabe o que fazer, não? Vê aqueles malditos do outro lado da cantina? São os valentões que vivem te humilhando! Pega eles! Saca essa sua arma aí, e mostra pra todos que você é macho! Hahahah!*

Controlador

Os demônios são conhecidos por sua grande capacidade de manipular os mortais. Desde a Idade Média, dizia-se que a língua bifurcada do demônio poderia enganar até o mais santo dos homens. Em parte, isto é verdade. E há aqueles demônios que realmente sentem a necessidade de dominar e conquistar os inferiores, controla-los, seja por métodos sutis, seja pela força ou ameaça. Esses demônios são os Controladores, aqueles que sentem nas profundezas de suas almas profanas o dever de manipular.

Controladores são os grandes manipuladores. Seus jogos de intriga são os maiores dentro do Inferno, seus poderes são normalmente dirigidos ao controle de mentes e sua força vem de seus seguidores e escravos. Um Controlador deve se fortalecer controlando mortais. Ele faz isso de muitas formas, que incluem chantagem, uso de força, ameaças de vida, poderes sobrenaturais ou, mais freqüentemente, a sutileza de uma manipulação "por trás dos panos".

Controladores são os demônios que certamente possuem mais seguidores de raças sobrenaturais. Os maiores Controladores controlam hordas de vampiros Infernalistas, magos Nefandi e fantasmas amaldiçoados. Eles são especialmente zelosos de seus seguidores e alguns chegam a se manifestar na Terra para protegê-los.

Mas é um erro que Controladores existem apenas para proteger seus servos. Na verdade, poucos fazem isso e, quando o fazem, protegem apenas os seus servos mais importantes. A maioria apenas usa de seus inferiores, sejam eles servos leais, inocentes manipulados ou poderosos chantageados... No Inferno, Controladores são famosos por suas hordas de almas escravas. Muitos são conhecidos por fazerem grandes trabalhos para Lordes em troca de algumas almas servas.

Alcunha: Catabolignes.

Grande Lorde: Nebiros (Hel).

Aparência: A maioria dos Controladores assumem formas humanas para melhor se envolverem nas sujeiras políticas dos mortais e sobrenaturais, agindo por trás do pano e conseguindo servos em posições de poder. Quando possuem alguma característica demoníaca, esses Controladores costumam ter uma ou duas distinções no corpo, como tatuagens ritualísticas, olhos sem íris, pequenas garras ou um cheiro estranho de enxofre.

Habilidades Sugeridas: Empatia, Expressão, Intimidação, Liderança, Manha, Lábia, Etiqueta, Furtividade, Computador, Investigação, Lingüística, Ocultismo, Política, Segredos da Cidade

Poderes Preferidos: Incorporação, Violação e Corrupção são poderes incrivelmente valorizados, mas muitos também se especializam em Fortificação e Metamorfose.

Benção: Controladores são dotados da chamada "língua da serpente", um termo pejorativo para a incrível habilidade de Manipulação dos Catabolignes. Todo Controlador possui suas dificuldades para testes que envolvam o Atributo Manipulação diminuídas em um ponto.

Punição: Todo Controlador é marcado com uma Maldição. Sua aura é negra e lembra tentáculos que parecem saltar dele. Seres que possam ver auras (vampiros, magos, fantasmas) notarão que há algo estranho no demônio. Além disso, mortais se sentem desconfortáveis ao seu lado. Testes de Carisma sofrem um aumento de dificuldade de um ponto.

Ações de Poder: Um Controlador ganha um Ponto de Alma sempre que conseguir controlar ou manipular uma pessoa, seja ela humana ou sobrenatural, mas desde que essa pessoa seja muito influente ou poderosa. Exemplos de ações assim são:

— Manipular ou controlar um ser de posição influente na sociedade;
— Conseguir um servo Infernalista;
— Chantagear com sucesso uma pessoa importante ou poderosa;
— Adquirir um aliado poderoso.

Citação: *Dinheiro? Posso arranjar, sem problemas. Mas a questão aqui não é dinheiro. Sabe como é, você está com problemas, e eu posso consertar tudo! Olha, vou fazer uma "amostra grátis". Amanhã, todos estarão tratando você melhor. Aí, você decide se quer ou não minha ajuda. O que? Vai aceitar? Tão rápido? Ah! Estou orgulhoso! E em troca, só quero uns favorzinhos... Nada de complicado para alguém como você, não se preocupe. Aperte aqui, parceiro. Nosso acordo vai longe!*

Corruptor

Corromper. Talvez a palavra que mais lembre um demônio seja essa. As lendas contam tudo... Demônios são seres de corrupção, inimigos da luz. Eles surgem das trevas e levam o homem para longe do bom caminho. Isso pode ser verdade, especialmente quando os demônios Corruptores, ou Luciferanos, são lembrados.

Corruptores vivem para destruir sonhos, corromper éticas e convencer as pessoas a fazer o que elas acreditam que é errado. Um Corruptor é capaz de destruir a vida de uma pessoa por completo, dar-lhe miséria e tristezas e então reconstruir toda a moral de uma pessoa, dando-lhe saídas fáceis para seus problemas, saídas que vão contra a moral do corrompido. Então, quando a vítima se reergue como um novo pecador, o Corruptor estará feliz.

Corrupção pode vir de várias formas. O homem (e os sobrenaturais) são seres facilmente corruptíveis. Eles aceitam caminhos fáceis para deixarem seus problemas. Esses problemas podem ser causados pelo próprio demônio, mas a maioria das vezes são problemas comuns, mas que o Corruptor aproveita para conseguir a confiança do alvo. O alvo logo aceita a ajuda. Se para sair de uma crise for preciso fazer o que é errado, então o demônio convencerá a pessoa a faze-lo. Algumas vezes, as pessoas já são corruptas. Na verdade, a corrupção nasce do homem na maioria dos casos. Os corruptos atraem demônios, que lhes dão a chance de afundarem mais e mais em seu poço de corrupção.

Dinheiro, influência e fama são as formas mais fáceis de se corromper alguém. Mas às vezes, a magia também pode corromper. Magos, vampiros e outros sobrenaturais podem ser facilmente corrompidos em troca de poder sobrenatural. Quantos lobisomens não perderam suas almas em troca de poder para lutar contra a Wyrm? Conhecimento também pode ser fonte de corrupção. Muitos matariam (ou fariam pior) em troca de conhecimento para derrotar seus inimigos...

E o Corruptor estará lá, observando e "ajudando" as pessoas a resolverem seus problemas... afinal, o corruptor sempre aponta a saída mais fácil...

Alcunha: Luciferanos.

Grande Lorde: Lucifugo (Niflheim).

Aparência: Corruptores são, na maioria das vezes, monstros horríveis. Alguns têm a forma humana, mas pele estranha, olhos deformados, chifres e outras características que só seriam ocultáveis na escuridão. Outros são ainda mais grotescos, possuindo cauda, garras, pernas de bode, asas ou qualquer característica realmente inumana. Corruptores, monstruosos ou não, costumam adquirir o poder de Metamorfose para adquirirem diversas formas diferentes.

Habilidades Sugeridas: Consciência, Prontidão, Empatia, Lábia, Persuasão, Etiqueta, Segurança, Furtividade, Computador, Investigação, Lingüística, Ocultismo, Política, Ciências.

Poderes Preferidos: Violação, Metamorfose, Corrupção são as mais cotadas. Alguns gostam também de Quimeræ.

Benção: Corruptores têm uma grande Lábia e um grande Carisma. Quaisquer testes que envolvam uma dessas duas Características terão um dado extra, cumulativos (um teste de Carisma + Lábia teria dois dados extras).

Punição: Corruptores não gostam da luz. Eles são a personificação das trevas e por isso devem evitar luzes fortes e a luz do sol. Diante de uma luz muito forte, o demônio terá dificuldade aumentada em dois pontos em testes de percepção visual. Estar sob o sol sem algum tipo de proteção também causa esta penalidade. Finalmente, se o demônio estiver sob o sol, sem qualquer roupa mais grossa, sofre um ponto de Dano Letal por turno de contato, não podendo absorver. Esse Dano pode ser evitado se o céu estiver nublado ou se o demônio usar roupas pesadas.

Ações de Poder: Corruptores ganham um Ponto de Alma sempre que forem capazes de corromper um mortal. Tais ações incluem:

— Conseguir barganhar com um mortal ou sobrenatural para que ele venda sua alma por livre e expontânea vontade (O ganho de um Ponto de Alma é adicionado ao que se ganharia normalmente pela Alma);

— Convencer uma pessoa a agir contra a moral (roubar, furtar, cometer adultério, etc.);

— Convencer uma pessoa inocente a cometer assassinato;

— Destruir a moral e ética de uma pessoa, de forma que ele passe a agir de forma corrupta e criminosa. (Resumindo: tornar corrupta uma pessoa antes inocente)

Citação: *Porque você não faz o seguinte...? Esse cara vive te passando pra trás! É hora de dar o troco. Escuta, ele é rico e não vai nem notar o que você faz... Entendeu? Não tenha medo de ser pego, porque eu vou encobrir tudo. O que quero em troca...? Ora, quero apenas sua confiança. Olha, eu também odeio esse cara e quero que ele vá pro Inferno. Entendeu?*

Furioso

Diversos sentimentos podem ser considerados ruins. O maior deles é a ira, ou melhor, a fúria. Nada de bom pode vir da fúria, uma vez que ela ofusca a razão e domina o coração do homem. No Inferno, a Fúria também tem seus servos, aqueles chamados de Furiosos, ou Rakshasas.

Os Furiosos são alimentados pela fúria interior. Espíritos raivosos e vingativos, os Furiosos são vulneráveis a seus sentimentos e, mais do que simplesmente colhê-los dentro de si, querem planta-los nos corações dos homens. Esse é o instinto infernal de um Furioso. Que sua Fúria seja partilhada com os outros, pois é dela que esses demônios se alimentam.

Dentro de si, os Furiosos sentem a vontade de se extravasar. Eles querem liberar sua sede por destruição insana e sua vontade de matar. Furiosos são incrivelmente irritáveis. A menor provocação é capaz de provocar-lhes raiva. Sua raiva logo se torna violência. Furiosos gostam da violência. Eles não são máquinas de matar e sim criaturas que buscam espalhar ódio. A morte de inocentes é uma conseqüência, não o objetivo original.

Para extravasar sua Fúria, um demônio Furioso precisa espalhar seus sentimentos negros sobre os mortais. Para isso, cria violência, provoca assassinatos, destrói casamentos e divide povos. Quanto mais o humanos agirem sem pensar, mais forte um Furioso se sente. E assim deve ser.

No Inferno, os demônios Furiosos são evitados pela facilidade com que transformam discussões em guerras. Poderosos Lordes Furiosos são os principais causadores de guerras não só em Eternalis Ignis e Sheol, como também em todos os demais Reinos.

Muitos Furiosos, apesar de seu instinto infernal, ainda procuram se controlar. De fato, aqueles que chegam ao ponto de Lordes são os mais controlados de sua "raça". Mesmo assim, a ira está lá, nos recessos de sua mente, esperando para ser liberada sobre os outros.

Alcunha: Rakshasas.

Grande Lorde: Satanachia (Sheol).

Aparência: A maioria dos Furiosos não possui uma aparência humana. Se buscam violência, não precisam da sutileza que outras criaturas usam quando manipulam os mortais. Os poucos que mantém uma aparência mortal ainda têm uma ou outra característica monstruosa, mais comumente olhos brilhantes e sem íris.

Habilidades Sugeridas: Prontidão, Esportes, Briga, Intimidação, Manha, Armas Brancas, Segurança, Sobrevivência, Ocultismo.

Poderes Preferidos: Fortificação, Celeridade e Vitæ são mais adequados aos Furiosos, mas muitos têm afinidade com o Fogo Negro e a Violação.

Benção: Furiosos possuem uma Fúria que se assemelha àquela possuída por lobisomens e outros Metamorfos. De fato, conforme fica mais nervoso, um Furioso parece se tornar mais rápido e perigoso. Furiosos podem gastar pontos de Força de Vontade por turno para adquirir ações extras, sem penalidades nos dados. Cada ponto gasto de Força de Vontade confere uma ação extra no mesmo turno. Infelizmente, não é possível gastar mais pontos num mesmo turno do que o nível de Raciocínio do demônio.

O Poder Celeridade não pode ser combinado com Força de Vontade para aumentar o número de ações do personagem em um mesmo turno.

Punição: Furiosos possuem muito pouco autocontrole. Seus testes de Força de Vontade sofrem uma dificuldade dois pontos maior, sempre.

Ações de Poder: Qualquer demonstração de Fúria é considerada uma Ação de Poder, capaz de dar ao demônio um Ponto de Alma. Ações que espalhem fúria e discórdia entre os mortais também são ações de Poder. Tais ações incluem:

— Entrar em combate físico contra aqueles que se opõem ao demônio (mas não contra aliados ou inocentes);

— Provocar sérios problemas (como revoltas, mortes de aliados e destruição de propriedade) para um ser poderoso que desafiou o demônio. "Ser poderoso" é qualquer ser que, em combate físico, seria capaz de derrotar o demônio;

— Fazer uma pessoa cometer assassinato por descontrole, inveja, preconceito ou ira;

— Provocar uma briga ou disputa entre grupos aos quais o demônio não está afiliado.

Citação: *Não atravesse meu caminho, inferior. Vê isto? Se ousar pisar aqui de novo, estas garras vão estar cobertas por seu sangue!*

LUXURIOSO

Por muitos séculos, a Igreja Católica condenou o prazer como um ato do demônio. Não há nada de errado no prazer, porém, desde que ele venha de alguma atividade sadia. Mas mesmo as forças infernais podem corromper o prazer, a paixão e os atos carnais, tornando-os doenças, atividades capazes de provocar o mal e corromper. Esse é o trabalho dos Incubi e das Succubi, ou Luxuriosos.

O prazer pode se tornar um vício doentio que guia as vidas das pessoas. Drogas, bebida e sexo são as principais fontes de prazer capazes de criar um vício. E são elas que os Luxuriosos mais utilizam para corromper. Nos dias atuais, tornou-se muito fácil usa-las, já que as sexo tem se tornado uma atividade irresponsável e as drogas se espalham cada vez mais entre os jovens de todas as classes sociais. Luxuriosos ganham Poder usando o prazer. Crimes passionais, roubos para conseguir dinheiro para drogas, brigas de botequim. Tudo é pecado induzido pelo prazer. Tudo é fonte de poder.

Luxuriosos são os demônios que mais se envolvem com os sentimentos dos mortais. Muitos mantém relações sexuais com humanos ou mesmo seres sobrenaturais. O toque de um Luxurioso é fonte de prazer e vicia, alguns dizem. Talvez isso seja verdade. Alguns raros demônios chegam a se apaixonar por mortais, mas isso é um fato que não os redime de suas vidas profanas.

A influência demoníaca sobre cartéis de drogas vêm aumentando desde o início do século XX. Muitos desses controladores são Luxuriosos. Drogas são fontes de prazer, afinal de contas. Viciar milhares de jovens traz poder, tanto na sociedade mortal como no Inferno.

O mais irônico é que os Luxuriosos são tão viciados em prazer quanto os mortais que eles corrompem e são capazes de tudo pelo vício que eles mesmos provocam.

Alcunha: Incubus (plural: Incubi) para demônios masculinos, Succubus (plural: Succubi) para demônios femininos.

Grande Lorde: Hades (Hades).

Aparência: Por motivos óbvios, os demônios Luxuriosos costumam ter uma aparência mortal belíssima. Muitos possuem corpos perfeitos e rostos angelicais. Costumam também vestir roupas elegantes ou sensuais. Alguns possuem características inumanas, como pele pálida, orelhas pontudas, e olhos e cabelos de cores estranhas, mas belas, como prateado ou roxo. Essas características demoníacas exóticas, ao invés de assustar, parecem atrair ainda mais os mortais.

Habilidades Sugeridas: Consciência, Prontidão, Empatia, Expressão, Lábia, Sedução, Estilo, Etiqueta, Performance, Lingüística, Ocultismo, Ciências

Poderes Preferidos: Violação, Metamorfose e Vitæ são incrivelmente populares.

Benção: Luxuriosos são criaturas de prazer e sedução. Um Luxurioso tem suas dificuldades em testes de sedução diminuídas em dois pontos.

Além disso, qualquer mortal que mantenha relações sexuais com um Luxurioso sentirá grande prazer. Aqueles que mantém relações com um demônio devem testar Força de Vontade para não viciar em sexo. Muitos desses viciados passam a servir o demônio como escravos sexuais...

Demônios e anjos ainda sentem o prazer causado por um Luxurioso caso tenham relações sexuais com ele, mas não são tão vulneráveis como mortais, e nunca se viciam.

Punição: Os Luxuriosos são escravos do prazer que tanto exploram. Galantes e sedutores, eles são capazes de se apaixonar por belos mortais (ou mesmo belos demônios e outros seres sobrenaturais). Se um demônio Luxurioso se encontrar com uma pessoa de grande beleza do sexo oposto (ou do mesmo sexo, para demônios com certas preferências...) ele deverá testar Força de Vontade (dificuldade é a Aparência da pessoa +1, máximo 9). Se falhar, ficará fascinado por essa pessoa e procurará corrompê-la ou conquista-la a todo custo. O demônio também será incapaz de ferir ou maltratar essa pessoa enquanto a paixão dure (um demônio desiludido, porém, pode causar terríveis crimes passionais...)

Ações de Poder: Luxuriosos ganham um Ponto de Alma quando corromper pelo prazer ou o sentem pessoalmente. Exemplos de situações assim:

— Manter relações sexuais com um mortal (ou sobrenatural, mesmo outro demônio);

— Conseguir um servo que sirva em troca de prazer ou de formas que levem a ele (riqueza, fama, drogas, mulheres, etc.);

— Viciar um mortal em drogas, sexo ou qualquer outro prazer moderno;

— Fazer uma pessoa trair suas convicções ou cometer crimes em troca de sexo, drogas ou qualquer outra forma de prazer.

Citação: *Você faria qualquer coisa por mim, não? Eu sabia... Venha cá... Quero que faça algo por mim... Você sabe o que posso te dar em troca, não?*

SÁDICO

Muitas histórias sobre as crias do Inferno contam que os demônios se deliciam com a dor dos filhos de Deus. Causar dor e sofrimento são fontes de prazer para demônios, uma forma de se vingarem do Deus que os amaldiçoou. Isto nem sempre é verdade. Nem sempre.

Demônios não são, necessariamente, criaturas que se alimentam da dor e do sofrimento. A maioria persegue seus próprios objetivos, deixando esse aspecto para aqueles que possuem a Maldição do sadismo. Os demônios Sádicos, também chamados de Nihilistes, são essas criaturas de grande crueldade lendária. Dor, dizem os estudiosos, é a fonte de alimento dos Sádicos.

Sádicos são os demônios que procuram torturar mortais, tanto física como psicologicamente. O desespero e a dor que causam são terríveis e contínuos. Há quem diga que um Sádico é capaz de qualquer coisa para se alimentar, mesmo que para isso seus servos e aliados devam sofrer, mas isso não costuma ser verdade. Como todo demônio, os Sádicos não são escravos de sua Maldição, sendo capazes de controla-la a maior parte das vezes.

Sádicos são conhecidos no Inferno pela perversidade com que tratam suas almas escravas. Mais do que qualquer outro demônio, os Sádicos usam suas almas como objetos de tortura. Eles são os Lordes mais cruéis e implacáveis com seus inferiores, também, famosos por punir severamente aqueles que falham sob seu serviço.

Alcunha: Nihilistes.

Grande Lorde: Astaroth (Gehenna).

Aparência: Qualquer uma, embora a maioria possua características monstruosas. Muitos parecem humanos, a não ser por suas garras e presas enormes. Outros são completamente inumanos em aparência. Aqueles que mantém uma aparência mortal costumam possuir uma aura de terror ao seu redor.

Habilidades Sugeridas: Consciência, Prontidão, Esportes, Empatia, Intimidação, Manha, Armas Brancas, Furtividade, Tortura, Armadilhas, Investigação, Ocultismo, Ciências.

Poderes Preferidos: Fogo Negro, Violação e Vitæ são prezados pela dor física e espiritual que causam. Muitos gostam também de Fortificação e Metamorfose, este último para alterarem seus corpos e adquirirem armas naturais, como garras, presas e chifres.

Benção: Sádicos são profundamente influenciados por sua arte de causar dor. Eles recebem um dado em qualquer teste que seja realizado para este fim. Isto inclui combate, tortura e o uso de certos Poderes Infernais.

Punição: Sádicos possuem uma aura inumana e profunda. A presença de um Sádico é suficiente para amedrontar mortais e animais. Todos os testes sociais de um Sádico, salvo aqueles que envolvam chantagem, intimidação e formas menos amigáveis de manipulação, perdem um dado.

Ações de Poder: Sádicos são criaturas que se alimentam de dor e portanto ganham um Ponto de Alma sempre que forem capazes de causar dor ou desespero nas pessoas, sejam elas mortais ou sobrenaturais. Exemplos de ações assim são:

— Torturar um mortal por um longo período sem mata-lo;

— Agir de forma extremamente cruel diante de inocentes;

— Beber sangue (como um vampiro, ganha-se um Ponto de Investimento por Ponto de Sangue bebido, mas é impossível ganhar mais de um Ponto de Alma por dia desta maneira, e nunca se pode repetir a vítima);

— Prolongar a dor e o desespero de um ser.

Citações: *Não grite tanto! Eu ainda nem toquei em você! Se você acha que já sofreu bastante, então espere para ver o que estou preparando...*

Sanguinolento

A maioria das lendas dizem que demônios são seres sutis. Sua corrupção é lenta e suas ações raramente podem ser notadas antes que seja tarde demais. A maioria dos demônios pode ser assim. Mas nem todos. Aqueles que têm a Sanguinolência dentro de si costumam ser mais impulsivos e destrutivos do que os demais Infernais.

Os Sanguinolentos são demônios temidos por todas os demais. Eles são seres cruéis, tomados por uma fúria interior que os alimenta com um desejo de morte e destruição comparáveis somente aos desejos cruéis dos Sádicos e os anseios destruidores dos Caóticos. Sanguinolentos têm um padrão de pensamento diferente dos demais demônios. Sua inteligência e sabedoria é incompreensível e são ainda mais inumanos do que os demais seres do Inferno.

Os Sanguinolentos se apoiam na força. Seu poder é predominantemente físico, mas eles possuem uma inteligência misteriosa que os guia. Como vampiros e lobisomens, eles possuem uma Besta Interior. Sua Maldição é tão poderosa que se manifesta dentro desses seres com mais intensidade do que as Maldições de demais demônios. Essa Besta lhes dá propósitos e os guia a caminhos incompreensíveis, mas não aleatórios. Os planos desses demônios são complexos demais e seus caminhos são tão sinuosos que não se sabe o que esperar de um Sanguinolento.

A Besta Interior, porém, cobra o preço através de sangue. Os meios dos Sanguinolentos são sempre brutais. Eles não querem apenas derrotar seus inimigos. Eles querem destrui-los e triunfar sobre seus restos mortais. Eles querem devorar seus ossos e sua carne.

Sanguinolentos às vezes se comportam de forma animalesca. Tudo é um presente de suas Bestas Interiores. Sua estranha inteligência e sua incrível selvageria são presentes de sua Maldição. Mais do que outros demônios, Sanguinolentos são, de corpo e alma, a imagem da Besta.

Alcunha: Monstros, Bestas, Baatezus, Selvagens e outras centenas de nomes.

Grande Lorde: Mephistus (Eternalis Ignis).

Aparência: A maioria possui aparência monstruosa, já que não há a necessidade de se passarem por mortais. Alguns possuem aparência humana, mas com diversas características infernais que vão de chifres e espinhos a grandes garras e presas. Uns poucos possuem a forma totalmente humana, mas normalmente levemente deformada ou com alguma característica estranha, como tatuagens e pinturas primitivas.

Habilidades Sugeridas: Prontidão, Esportes, Briga, Intimidação, Manha, Furtividade, Sobrevivência, Caça, Investigação, Lingüística, Ocultismo, Ciências.

Poderes Preferidos: Fogo Negro, Fortificação e Celeridade são respeitados por seu poder destrutivo.

Benção: Como um pacto com sua Besta Interior, um Sanguinolento pode resistir à dor e à destruição de partes de seu corpo sem grandes problemas. Assim, suas penalidades por ferimentos são diminuídas em um ponto (-1 vira OK, -2 vira -1 e -5 vira -4)...

Punição: ... mas, por outro lado, sua Benção dá grande controle à Besta Interior. Sanguinolentos podem, em situações de extrema raiva, dor, humilhação ou estresse, entrar em um estado selvagem incontrolável, chamado Frenesi. Durante um Frenesi, o demônio não pode ser manipulado facilmente (dificuldade +2 em testes de poderes sobrenaturais para manipulação de mentes) e nem sofre penalidades por dano, mas também não controla suas ações. Ele é um monstro selvagem procurando destruir aquilo que considera ofensivo. Embora não costume atacar aliados e amigos, qualquer um que entrar em seu caminho estará em sério perigo... O Frenesi dura até a fonte de raiva ou estresse ter sido destruída ou não esteja mais presente.

Segurar o Frenesi requer sucesso em um teste de Força de Vontade (dificuldade 7), sendo cinco sucessos necessários. Sucesso cancela o Frenesi, mas também cancela a Benção (resistência à dor) do demônio por uma Cena, já que a Besta interior foi suprimida.

Ações de Poder: Um Sanguinolento ganha poder através das mortes que causa e da crueldade com que as pratica. Muitos também ganham poder comportando-se de forma selvagem ou animalesca. Exemplos de ações que dão um Ponto de Alma a um Sanguinolento:

— Matar e desmembrar um inimigo (é preciso desmembra-lo ou de alguma forma destruir seu corpo para ganhar o Ponto de Alma);

— Receber um sacrifício, seja de humanos ou animais (em adição ao que se ganha normalmente por um sacrifício);

— Vencer um combate contra um inimigo claramente superior ou contra inimigos em maior número;

— Caçar um inimigo (segui-lo sem ser notado e quando o momento certo chegar, destrui-lo). O demônio não pode receber ajuda, e deve usar apenas suas vantagens naturais (sem armas ou tecnologia, mas os Poderes Infernais não são restringidos);

Citação: *<grito animalesco, seguido de sons de tiros e em seguida gritos de mortais desesperados>*

Tentador

O demônio, dizem, pode levar até o maior dos inocentes ao pecado. Alguns demônios podem concordar, mas outros, chamados Tentadores, dizem que não há inocentes. Todos os mortais e sobrenaturais têm desejos ocultos, desejos que violam a ética e a moral. Uns cobiçam a mulher do próximo, outros gostariam de roubar o que não podem comprar. Muitos querem matar um velho rival ou inimigo. Todos os seres, dizem os Tentadores, têm o pecado dentro de si...

Tentadores, algumas vezes chamados de Diabolos, são aqueles que conhecem os desejos impuros dos mortais e agem para que esses desejos sejam liberados. Ao revelar aos mortais o pecado que existe dentro deles e faze-los aceitarem seu lado negro, um Tentador ganha Poder.

Tentadores são muito parecidos com Corruptores. Ambos se alimentam do pecado, mas de uma forma diferente. Os Corruptores gostam de corromper os mortais dando-lhes falhas e pecados novos. Os Tentadores, porém, nada mais fazem do que despertar o que os mortais já têm dentro de si. Além disso, enquanto os Corruptores gostam de corromper a ética, os Tentadores se contentam em ver as pessoas se darem mal e se arrependerem por terem realizado seus desejos proibidos.

Para despertar os desejos ocultos de um mortal, o demônio pode agir de várias formas. A primeira é incita-lo a liberar seus desejos. A segunda é comprar o mortal da mesma forma que os Corruptores fazem, dando-lhes seus desejos em troca de suas almas ou de favores. A terceira forma é o uso de *Infernalis Factu* para fazer os mortais confrontarem seus lados negros e aceita-los.

Tentadores ganham facilmente o Poder que procuram. Eles sabem que todos possuem desejos escondidos. Sejam esses desejos tão simples e comuns como dinheiro ou fama ou tão complexos como conhecimento e poder sobrenatural, o Tentador estará mais do que feliz em satisfaze-los.

Alcunha: Diabolos (usado tanto no plural como no singular).

Grande Lorde: Agliareth (Tártarus).

Aparência: Tentadores costumam ter forma completamente humana, talvez com umas poucas características infernais, como olhos de serpente ou língua bífida. Aqueles monstruosos invariavelmente aprendem o Poder da Metamorfose, afim de se fazerem passar por humanos.

Habilidades Sugeridas: Consciência, Prontidão, Empatia, Lábia, Etiqueta, Burocracia, Lingüística, Ocultismo, Política.

Poderes Preferidos: Incorporação, Metamorfose e Corrupção são muito prezados, mas o Poder de Violação é também muito comum entre os Tentadores.

Benção: Tentadores podem sentir a angústia e entender melhor as pessoas do que outros demônios. Eles possuem também grande Carisma, capaz de convencer as pessoas a fazer o que é errado. Tentadores possuem a dificuldade de todos os testes que envolvam Carisma ou Empatia diminuída em um ponto, cumulativos (um teste de Carisma + Empatia teria a dificuldade diminuída em dois pontos).

Punição: Tentadores são mais vulneráveis à Fé Verdadeira do que outros demônios. Mesmo símbolos religiosos empunhados por pessoas sem Fé Verdadeira parecem afasta-lo. Eles precisam testar Força de Vontade (dificuldade 6) para vencer esta "fobia". Caso recebam dano causado pela Fé, este dano é aumentado em dois pontos.

Ações de Poder: Tentadores ganham um Ponto de Alma sempre que puderem convencer um mortal a se entregar à suas paixões e desejos sombrios. Exemplos de ações assim são:

— Conseguir barganhar a alma de uma pessoa em troca da realização de seus desejos (o ganho de um Ponto de Alma é somado ao que se ganharia normalmente com a alma vendida);

— Convencer um mortal a realizar um desejo oculto e sombrio. Isso inclui convence-lo a realizar uma vingança contra um rival ou inimigo ou ajuda-lo a praticar suas idéias preconceituosas;

— Convencer uma pessoa a cometer um crime (roubo, estupro, assassinato, etc.), mas somente se este crime estiver dentro de seus interesses (seja por vingança, luxúria, ódio, etc.);

— Realizar um desejo oculto de um mortal (como matar um inimigo dele ou roubar um objeto que ele deseje);

Citação: *Olha lá aquela gata... Você está interessado nela? Uma velha amiga de infância? Pois eu acho que você tem chance, amigo. Eu posso te ajudar. Eu conquisto ela para você e depois você me paga... Não se preocupe, não quero dinheiro. O que eu quero está dentro de suas posses...*

NOVO ATRIBUTO: APARÊNCIA NEGATIVA

Tome cuidado com o que você mostra — e com o que você não mostra.
— Marlene Dietrich

Demônios possuem os mesmos Atributos de todos os demais personagens do Mundo das Trevas, mas também possuem um Atributo "novo". Seus Atributos Físicos são: Força, Destreza, Vigor. Seus Atributos Mentais são: Percepção, Inteligência e Raciocínio. Seus Atributos Sociais, porém, possuem obrigatoriamente Carisma e Manipulação, mas podem possuir ou o Atributo Aparência, ou a Aparência Negativa.

Aparência Negativa é uma variação sobrenatural do Atributo Aparência. Enquanto a Aparência comum mostra a beleza e o estilo de um personagem, a Aparência Negativa mostra o quão monstruoso e tenebroso é o demônio. Demônios não são, porém, obrigados a possuírem o Atributo Aparência Negativa. Muitos possuem a Aparência normal.

Um personagem com Aparência Negativa será invariavelmente monstruoso. Ele será incapaz de se relacionar com mortais, a não ser que possa de alguma forma esconder sua aparência. A mera presença de um monstro desses costuma assustar mortais e, quanto mais terrível for sua aparência, pior será a reação de um mortal diante do ser infernal.

Adquirindo Aparência Negativa:

Personagens que possuam Aparência Negativa ao invés da Aparência normal devem escrever um "X" na frente do Atributo Aparência para diferencia-lo.

Aqueles que querem começar o jogo com uma Aparência Negativa poderão distribuir os pontos de Atributos normalmente, escolhendo usar Aparência Negativa ao invés do Atributo normal. Apenas algumas considerações devem ser feitas:

— A Atributo Aparência Negativa inicia-se sem um ponto inicial automático. A menos que o jogador coloque um ou mais pontos de Atributo nela, ele iniciará o jogo com Aparência zero.

— Como todo Atributo, Aparência Negativa está sujeita a um nível máximo determinado pela Casta do personagem. Um personagem iniciante não poderá possuir Aparência Negativa com mais de cinco (5) pontos.

— Um personagem com Aparência Negativa (mesmo que sua Aparência seja zero) poderá comprar até 10 pontos de Defeito, ao invés do limite normal de 7 pontos. Desses dez pontos, porém, pelo menos 3 precisam vir de Defeitos que se relacionam à Aparência. Para mais detalhes veja a parte sobre Qualidades & Defeitos, no final deste Capítulo.

Ampliando Aparência Negativa:

Aparência Negativa pode ser aumentada com Pontos de Bônus ou Pontos de Experiência normalmente, com os mesmos custos de um Atributo normal.

A novidade é que um demônio pode, com Pontos de Experiência, diminuir ou aumentar sua Aparência, seja ela normal ou negativa. Assim, um personagem de aparência humana pode, com o passar dos tempos, ficar mais e mais monstruoso, enquanto um monstro pode ficar cada vez mais belo. É por isso que muitos demônios mais antigos já foram tanto monstruosos como belos, alterando suas formas ao longo dos séculos.

Para personagens que possuam Aparência zero, comprar um ponto de Aparência (seja normal ou negativa) com Pontos de Experiência custa 5 pontos.

Efeitos da Aparência Negativa:

A Aparência Negativa possui diversas vantagens e desvantagens. A desvantagem principal é que o demônio será incapaz de se envolver com mortais, a menos que use roupas pesadas que cubram suas deformidades (às vezes, isso é impossível), estejam na escuridão ou usem Poderes Infernais para alterar ou disfarçar a sua forma.

Por outro lado, um personagem com Aparência Negativa pode possuir mais Pontos de Bônus. Ele pode possuir até 25 Pontos de Bônus, desde que compre 10 pontos de Defeito (3 destes pontos devem ser, obrigatoriamente, relacionados à Aparência). Além disso, um personagem com Aparência Negativa tem a dificuldade de seus testes de Intimidação diminuída em 3 pontos.

Normalmente, personagens monstruosos possuem dezenas de características vantajosas, como garras, asas, presas enormes, escamas resistentes, visão noturna, espinhos pelo corpo e tentáculos. Essas características são compradas como Qualidades (é por isso que personagens monstruosos podem ter mais Pontos de Defeito: espera-se que ele gaste muitos pontos em qualidades como as citadas). Personagens com Aparência normal também podem ter algumas dessas características, mas sempre em menor número para que não atrapalhem a interação deles com os mortais. Essas características estarão entre as Qualidades no final deste Capítulo.

Finalmente, Aparência Negativa causa um efeito assustador nos mortais. Um mortal, ou mesmo ser sobrenatural, que ficar cara a cara com um demônio monstruoso entrará em um estado de pânico terrível, que limita suas ações.

Saiba, porém, que Aparência Negativa determina mais a intensidade do pânico do que a feiura do demônio. Alguns demônios de Aparência -1 podem ser mais feios do outros de Aparência -4, mas não são tão assustadores. O efeito do medo é inteiramente sobrenatural, como se fosse causado por uma aura sombria que envolve o monstro.

O efeito da Aparência Negativa sobre um alvo mortal ou sobrenatural pode ser visto na tabela a seguir. Essa tabela é válida apenas para mortais (o que inclui carniçais e magos estáticos). Para seres sobrenaturais (inclui parentes, lobisomens, magos, vampiros e outros), considere que a Aparência Negativa de um demônio seja sempre três pontos menor do que o normal para determinar o efeito.

Anjos, Infernalistas, outros demônios, almas penadas, fantasmas, seres da Wyrm e espíritos da Umbra são completamente imunes aos efeitos da Aparência Negativa. Para eles, um demônio horrível terá sempre Aparência zero.

(X) **Aparência zero.** O personagem é monstruoso. Mortais se afastam de sua presença.

(X) • **Aparência -1.** Temor. Mortais procuram se afastar cautelosamente, temendo uma reação do personagem. Embora finjam que não, estão assustados e uma reação violenta do personagem provocará pânico.

(X) •• **Aparência -2.** Pavor. Mortais procuram se afastar como podem ou atacam o personagem com o que tenham à mão para mantê-lo afastado.

(X) ••• **Aparência -3.** Fuga. A maioria dos mortais sairá correndo. Alguns procuram atacar o personagem como podem, caso não tenham chance de escapar. Eles agirão mais por instinto do que com a razão, correndo desesperados e gritando.

(X) •••• **Aparência -4.** Pânico. As pessoas gritarão feito loucas e sairão em pânico descontrolado, agindo sem pensar. Aqueles que forem encurralados atacarão o personagem para tentar fugir. O pânico será tão grande que muitos acabarão esquecendo a razão de seu medo, procurando racionaliza-lo mais tarde (*"Eu não lembro o que eu vi. Acho que era um sujeito enorme mascarado, mas era assustador..."*);

(X) ••••• **Aparência -5.** Desespero. Mortais sairão em disparada, tomando até mesmo ações suicidas se necessário. Aqueles mais agressivos ou que ficaram encurralados tentarão atacar o personagem desesperadamente. Após o encontro, um efeito de amnésia tomará suas mentes. Eles apenas se lembrarão que algo terrível os apavorou, mas não se lembrarão do quê.

(X) 6 • **Aparência -6.** Descrença. Mortais ficarão paralisados de medo. A maioria vai ficar repetindo coisas como *"não, isso não está acontecendo, cara"*, mas será incapaz de agir. Eles serão incapazes de atacar o personagem, mas ainda se defenderão se confrontados.

(X) 7• **Aparência -7.** Frenesi. Um efeito devastador. Os mortais sairão em um frenesi selvagem, correndo feito loucos e agindo sem pensar. Qualquer um que esteja em seus caminhos, impedindo suas fugas, será atacado por eles. Eles não se lembrarão depois do que aconteceu, mas muitos ainda terão sangue daqueles que eles feriram nas mãos...

(X) 8• **Aparência -8.** Desmaios. Personagens com baixa Força de Vontade (abaixo de 5 pontos) irão desmaiar ao ver o demônio. Os demais agirão como no nível 7.

(X) 9• **Aparência -9.** Loucura. Aqueles que possuem baixa Força de Vontade (abaixo de 5 pontos) desmaiarão, como acima, mas também adquirirão uma Perturbação mental permanente.

(X) 10• **Aparência -10.** Ataque Cardíaco. A visão do personagem provocará naqueles que possuem baixa Força de Vontade (abaixo de 5) um ataque cardíaco e os pobres desafortunados morrerão. Os demais desmaiarão, como no nível 8.

Mortais (e sobrenaturais) podem resistir aos efeitos da Aparência Negativa gastando um ponto de Força de Vontade e testando Força de Vontade (dificuldade é a Aparência do demônio +3, máximo 9). Cada sucesso permite-lhes tratar o demônio como se tivesse um ponto a menos de Aparência Negativa, até o mínimo de Aparência zero.

É possível para um demônio diminuir o efeito dessa "aura de terror" criada pela Aparência Negativa. Um demônio que não queira usar toda a sua influência sobrenatural com Aparência Negativa pode, propositadamente, diminuir seus efeitos. Para isso, ele deve gastar um ponto de Força de Vontade. Assim, um demônio de Aparência -4, por exemplo, poderia querer que os efeitos causados por sua aparência fossem quase nulos, como se tivesse Aparência zero. Mesmo assim, a menos que o infernal esconda sua verdadeira forma de alguma maneira, é impossível para qualquer demônio monstruoso se relacionar normalmente com mortais.

NOVAS HABILIDADES

Daquilo que eu sei,
Nem tudo me deu clareza
Nem tudo foi permitido
- Ivan Lins e Victor Martins, *Daquilo Que Eu Sei*

Demônio utiliza, em sua ficha de personagem, algumas Habilidades que não podem ser encontradas em todos os cinco títulos básicos do Mundo das Trevas. Com exceção de uma dessas Habilidades, nenhuma delas é inédita, sendo retiradas de vários livros oficiais da White Wolf, e portanto são regras oficiais da White Wolf.

Essas Habilidades serão explicadas a seguir, uma por uma. Aquelas que podem ser encontradas em qualquer livro oficial não serão explicadas, apenas citadas.

TALENTOS

Demônio utiliza os Talentos Prontidão, Esportes, Briga, Intimidação, Manha e Lábia. Além desses, que podem ser encontrados em qualquer jogo Storyteller, também são utilizados Consciência, Empatia, Liderança e Afinidade.

CONSCIÊNCIA

Consciência é uma Habilidade possuída por poucos. Ela é uma intuição mística, um sexto sentido capaz de sentir manifestações de magia ao redor de quem a possui. Consciência é capaz de descobrir a presença de seres e objetos sobrenaturais, assim como sentir auras e o uso de magia nas proximidades.

Consciência funciona de forma muito parecido com a Prontidão, mas é voltada principalmente para aspectos sobrenaturais. Um demônio com Consciência é capaz de perceber o uso de Mágika nas proximidades, de pressentir a aproximação de um perigo e de descobrir a presença de seres sobrenaturais à sua volta.

- • **Amador:** Você sente as vibrações sobrenaturais ao seu redor, mas não é capaz de identifica-las.
- •• **Experiente:** Você sabe quando uma magia poderosa foi realizada perto de você.
- ••• **Competente:** Você é capaz de perceber as auras dos seres ao seu redor. Pode ver as faíscas de magia quando ela é feita perto de você e consegue perceber a aproximação de seres sobrenaturais.
- •••• **Especialista:** Você sabe quem são os monstros ao seu redor. Sabe quando eles se preparam para atacar.
- ••••• **Mestre:** Você não só sente a Mágika, como é capaz de saber o que ela faz e quem é seu alvo.
- 6+ • **Inumano:** O mundo místico jamais é capaz de surpreende-lo.

Possuído por: Magos, ciganos, paranormais, fantasmas, Bastet, demônios, anjos
Especializações: Ver auras, identificar criaturas, perceber magia, pressentir perigo

SENTINDO O SOBRENATURAL

Consciência é um sexto sentido poderoso, que pode ser usado para sentir a presença do sobrenatural numa área. O sentido de Consciência, porém, não é muito exato. Um teste de Percepção + Consciência (dificuldade variável de acordo com a força da presença sobrenatural) poderia identificar se há presença sobrenatural ou não na área, mas não de onde ela vem, nem o quão forte é.

Usar Percepção + Consciência (dificuldade 8) concentrando-se numa única pessoa poderia ser feito para saber se esta pessoa é ou não um ser sobrenatural, ou se está sob efeito de magia. Em qualquer caso, o sentido não é exato e pode falhar, indicando apenas que há magia nessa pessoa.

Por fim, Consciência pode identificar se há alguma prática de magia nas proximidades. Isto não é um teste, mas sim um "sentido inato" que avisa se alguém está usando magia. Magias simples não podem ser sentidas assim, mas quanto maior o poder usado, mais a sensação de que "há algo estranho nas proximidades" aumenta. O Narrador é que determina se o personagem sentirá ou não essas sensações, ou quando sentirá.

EMPATIA

Empatia é habilidade de perceber as emoções das pessoas, de simpatizar ou antipatizar com elas. Um personagem com Empatia é capaz de descobrir quando alguém está mentindo para ele através de sua hesitação, de seu medo ou mesmo de seu tom de voz. Alguém com alta Empatia é capaz de descobrir o estado emocional de outra pessoa vendo o seu comportamento. Por outro lado, um personagem com esta habilidade costuma estar tão em sintonia com os sentimentos dos outros que seus próprios sentimentos são afetados.

- • **Amador:** Você compreende as pessoas... às vezes.
- •• **Experiente:** Você é capaz de ver quando alguém está triste ou feliz.
- ••• **Competente:** Você simpatiza com as pessoas.
- •••• **Especialista:** Você dificilmente é enganado por uma mentira.
- ••••• **Mestre:** Ninguém consegue esconder de você o que sente.
- 6+ • **Inumano:** A alma humana não é mais um mistério para você.

Possuído por: Psicólogos, detetives, sedutores, atores, paranormais
Especializações: Emoções, personalidades, motivos, perceber mentiras

LIDERANÇA

Este Talento pode ser encontrado em qualquer um dos cinco livros principais do Mundo das Trevas, mas em **Lobisomem**, **Mago**, **Wraith** e **Changeling** é considerado uma Perícia. **Demônio** usa o mesmo sistema de **Vampiro**, onde Liderança é um Talento.

AFINIDADE

Afinidade é a capacidade de sentir a presença de seres quiméricos e do Glamour das Fadas. Esta é uma Habilidade rara, mesmo entre demônios, mas útil caso o demônio tenha de se envolver com seres do Sonhar. Afinidade permite ao demônio pressentir a aproximação de Fadas e seres quiméricos poderosos. Ele pode diferenciar Kithain das pessoas normais, assim como saber quando as Fadas usam o seu Glamour para influenciar a realidade. Personagens com Afinidade também são capazes de ver as formas quiméricas das Fadas.

Sem Afinidade, torna-se impossível saber quem é uma Fada e quem não é, a menos que seja tarde demais. Personagens com Afinidade também parecem ter mais facilidade para se relacionar com as Fadas, assustando-as menos e possuindo menos Banalidade.

- • **Amador:** Você sente algo estranho quando certas pessoas se aproximam.
- •• **Experiente:** Você é capaz de dizer quem é Fada e quem não é.
- ••• **Competente:** Você pode perceber a presença de quimeras e tesouros nas proximidades.
- •••• **Especialista:** Você pode ver a forma quimérica das Fadas.
- ••••• **Mestre:** Você sabe quando uma Fada usa seu Glamour.
- 6+ • **Inumano:** O mundo dos sonhos não é surpresa para você.

Possuído por: Kithain, quimeras, crianças, artistas, sonhadores, alguns loucos

Especializações: Glamour, quimeras, Kithain, tesouros

PERÍCIAS

Demônio utiliza Condução, Etiqueta, Armas de Fogo, Armas Brancas e Furtividade. Além dessas Perícias, encontradas em qualquer livro oficial, usa-se Empatia com Animais, Pesquisa, Reparos, Segurança, Sobrevivência e Tecnologia.

EMPATIA COM ANIMAIS

Esta Perícia permite compreender os padrões de comportamento dos animais. Empatia com Animais permite predizer como um animal pode reagir em uma determinada situação. Também pode-se treinar animais domésticos ou acalmar ou enfurecer animais selvagens.

Esta Habilidade é rara entre demônios, porque a presença de um demônio assusta animais. Muitos animais normalmente fogem ou atacam diante da presença de seres infernais. Um demônio precisa ter essa Perícia para poder acalmar um animal assustado. Além disso, essa Perícia pode ser usada em criaturas do Inferno.

- • **Amador:** Esquilos não irão morder você.
- •• **Experiente:** Você sabe como cuidar de um cãozinho.
- ••• **Competente:** Você consegue predizer o que um animal irá fazer.
- •••• **Especialista:** Adestrador de animais de circo.
- ••••• **Mestre:** Não me morda, senhor pit bull! Bom garoto!
- 6+ • **Inumano:** Sua habilidade com animais chega a ser sobrenatural.

Possuído por: Vampiros, adestradores de circo, zoólogos, Metamorfos, amantes da natureza

Especializações: Acalmar animais, treinamento, compreender reações, seres infernais

PESQUISA

Todos aqueles que buscam conhecimento precisam aprender como encontrar informações. Esta Perícia permite que o personagem localize recursos para se aprofundar em seus estudos. As informações podem vir de diversos locais, desde bibliotecas e tradições orais a computadores e em locais específicos de Hel e Necrópolis.

Esta Perícia não garante que o personagem achará a informação que procura, mas dará a idéia de onde ele poderá procurar.

- • **Amador:** Você sabe que algumas informações podem ser encontradas na biblioteca da cidade.
- •• **Experiente:** Você já ouviu falar da Internet.
- ••• **Competente:** Você já ouviu falar de diversas bibliotecas importantes ao redor do mundo.
- •••• **Especialista:** Qualquer informação pode ser encontrada, umas mais difíceis que as outras.
- ••••• **Mestre:** Hel e Necrópolis são seu parque de diversões!
- 6+ • **Inumano:** Você já entrou (escondido, claro) em Doissetep ou nas Bibliotecas de Cristal do Éden.

Possuído por: Magos, Veritatis Perquiratores, membros do Arcano, cientistas

Especializações: Bibliotecas famosas, livros importantes, tradições orais, sites na Internet, conhecimento específico (história, geografia, biologia, ocultismo), folclore, bibliotecas místicas

REPAROS

Reparos permite consertar qualquer coisa que esteja quebrada, seja mecânica, eletrônica ou sólida. Esta Perícia cobre tudo, desde aparelhos avançados a espadas quebradas. É preciso, porém, que o personagem tenha acesso às ferramentas corretas para o conserto.

Esta Habilidade, além de permitir consertar, também pode permitir saber onde quebrar um mecanismo — assim tornando seu conserto mais difícil ou mesmo impossível. Apesar de parecida com a Perícia Tecnologia, Reparos permite apenas consertar, não construir máquinas, embora o personagem possa ter uma pequena idéia de como uma máquina funciona.

- • **Amador:** É só dar uma pancada aqui que volta a funcionar.
- •• **Experiente:** Você sabe como usar as ferramentas corretas.
- ••• **Competente:** Você não precisa chamar um mecânico para consertar suas coisas. Na verdade, você poderia ser um mecânico.
- •••• **Especialista:** Quando os mecânicos o vêem, o tratam como seu rei.
- ••••• **Mestre:** Se está quebrado, então você pode consertar.
- 6+ • **Inumano:** Qualquer coisa que não foi pulverizada ainda pode ser consertada por você, mesmo que tenha sido quebrada em milhares de pedacinhos...

Possuído por: Mecânicos, eletricistas, carpinteiros, técnicos, encanadores
Especializações: Madeira, eletricidade, automóveis, computadores

SEGURANÇA

Esta Perícia dá familiaridade com as ferramentas e técnicas relacionadas a projetar e/ou invadir sistemas de segurança. Entre as habilidades mais simples que esta Perícia garante, estão abrir fechaduras, desativar alarmes, ligação direta em automóveis, abrir cofres, burlar sensores óticos e centenas de outras atividades relacionadas com invasão.

Segurança é extremamente útil para invasão ou roubo, mas também serve para que um personagem crie seu próprio sistema "inexpugnável" de segurança. Para construir esse sistema, porém, será necessária a Perícia Tecnologia.

- • **Amador:** Este cadeado é fácil de abrir! Ops...
- •• **Experiente:** Você sabe fazer ligação direta em carros.
- ••• **Competente:** Alarmes nunca tocam quando você invade uma casa ou rouba um carro.
- •••• **Especialista:** Cofres não estão seguros contra você.
- ••••• **Mestre:** O Pentágono precisa melhorar a segurança interna...
- 6+ • **Inumano:** O presidente dos Estados Unidos ficou surpreso quando você apontou uma arma para a cabeça dele enquanto ele estava no banheiro...

Possuído por: Ladrões, técnicos de segurança, policiais, agentes secretos, espiões
Especializações: Abrir cofres, quebrar fechaduras, desativar alarmes, carros

SOBREVIVÊNCIA

As regiões selvagens são perigosas, mas aqueles que sabem como sobreviver são capazes de enfrenta-las. A Sobrevivência permite procurar abrigos, encontrar alimento, descobrir caminhos seguros ou identificar animais perigosos.

Esta Perícia serve para os mais diferentes terrenos. Ela inclui florestas, desertos, savanas, regiões polares, montanhas e qualquer outro ambiente natural. Sua capacidade de ação no campo se torna muito melhor com essa Perícia. Além disso, a Furtividade do personagem não poderá ser maior que a Sobrevivência do mesmo se o personagem tentar usa-la em regiões selvagens.

- • **Amador:** Você sabe que a floresta é perigosa.
- •• **Experiente:** O campo é um lugar onde você não tem muitas dificuldades... desde que você leve alguma tecnologia com você, é claro.
- ••• **Competente:** Você sabe rastrear pegadas, montar armadilhas e coletar alimento em regiões selvagens.
- •••• **Especialista:** Quem precisa das comodidades modernas?
- ••••• **Mestre:** O Monte Everest foi fácil. Agora é a vez do Vale da Morte.
- 6+ • **Inumano:** Lobisomens têm inveja da sua capacidade de sobreviver.

Possuído por: Lobisomens, Metamorfos, índios, tribos primitivas, caçadores
Especializações: Rastros e trilhas, ambiente específico (floresta, savana, tundra, etc.), alimentos, armadilhas, animais perigosos

TECNOLOGIA

Demônios costumam demorar um pouco para aprender esta Perícia, por ser muito relacionada com o mundo mortal. Tecnologia permite ao personagem compreender o funcionamento de aparelhos mecânicos e eletrônicos. Um personagem com esta Perícia pode criar, sabotar ou consertar uma máquina moderna, como carros, gravadores, câmeras de vídeo e computadores.

Consertos podem ser realizados com esta Perícia, embora a Perícia Reparos seja mais especializada. Qualquer dificuldade para consertar uma máquina é dois pontos maior quando se usa Tecnologia.

- • **Amador:** Você sabe trocar uma lâmpada.
- •• **Experiente:** Gosta de mexer nos aparelhos mecânicos.
- ••• **Competente:** Pode projetar máquinas simples.
- •••• **Especialista:** Criar máquinas é fácil! Máquinas complexas são seu hobby!
- ••••• **Mestre:** Suas máquinas são únicas, capazes de fazer qualquer coisa.
- 6+ • **Inumano:** Andróides? Isso é coisa de criança!

Possuído por: Técnicos, especialistas em segurança, inventores, magos da Tecnocracia
Especializações: Eletrônica, mecânica, transportes, segurança, invenções, engenhocas

CONHECIMENTOS

Computador, Investigação, Direito, Medicina, Ocultismo e Ciências são encontrados em qualquer livro básico e usados em **Demônio**. Além desses, temos Cosmologia, Cultura Mística, Enigmas, Lingüística (alterada) e Política.

COSMOLOGIA

Você sabe alguma coisa sobre a Umbra e os outros mundos. Você conhece os caminhos entre os mundos, os espíritos que podem ser encontrados e tem alguma idéia sobre os perigos escondidos. Este Conhecimento cobre os diversos mundos, incluindo os Reinos, a Umbra Média, o Sonhar e o mundo dos mortos.

- • **Estudante:** Você sabe que existem outros mundos.
- •• **Universitário:** Você já conversou com espíritos e já viajou pelas áreas espirituais que refletem o mundo material.
- ••• **Mestre:** Você já se aproximou na Umbra e conhece os diversos Reinos dentro dela.
- •••• **Doutor:** Você sabe alguma coisa sobre os grandes espíritos.
- ••••• **Catedrático:** A Umbra continua sendo um mistério, mas você conhece mais sobre ela do que qualquer mago ou lobisomem.
- 6+ • **Lendário:** Os Nuwisha procuram a sua sabedoria... e não fazem brincadeiras com você!

Possuído por: Lobisomens, Nuwisha (homens-coiote), magos, espíritos, demônios, anjos

Especializações: Umbra Média, Sonhar, Submundo, Reinos, espíritos, grandes espíritos, caminhos, deuses, Umbra Profunda, Umbra Astral

CULTURA MÍSTICA

Cultura Mística é o conhecimento em magia. Um personagem que possua muita Cultura Mística conhece o funcionamento da magia e é capaz de identificar suas várias formas, sejam elas Disciplinas, Dons espirituais, Mágika, Glamour ou *Infernalis Factu*.

Além disso, esta Habilidade permite o conhecimento de Rituais e Encantamentos menores. Um demônio com alta Cultura Mística é normalmente capaz de realizar pequenos Rituais de poder mágico limitado ou Encantamentos menores (veja o **Capítulo 7** para maiores detalhes em Rituais e Encantamentos Infernais).

Um personagem com quatro ou mais pontos neste Conhecimento é capaz de repelir ataques de Mágika Verdadeira usados contra ele. Para isso, gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Cultura Mística (dificuldade igual à do mago para realizar a Mágika) e cada sucesso anula um sucesso do mago.

Atenção: Mesmo com esta Habilidade, um demônio não é capaz de aprender Mágica Estática, Mágika Verdadeira ou qualquer outra forma de Magia que não seja *Infernalis Factu* e os Rituais e Encantamentos menores.

- • **Estudante:** Você sabe que magia existe.
- •• **Universitário:** Você sabe que existe mais de uma forma de magia e sabe reconhecê-las.
- ••• **Mestre:** Mágika, Disciplinas, Arcanoi, Rekau, *Spiritus Factu*. Você sabe como estas e outras formas de magia funcionam.
- •••• **Doutor:** Você pode desfazer Mágika Verdadeira quando ela é usada contra você.
- ••••• **Catedrático:** Para você, magia é uma coisa cotidiana.
- 6+ • **Lendário:** Magos temem você por seu conhecimento. É uma pena que demônios não podem aprender Mágika Verdadeira, senão você seria um dos seres mais poderosos da Tellurian.

Possuído por: Demônios, anjos, alguns magos, alguns vampiros Tremere, Garou Theurges, Bastet

Especializações: Tipos de magia (Disciplinas, Dons, Mágika, etc.), contramagia, *Infernalis Factu*, *Spiritus Factu*, Encantamentos, Rituais

CONTRAMÁGIKA

Demônios que possuam Cultura Mística em nível 4 ou superior podem desfazer ataques Mágikos lançados contra eles. Para isso, gastam um ponto de Força de Vontade e testam Inteligência + Cultura Mística (dificuldade igual à do mago). Os sucessos do demônio cortam os sucessos do mago.

Nota-se, porém, que nem sempre um demônio pode fazer isso. Para desfazer uma magia, o demônio deve estar ciente que ela está sendo feita. Outra coisa: a Contramágika não pode ser feita enquanto o mago a realiza, mas sim quando a lança. Ou seja, um mago fazendo um ritual só poderia ter seu feitiço quebrado ao fim do ritual. O demônio não pode ficar acumulando sucessos contra ele.

Outra coisa: apenas efeitos que vão DIRETAMENTE afetar o demônio podem ser desfeitos. Um raio lançado contra o demônio, por exemplo. Agora, se o mago fizer um efeito indireto (como criar uma arma mágica) ou for afetar outra pessoa, o demônio não poderia desfazer sua magia.

Contramágika também não serve pra desfazer Mágikas coincidentes, apenas efeitos obviamente sobrenaturais. Efeitos mentais não podem ser contrapostos mas podem ser resistidos com um teste de Força de Vontade (dificuldade determinada pelo Mestre).

Contramágika funciona apenas com Mágika Verdadeira. Disciplinas de vampiros, Dons de lobisomens, Magia Negra, mágicas menores e outras formas de magia não podem ser contrapostas com Contramágika.

ENIGMAS

Enigmas é o estudo de charadas e outros jogos mentais. Aqueles que são bons em Enigmas possuem um gosto em adivinhar mistérios e resolver charadas. Seja juntar pistas para descobrir a localização de uma cidade perdida no Inferno ou resolvendo as palavras cruzadas do jornal diário, você usa este Conhecimento.

- • **Estudante:** Acabou um grande quebra-cabeças em alguns dias.
- •• **Universitário:** Acabou um grande quebra-cabeças em uma hora ou mais.
- ••• **Mestre:** Acabou um grande quebra-cabeças em menos de um minuto.
- •••• **Doutor:** Sua vida é descobrir mistérios.
- ••••• **Catedrático:** Nada pode te derrotar em uma competição de enigmas.
- 6+ • **Lendário:** Batman. O Charada não tem chance, não é mesmo?

Possuído por: Detetives, programadores, criadores de jogos, RPGistas

Especializações: Charadas, visões, anagramas, pistas, quebra-cabeças

LINGÜÍSTICA (Revisada)

Todo personagem começa o jogo conhecendo um idioma. Demônios, por outro lado, obrigatoriamente conhecem o Fabulare como seu idioma. Eles são capazes de falar e ler os símbolos de Fabulare, mas as línguas humanas estão esquecidas para eles. Fabulare é uma língua mística. Quem a ouvir entenderá em sua própria língua e quem a falar entenderá os outros em Fabulare. Assim, um demônio é capaz de conversar normalmente com qualquer ser falante no Universo. Mortais e outros seres não notam que o demônio está falando em outra língua, ouvindo normalmente o que a criatura fala. Mesmo assim, um demônio é incapaz de escrever ou ler em outras línguas. Para aprender a escrita, ele precisa comprar Lingüística.

Atenção: Demônio usa o novo sistema de Lingüística dos jogos mais recentes lançados pela White Wolf. Esse novo sistema permite o aprendizado de mais línguas e pode ser encontrado na nova edição de **Vampiro: A Máscara** e na segunda Edição de **Lobisomem: Guia do Jogador**. Agora, os níveis de Lingüística permitem aprender a seguinte quantidade de Línguas, em adição à língua natural do personagem.

- • **Estudante:** Uma língua extra.
- •• **Universitário:** Duas línguas extras.
- ••• **Mestre:** Quatro línguas extras.
- •••• **Doutor:** Oito línguas extras.
- ••••• **Catedrático:** 16 línguas extras.
- 6+ • **Lendário:** 32 línguas extras.

Possuído por: Diplomatas, embaixadores, viajantes, imortais, escolares

Especializações: Idiomas, reconhecer sotaques, decifrar línguas

POLÍTICA

Este Conhecimento dá ao personagem familiaridade com os jogos da política. Um personagem com Política entende como funciona a política do momento, incluindo o conhecimento de quem são as pessoas que mandam e como elas chegaram ao poder. Este Conhecimento ajuda a se envolver com as políticas de mortais e seres sobrenaturais, incluindo a chance de manipular políticos famosos, Príncipes vampiros e Lordes entre as Fadas.

- • **Estudante:** Ativista político.
- •• **Universitário:** Publicitário de campanha.
- ••• **Mestre:** As políticas mortais fazem sentido para você. Você conhece as falcatruas e a corrupção por trás delas.
- •••• **Doutor:** Vampiros temem você pela sua influência na política local.
- ••••• **Catedrático:** Você poderia escolher o próximo presidente da nação.
- 6+ • **Lendário:** Até mesmo os Lordes temem seu envolvimento nas Políticas Infernais.

Possuído por: Demônios, vampiros, magos, Fadas nobres, políticos, advogados

Especializações: Dogmas, cidade ou estado específicos, Inferno, Camarilla, sociedade Kithain

NOVOS ANTECEDENTES

Ainda tenho conexões, gente do tempo da companhia.
Como Jacob.
Gente em quem confio.
— Spawn, *Spawn: Feudo de Sangue #2*

Demônio usa Antecedentes como os outros jogos Storyteller. A maioria não é propriamente nova. Alguns são bem conhecidos, como Recursos, Aliados, Contatos, Influência e Fama, enquanto outros são mais difíceis de se encontrar, como Destino, Biblioteca e Arcanum. Além desses Antecedentes já conhecidos, há alguns novos, exclusivos de demônios, como Seita, Servos e Almas Escravas.

A seguir, estão cada um dos Antecedentes indicados para demônios. Mesmo aqueles já conhecidos serão explicados, já que sofrem algumas alterações quando usados por demônios.

Antecedentes indicados para demônios são: Aliados, Almas Escravas, Arcanum, Artefato, Biblioteca, Contatos, Destino, Fama, Identidade Mortal, Influência, Lacaios, Mentor, Recursos, Seita e Servos.

ALIADOS

Aliados são aquelas criaturas, sejam espíritos, mortais ou seres sobrenaturais, que ajudam e são ajudados pelo personagem. Aliados normalmente são de grande valor e dificilmente trairão o personagem. Eles nem sempre estarão disponíveis, é claro, mas freqüentemente irão ajudar. Às vezes, porém, eles podem ter seus próprios problemas e o personagem poderá ser chamado para ajuda-los.

Aliados têm sempre poder ou influência mediana, mas o personagem pode, ao comprar o Antecedente, escolher ter menos aliados do que realmente teria, mas estes aliados terão um poder consideravelmente maior.

- • Um aliado.
- •• Dois aliados.
- ••• Três aliados.
- •••• Quatro aliados.
- ••••• Cinco aliados.

ALMAS ESCRAVAS (Novo Antecedente)

Você tem um ou mais almas condenadas que o servem quando você está no Inferno. Embora apenas Lordes e Grandes Lordes possam aprisionar almas, você possui as suas próprias, seja dadas a ele por um Lorde como favor ou pagamento por um serviço, sejam almas que o sirvam por vontade própria (para escapar de destinos ainda piores no Inferno).

Almas Escravas são incapazes de sair do Inferno, por isso, elas só terão utilidade lá. Elas poderão, porém, ser de grande ajuda, resolvendo questões Infernais para o personagem ou mesmo fazendo pesquisas e arrumando as coisas dele enquanto ele está fora. Além disso, Almas Escravas freqüentemente são usadas por demônios Sádicos ou Luxuriosos como fontes de energia...

- • Uma alma escrava.
- •• Duas almas escravas.
- ••• Três almas escravas.
- •••• Cinco almas escravas.
- ••••• Oito almas escravas.

ARCANUM

Arcanum é uma habilidade sobrenatural inata do personagem. Alguns demônios inexplicavelmente nascem com ela, enquanto outros podem vir a adquiri-la com o tempo. Ela é rara, porém. Este poder se manifesta de modo diferente para cada demônio, mas seu efeito é sempre o mesmo: permitir ao demônio "desaparecer" da visão e da memória das pessoas.

Esta habilidade não é uma invisibilidade, porém. Ela simplesmente ajuda um demônio a se esconder. Aqueles procurando o demônio dificilmente irão encontra-lo. Câmeras parecem dar defeito ao filmarem o personagem. Pistas de seu paradeiro desaparecem. O demônio não precisa desejar que os efeitos sejam "ligados". Eles simplesmente acontecem. O demônio pode, porém, desligar sua habilidade para facilitar que as pessoas o achem.

Quando este poder estiver em funcionamento, todas as jogadas que envolvam a Furtividade recebem também o nível de Arcanum na parada de dados. Além disso, o nível desse Antecedente diminui os testes de Percepção e Investigação daqueles que procuram o demônio.

- • Fácil de ignorar.
- •• Desaparecido.
- ••• Por onde ele foi?
- •••• Quem?
- ••••• O quê?

ARTEFATO

Artefatos são objetos místicos de grande poder. Existem diversos tipos de Artefatos, sendo os mais comuns os Talismãs dos magos e os Fetiches dos lobisomens. Demônios também criam seus próprios Artefatos, usando *Infernalis Factu* e pequenos Encantamentos (veja a fabricação de Artefatos no próximo Capítulo).

Artefatos possuem níveis. Um Artefato de nível 1 será bem fraquinho, enquanto um de nível 5 será muito poderoso. Os Talismãs de magos são muito Poderosos, muito mais do que os Artefatos de outros seres sobrenaturais. Este Antecedente permite comprar um ou mais Artefatos, cuja soma de seus níveis seja igual ao nível do Antecedente.

- • Um Artefato de nível 1.
- •• Um Artefato de nível 2 ou dois de nível 1.
- ••• Um Artefato de nível 3, um Talismã de nível 1 ou vários Artefatos cuja soma de níveis seja três.
- •••• Um Artefato de nível 4, um Talismã de nível 2 ou vários Artefatos cujos níveis somam quatro.
- ••••• Um Artefato de nível 5, um Talismã de nível 3 ou vários Artefatos cujos níveis somam cinco.

BIBLIOTECA

Bibliotecas são muito importantes para aqueles que se interessam em conhecimento. Para aqueles que buscam a magia, as Bibliotecas também significam poder, pois nelas podem estar livros de ocultismo e de magia importantes.

Biblioteca é uma coleção de livros, pergaminhos e documentos pertencente ao demônio, guardada no Inferno ou em outro mundo, e cheia de livros úteis para pesquisa e para estudo da magia. Biblioteca pode ser uma faca de dois gumes, pois ao mesmo tempo que dá poder, é alvo de outros que a cobiçam, como magos, vampiros, anjos ou outros demônios.

O Antecedente Biblioteca tem duas finalidades. Primeiro, seu nível é subtraído da dificuldade de testes de Pesquisa do personagem quando o demônio faz pesquisas em sua biblioteca. Segundo, ela ajuda o aprendizado de novos Conhecimentos e de magia. Se, durante a história, o personagem permaneceu bastante tempo pesquisando e estudando em sua biblioteca, o jogador pode testar um número de dados igual ao seu nível de Biblioteca (dificuldade 7). Cada sucesso dá um "ponto de estudo". Esses pontos são Pontos de Experiência extras, usados para comprar Conhecimentos, aprender rituais e encantamentos ou comprar novos níveis em *Infernalis Factu*.

- • Você tem alguns livros.
- •• Sua biblioteca é pequena e desorganizada.
- ••• Você tem alguns livros antigos e importantes, mas não sabe muito bem de seu valor.
- •••• Uma coleção impressionante de trabalhos sobre ocultismo e magia.
- ••••• Magos e outros seres poderosos morreriam para ter sua biblioteca.

CONTATOS

Este Antecedente indica o número de informantes confiáveis que o personagem possui. Ele pode ter muitos informantes, mas somente aqueles cobertos por este Antecedente têm acesso a informações mais confiáveis, embora nem sempre eles tenham as informações desejadas. O personagem poderá procura-los para conseguir informações.

- • Um contato importante.
- •• Dois contatos importantes.
- ••• Três contatos importantes.
- •••• Quatro contatos importantes.
- ••••• Cinco contatos importantes.

DESTINO

O Antecedente Destino indica que o personagem tem um grande destino a ser cumprido. Talvez ele seja aquele que dominará uma grande cidade e a tornará um centro de corrupção, ou talvez você venha a ser um grande herói, salvando centenas de vidas. Seja como for, o futuro lhe guarda um grande feito que poderá melhorar ou piorar o mundo.

O personagem com Destino sabe que ele será importante, mas não sabe ao certo para quê, embora possa ter algumas pistas. Ele se agarra a esse destino e dificilmente morrerá antes de cumpri-lo. Uma vez por história, quando o personagem estiver em grande perigo, ele poderá testar Destino (dificuldade 8). Cada sucesso lhe dá um ponto de Força de Vontade extra para gastar em sucessos automáticos e escapar do perigo.

A grandiosidade do Destino depende do nível do Antecedente. Um dia, porém, o Narrador poderá vir a cobrar o destino do personagem...

- • Um destino de pouca importância... ou assim você pensa.
- •• Você fará uma ação importante no futuro.
- ••• Um destino promissor. Talvez grande poder o aguarde.
- •••• Seu futuro influenciará milhares de pessoas.
- ••••• Sua ação poderá melhorar o mundo... ou torna-lo um inferno.

FAMA

A Fama indica o quão famoso é o personagem no mundo mortal. Talvez ele seja um ator famoso ou um grande empresário "benfeitor". Por outro lado, a Fama também pode ser negativa. Nesse caso, ele é conhecido por seus crimes e temido por muitos.

Fama afeta os testes sociais do personagem. Uma Fama boa permite várias vantagens (os famosos são bem tratados, ganham presentes, são admirados, etc.), enquanto uma Fama negativa permite causar medo nas pessoas. Fama também pode causar problemas. Aqueles com boa fama freqüentemente são assediados pela imprensa e ganham uma imagem bem negativa se pegos cometendo ações "erradas". Aqueles com Fama negativa certamente são perseguidos pela polícia e outras organizações da lei ou odiados por milhares de pessoas.

Um personagem precisa ter o Antecedente Identidade Mortal para adquirir Fama, a menos que possua uma boa desculpa.

- • Você é conhecido por alguns em uma cidade, como os freqüentadores de um clube ou por algumas gangues da cidade.
- •• A maioria da população da cidade o conhece.
- ••• Todo o estado ou condado já ouviu falar de você. Muitos o admiram ou o temem.
- •••• A maioria da nação já ouviu falar de você. Sua fama é grande e lhe dá grandes vantagens.
- ••••• Você é conhecido em todo o mundo. Alguns o acham um deus... ou talvez um demônio.

IDENTIDADE MORTAL (Novo Antecedente)

Demônios vivem fora da sociedade mortal. Por isso, não possuem identidade civil, não têm direitos políticos nem sociais e terão muitos problemas se perseguidos pela lei. Alguns, porém, se familiarizam com a sociedade mortal e logo procuram forjar uma identidade civil para eles. Alguns matam pessoas e tomam o seu lugar na sociedade. Outros usam agentes mortais influentes para forjarem uma vida falsa para o demônio. E ainda outros simplesmente arrumam documentos falsos.

Sem Identidade Mortal, dificilmente o personagem terá uma Fama boa, Recursos ou Influência sem depender de alguns artifícios. Além disso, muitos lugares exigem documentos para se poder entrar...

- • Você possui alguns documentos falsos.
- •• Você conseguiu forjar documentos que são reconhecidos pela lei, mas qualquer um que investigar sua vida descobrirá a verdade sobre sua identidade.
- ••• Seus documentos estão em ordem. Você soube criar uma vida para você. Mas mesmo assim, seu passado está em branco. Quem se aprofundar numa investigação sobre você poderá descobrir a verdade sobre sua identidade.
- •••• Você tem todos os documentos necessários. Sua vida está documentada. Um passado foi forjado para você. Mas faltam alguns aspectos. As escolas em que você diz ter estudado nunca ouviram falar de você e as instituições em que você diz ter trabalhado não o conhecem. Estes aspectos podem arruinar sua identidade civil.
- ••••• Nem mesmo o maior dos investigadores poderia descobrir que você não é uma pessoa reconhecida pela lei. Você criou um passado tão rico e forjou tantos documentos que é praticamente impossível descobrirem a verdade.

INFLUÊNCIA

A Influência reflete a habilidade do demônio em afetar a sociedade mortal. Um personagem influente é capaz de manipular políticos, os meios de comunicação e as agências da lei e da ordem. Demônios influentes não só sabem o que se passa atrás dos panos na sociedade mortal, como são capazes de manipular os eventos a seu favor. Infelizmente, quanto mais se usa sua influência, mais rápido ela se desgasta. Assim, é preciso agir com sutileza.

Um personagem que não possua o Antecedente Identidade Mortal dificilmente terá Influência. A menos que possua alguém que aja em seu lugar, como um testa-de-ferro, o personagem não será capaz de influenciar abertamente a sociedade.

- • Moderadamente influente. As pessoas fingem que prestam atenção no que você diz.
- •• Boas conexões. Há coisas que você diz que as pessoas acham importante.
- ••• Posição de influência. As pessoas gostam de ouvir sua opinião.
- •••• Grande poder pessoal. Seus comentários são considerados de grande valia.
- ••••• Extremamente influente. Quando você fala, as pessoas tomam nota.

LACAIOS

Este Antecedente mostra quantas pessoas servem com grande lealdade ao personagem. Lacaios são aqueles agentes, tanto mortais como sobrenaturais, que auxiliam o personagem. Lacaios tratam o personagem como seu mentor e têm grande respeito (ou grande medo) por ele.

Lacaios podem ter poderes sobrenaturais, mas dificilmente são (ou virão a ser) mais poderosos do que o próprio personagem. Lacaios são importantes porque, ao contrário das almas escravas, eles existem na Terra. Normalmente, são Infernalistas ou seguidores mortais do personagem.

Alternativamente, Lacaios podem ser animais, sobrenaturais ou não.

- • Um lacaio.
- •• Dois lacaios.
- ••• Três lacaios.
- •••• Quatro lacaios.
- ••••• Cinco lacaios.

MENTOR

Mentor é um Antecedente pouco comum entre demônios de Casta superior a dois. Demônios de Casta 1 sempre têm um mentor, assim como a maioria dos demônios da segunda Casta, mas demônios maiores do que isto não costumam mais servir a um mestre.

Mentor é um personagem a quem o demônio serve. O mentor é uma fonte de conhecimento e poder do personagem e, em troca desse conhecimento, o personagem realiza trabalhos para seu mentor. O personagem é independente para traçar seus próprios planos, mas freqüentemente seu mentor irá pedir favores e serviços.

Mentores funcionam como uma série de Antecedentes: eles funcionam como Aliados e Contatos, mas também ajudam no aprendizado do personagem, como uma Biblioteca. No final de uma história, o jogador pode testar o Antecedente Mentor

(dificuldade 7). Cada sucesso permite ao personagem ganhar um "Ponto de Estudo". Esses pontos funcionam como pontos de Experiência, mas só podem ser gastos em Conhecimentos e *Infernalis Factu*.

Infelizmente, espera-se que um demônio abandone seu mentor quando alcança a Casta dos Corruptores (Casta 7). Aqueles que não o fazem são tratados como inferiores pelos demônios de Casta igual ou maior.

- • Seu Mentor é um Duque (Casta 9) de grande poder.
- •• Seu Mentor é um Rimador (Casta 10), possuindo grande influência e poder.
- ••• Seu Mentor é um General (Casta 11), possuidor de grande poder e muitos inimigos.
- •••• Seu Mentor é um Lorde (Casta 12) que possui um grande Feudo e muitas almas escravas.
- ••••• Você serve a um Grande Lorde, capaz de ensinar os segredos do universo e de entregar-lhe missões impossíveis de serem completadas.

RECURSOS

Recursos cobre o dinheiro e as propriedades de um personagem. Um demônio de recursos altos poderá ter grandes riquezas e muitas propriedades, enquanto um demônio sem recursos (a maioria dos demônios menores) não terá uma única nota de dinheiro. Mortais sem recursos precisam trabalhar para se manter, enquanto aqueles que possuem pelo menos um ponto de Recursos podem sobreviver sem trabalhar por algum tempo. Recursos é importante para um demônio — ou mortal — influenciar a sociedade. Um demônio empresário, com altos recursos, é capaz de controlar toda uma cidade.

Um demônio que não possua Identidade Mortal em nível alto (3 ou mais) dificilmente terá Recursos acima do primeiro nível. Um personagem sem Identidade Mortal alta precisará de alguém, um testa-de-ferro, para manter seu dinheiro e suas propriedades em seu nome.

- • Pequenas economias: talvez um apartamento pequeno e uma motocicleta. Você ganha $500 por mês. Se falir, terá o equivalente a $1.000 em dinheiro.
- •• Classe média: apartamento em um condomínio. $1.200 por mês. Se perder tudo, ainda possuirá $8000 em dinheiro.
- ••• Grandes propriedades: talvez uma casa grande e confortável e comanda seu próprio negócio. Ganha $3000 por mês. Se falir, ainda possuirá uma reserva de $50.000.
- •••• Rico: membro de classe alta. Possui uma casa bem grande, talvez uma mansão. Certamente possui várias propriedades. Ganha $9.000 por mês e, caso venha à falência, terá uma reserva de $500.000 em dinheiro.
- ••••• Milionário. Você tem o que quiser. Ganha $30.000 ou mais por mês e possui reservas de $5.000.000 caso perca tudo.

SEITA (Antecedente Novo)

Muitos demônios, quando vêm à Terra, buscam seguidores. Esses seguidores, em busca de poder, riqueza, amor, fama ou conhecimento, formam cultos que servem a um demônio ou grupo de demônios. Muitos demônios possuem pequenos cultos de seguidores (não mais de vinte), enquanto algumas monstruosidades infernais podem ter seitas gigantescas de milhares de Infernalistas.

Este Antecedente cobre apenas Seitas pequenas. Seitas maiores só são conseguidas ao longo de muitas histórias e apenas os maiores e mais poderosos seres infernais as controlam. Demônios menores (os personagens iniciantes) jamais terão um grande número de seguidores.

Seguidores são muito importantes. Eles são fonte de poder e espalham corrupção. Embora não tão úteis como Lacaios e Contatos, eles podem ajudar o demônio e servir como contatos menores. Por outro lado, o demônio precisa paga-los por seus serviços. Além disso, muitas vezes a Seita causará problemas que o demônio terá de resolver.

Os membros de uma seita ou culto são Infernalistas. Normalmente, eles possuem um líder, que é o Infernalistas mais poderoso e próximo dos mestres demônios da Seita. Os demais membros possuirão pequenos poderes (doados pelos demônios) de acordo com sua importância e lealdade para com a Seita. A maioria dos membros são mortais comuns, sem habilidades sobrenaturais, esperando para provar seu valor e serem recompensados por seus mestres.

Por serem seguidores do demônio, é improvável que algum seja mais poderoso que os demônios que comandam a Seita. O mais poderoso é sempre o líder, que pode ser até mesmo alguma criatura sobrenatural (vampiro, lobisomem, mago, etc.).

Vale lembrar que a fonte de poder da Seita é o próprio demônio e por isso ele deve trata-la bem e com rigidez. Às vezes, uma Seita pode seguir uma hierarquia de demônios (nesse caso, os jogadores podem repartir os pontos de Seita entre si e o total é igual ao total da Seita).

Os membros da Seita seguem ao demônio porque querem algo em troca e, enquanto o demônio pagar seus serviços, eles continuarão fiéis. A Seita serve ao demônio ajudando-o em seu planos, adorando-o e realizando sacrifícios ou trabalhos para ele.

Para refletir o ganho em Almas pelos sacrifícios, no início de cada história (não sessão de jogo), joga-se um número de dados igual ao nível total da Seita. A dificuldade é 7. Cada sucesso dá um Ponto de Alma. O total de pontos é então distribuído entre os demônios membros da Seita (normalmente, o líder ganha mais pontos e possui maior nível no Antecedente Seita).

Exemplo: Ada, Argos e o senhor Jones são demônios que possuem uma Seita conjunta. Ada tem 2 pontos de Seita, Argos possui 1 ponto e senhor Jones possui 3 pontos (ele é o demônio maior da Seita). A Seita deles será, portanto, de nível 6. No início de cada história, eles jogam 6 dados com dificuldade 7. Se tiverem dois sucessos, por exemplo, ganham dois Pontos de Alma para distribuírem entre si. Os jogadores decidem que Ada ganha 5 Pontos de Investimentos, Argos ganha outros cinco Pontos de Investimentos e senhor Jones (por ser o líder) ganha 1 Ponto de Alma.

- • Dois seguidores, um deles com alguns Investimentos dados por você.
- •• Quatro seguidores, um deles com alguns Investimentos.
- ••• Seis seguidores, um deles é o líder, bem poderoso, enquanto talvez outros dois possuam alguns Investimentos. Talvez o líder conheça Magia Negra.
- •••• Oito seguidores. Além do líder, cerca de três seguidores possuem poderes sobrenaturais.
- ••••• Dez seguidores. O líder é bem poderoso e influente. Metade do culto possui alguns poderes.
- 6 • 12 seguidores. Talvez um seja uma criatura sobrenatural (vampiro ou mago).
- 7 • 14 seguidores. Alguns são incrivelmente poderosos.
- 8 • 16 seguidores. A maioria possui Investimentos. Os membros mais avançados são muito poderosos ou influentes.
- 9 • 18 seguidores. A seita é bem conhecida entre os demônios menores do Inferno.
- 10 • 20 seguidores. Os demônios devem estar orgulhosos de sua Seita.

OBS.: Mesmo tendo diversos demônios formando uma seita, não é permitido que a soma de níveis seja superior a 10. Nenhum demônio individualmente pode ter mais de cinco pontos neste Antecedente, pelo menos durante a criação de personagem.

SERVOS (Novo Antecedente)

Servos são parecidos com Lacaios, salvo que são sempre seres sobrenaturais vindos do Inferno. Servos são seres monstruosos que seguem ao demônio e o obedecem sem questionamento. Eles não são outros demônios ou almas condenadas, mas sim criaturas infernais, como os cães de três cabeças Cérberos e outras criaturas menos conhecidas.

Uma lista de criaturas Infernais estará no Capítulo **Infernalistas**, mostrando várias criaturas que podem ser adotadas como servos, sua aparência e suas estatísticas.

- • Um servo inferior.
- •• Um servo útil ou dois menores.
- ••• Um servo importante ou vários menores.
- •••• Um servo poderoso ou vários servos menores.
- ••••• Um servo temido ou vários servos menores.

CASTA E STATUS

Sob dificuldades está a cabeça daquele que usa uma coroa
— William Shakespeare, *Henrique IV, Parte II*

O Poder de um demônio e sua posição na hierarquia no Inferno dependem de sua Casta. A Casta de um demônio determina várias coisas: suas habilidades sobre-humanas, o número de *Infernalis Factu* que o demônio pode possuir e sua posição na sociedade infernal. As Castas foram descritas no primeiro Capítulo deste livro. Adiante, estarão as regras para as Castas.

CASTA:

A Casta é uma Característica que varia entre 1 e 12. Personagens iniciantes começam o jogo com três pontos em Casta, representando a Casta dos Soldados (3a. Casta). Conforme o personagem adquire Status, ele avança de Casta (veja adiante). De acordo com a Casta, o demônio ganha diversas vantagens: primeiro, ele é considerado superior àqueles que possuem Casta mais baixa. Os inferiores devem-lhe respeito e ele tem o direito de punir aqueles que os desrespeitarem.

Em termos de regras, a Casta determina o nível máximo a que as Características do personagem podem chegar. Um demônio de Casta alta poderá até ter Características com níveis acima do limite humano de cinco pontos.

A Casta também determina o número e nível de Poderes Infernais que o personagem pode possuir. Quanto maior a Casta do demônio, mais poderes ele poderá ter e maior será o nível máximo que ele pode alcançar nesses Poderes.

Atenção: Demônios podem sempre sentir a Casta uns dos outros. Um demônio sempre saberá se uma outra pessoa é também um demônio e se ele possui Casta superior ou inferior à sua.

No. da Casta	Nome da Casta	Status Necessário	No. Máximo de Poderes	Valor Máximo dos Poderes	Nível Máximo d/ Características
1	Verme	0	3	3	5
2	Lacaio	1	4	4	5
3	Soldado	2	5	5	5
4	Serpente	4	6	5	5
5	Torturador	6	7	5	5
6	Cavaleiro	8	8	5	5
7	Corruptor	10	9	6	6
8	Maldito	12	10	7	7
9	Duque	14	11	8	8
10	Rimador	16	12	9	9
11	General	18	13	10	10
12	Lorde	20	13	10	10
13	Grande Lorde	Impossível	?	?	?

Número da Casta: O número da Casta. Quanto maior, maior é a posição do demônio no Inferno.

Nome da Casta: O Título que demônios pertencentes à Casta comumente recebem. Podem haver variações de acordo com o Reino. (**Observação:** não confundir a Casta Corruptor com a Maldição Corruptor).

Status Necessário: Quantidade de pontos de Status Permanente que deve ser gasta para que o demônio alcance a Casta.

Número Máximo de Poderes: Um demônio só pode possuir dada quantidade de Poderes Infernais de acordo com a Casta. Ele não é obrigado a possuir o máximo, mas jamais poderá ultrapassa-lo.

Nível Máximo dos Poderes: A Casta determina o nível máximo em *Infernalis Factu* que o demônio pode possuir. Demônios iniciantes, por exemplo, podem ter até nível 5 em qualquer poder, enquanto Lordes podem possuir até o nível 10.

Nível Máximo das Características: O nível máximo que um demônio pode possuir em alguma Característica (Atributos e Habilidades). Mortais podem ter até nível 5. Demônios possuem um limite que varia entre 5 e 10 (**Observação:** Força de Vontade não é afetada por esse limite, podendo variar de 1 a 10 em qualquer criatura).

STATUS:

Status é uma Característica que, como Força de Vontade, possui nível temporário e nível permanente. Ao contrário de Força de Vontade, porém, o Status temporário não é subordinado ao Status permanente.

Status não pode ser ampliado com Experiência ou Pontos de Bônus. Apenas através de ações realizadas pelo personagem ganha-se Status. O nível permanente de Status varia entre 0 e 20. O nível temporário de Status varia entre 0 e 10.

Conforme o personagem age, ele ganha, durante o curso de jogo, pontos de Status temporário. Quando adquire 10 pontos de Status temporário, eles automaticamente são transformados em um ponto de Status permanente. Conforme o personagem acumula pontos permanentes de Status, ele se aproxima de sua próxima Casta. Ao atingir o necessário (veja a tabela de Castas), ele poderá subir na hierarquia infernal.

Ganhar Status temporário é fácil, bastando para isso agir de acordo com as leis do Inferno, corromper mortais e seguir a Maldição do personagem. Uma lista de ganhos e perdas de Status temporário estará logo adiante neste Capítulo.

Subindo de Casta:

Quando o personagem consegue o mínimo de Status permanente para a Casta seguinte, ele deve se apresentar ao Grande Lorde de seu Reino. Ele passa, então, por um teste, determinado pelo Grande Lorde. Este teste pode ser físico, mental ou intelectual, mas sua dificuldade varia de acordo com o nível da Casta: quanto maior a Casta, mais difícil o teste...

Se passar por esse teste, o personagem perderá todo o seu Status permanente necessário para aquela Casta, mas subirá de nível na hierarquia infernal (i.e.: ganha um ponto em Casta).

Se falhar no teste, o personagem terá duas escolhas: ou perderá dois pontos de Status permanente ou terá de pagar ao Grande Lorde para subir de Casta. O pagamento pode vir sob a forma de alguma missão ou em número de almas sacrificadas em nome do Grande Lorde. Se conseguir pagar o Grande Lorde, o personagem avançará de Casta, perdendo seu Status permanente.

SUBINDO DE CASTA

Pode parecer simples avançar em Casta, mas não é. Não basta acumular Status permanente: lembre-se que o demônio ainda deverá passar no teste do Grande Lorde e, quanto mais alta for a Casta que se quer alcançar, mais difícil será o teste. É claro que mesmo falhando o personagem ainda pode subornar o Grande Lorde para subir na hierarquia, mas normalmente esse suborno significa realizar algum trabalho para o Grande Lorde. E uma tarefa imposta por uma criatura tão poderosa com certeza será incrivelmente difícil de se realizar.

Lembre-se também que, sempre que o personagem subir de Casta, ele perderá TODOS os pontos de Status Permanente necessários para se alcançar a Casta, ou seja, para alcançar a Casta seguinte, ele começará tudo de novo.

Lista de ganhos e perdas de Status:

A lista a seguir mostra os ganhos e perdas em Status temporário que o personagem recebe de acordo com suas ações. Os ganhos e perdas acontecem no momento em que ação é feita, como se Ialdabaoth recompensasse (ou punisse) o demônio por suas ações. Demônios podem sentir sua quantidade de Status temporário como uma energia profana que os corrompe e sabem quando estão agindo certo ou errado (em termos infernais, é claro). Como dito anteriormente, cada dez pontos de Status temporários são convertidos automaticamente em um ponto de Status permanente.

Observação: O Narrador é aquele que recompensa os personagens, não o jogador. Se o Narrador quiser, ele pode alterar a lista a seguir como bem entender e julgar se a ação do personagem é válida ou não. Além disso, é aconselhável que um personagem não receba Status mais de uma vez pelo mesmo motivo em uma única sessão de jogo, a menos que o personagem realmente mereça (como se ele se arriscar muito para ganhar Status ou se ele for particularmente original).

TABELA DE STATUS

FEITO	GANHO/PERDA
CELESTIAIS E A PUREZA	
Aliar-se a um Celestial para realizar um mal maior (incluindo ganho de poder pessoal ou para auxiliar o Inferno).	+1
Aliar-se a um Anjo Caído	+2
Destruir um mortal com Fé Verdadeira ou mago do Coro Celestial	+2
Destruir os planos de Celestiais.	+2
Destruir a moral de um sacerdote de uma religião diante da sociedade	+3
Destruir a Fé Verdadeira de um mortal (quebrar sua crença e vontade)	+3
Destruir um Celestial (anjo)	+3
Destruir um Celestial muito poderoso	+4
Destruir um Querubim (Celestial equivalente aos Generais e Lordes)	+5
Fazer um anjo se tornar Caído (cair da graça de Deus)	+5
Ajudar Celestiais em seus planos	-4
Distribuir o bem maior, sem objetivos obscuros por trás de seus atos	-7
CONHECIMENTO E MAGIA	
Ameaçar seus inimigos com segredos deles	+1
Ampliar um Poder Infernal (comprar um nível novo de *Infernalis Factu*)	+1
Descobrir novos conhecimentos sobre o oculto	+1
Descobrir novas formas de Magia Negra	+2
Descobrir novos encantamentos místicos	+2
Criar um Artefato Infernal	+3
Criar um Portal para o Inferno (corrompe uma área)	+4
Descobrir segredos celestiais	+2 a +4
Descobrir novos rituais místicos	+4
Corromper um Nodo, Caern ou outra área de poder místico	+5
Criar um Nodo Infernal e mantê-lo	+5 por cria-lo, +1/ano
Espalhar conhecimento místico a não-infernalistas	-3

FEITO	GANHO/PERDA
MALDIÇÕES	
Seguir sua Maldição	+1
Seguir sua Maldição quando isso pode prejudica-lo	+2
Não seguir sua Maldição quando é de seu interesse	-1
RELAÇÕES COM INFERNALISTAS	
Corromper mortais (para cada quatro mortais corrompidos)	+1
Conseguir um seguidor poderoso e influente	+2
Transformar um vampiro ou lobisomem em Infernalista	+3
Formar um Culto em seu nome e mantê-lo	+3 por cria-lo, +1/ano
Ampliar a influência de sua Seita	+3
Transformar um mago em Infernalista	+4
Corromper um mortal com Fé Verdadeira	+4
Corromper toda uma matilha de lobisomens, cabal de magos ou gangue de vampiros. (em adição aos pontos individuais ganhos por cada membro)	+5
Revelar segredos infernais	-3
Revelar segredos infernais a não-infernalistas	-7
Quebrar um pacto	-2 pontos permanentes
SOCIEDADE INFERNAL	
Ajudar um inferior	+1
Lutar contra infratores do Código Infernal	+2
Realizar um trabalho para um superior	+3
Lutar contra superiores que desrespeitam o Código Infernal	+4
Realizar um trabalho para um Grande Lorde	+6
Destruir um traidor	+10
Falhar em realizar um trabalho para um superior	-1
Desrespeitar um superior	-2
Falhar em realizar um trabalho para um Grande Lorde	-3
Falhar em destruir um traidor	-4
Ser um traidor do Inferno (isso é muuuuito raro. Traidores são aqueles que verdadeiramente deixaram o Inferno de lado, passando a seguir códigos de pureza, caçando outros demônios, etc.)	-10 pontos permanentes e Incapacidade de ganhar Status até se redimir
SOCIEDADE MORTAL	
Revelar o mal que há dentro de você diante de mortais	+2
Controlar mortais influentes	+2, +1/ano adicional
Alterar as decisões da sociedade mortal a seu favor	+3
Controlar o crime organizado	+4, +2/ano adicional
Controlar formas de corrupção na sociedade mortal (cassinos, drogas, etc.)	+4, +2/ano adicional
SOCIEDADE SOBRENATURAL	
Controlar uma facção dentro de uma cidade (um Clã, Tradição, Tribo, etc.)	+4, +2/ano adicional
Controlar membros influentes da sociedade sobrenatural (o príncipe vampírico, por exemplo)	+4, +2/ano adicional
Controlar as decisões de uma sociedade sobrenatural (vampiros, Garou, magos, fantasmas, etc.)	+6, +3/ano adicional
Destruir um caçador de demônio	+3
Realizar ações que diminuam a presença infernal entre os sobrenaturais	-3
Permitir a presença de caçadores de demônios	-3
Revelar segredos infernais a sobrenaturais não-aliados	-8
WYRM	
Destruir uma Cria de Vermis Magnus (Wyrm)	+3
Destruir uma Cria poderosa de Vermis Magnus	+6
Ajudar seres da Wyrm em seus planos	-5

OBS.: Algumas entradas (aquelas que envolvem o controle sobre alguém) contém o ganho como: +4, +2/ano adicional. Isso indica que, ao se conseguir manipular tal alvo, o demônio ganhará o primeiro prêmio. Para cada ano que o demônio continuar a manter sua influência sobre o mesmo alvo, ele ganhará um bônus adicional em Status. No exemplo +4, +2/ano adicional, o demônio ganhará 4 pontos temporários de Status ao manipular pela primeira vez o alvo e, a cada ano que mantiver sua influência, ganhará +2 pontos.

FORÇA DE VONTADE

O mais repulsivo de tudo são suas frágeis e inúteis noções de ordem e sanidade,
se for submetido a muita pressão...
ele quebra!

— Coringa, *Batman: A Piada Mortal*

A Força de Vontade não se altera em relação aos demais jogos Storyteller. Ela é quase igual, incluindo em seus usos.

As diferenças estão apenas na forma como os demônios recuperam Força de Vontade. Para determinar a recuperação dos pontos, use as regras seguintes:

— Recupere de um a três pontos de Força de Vontade sempre que o demônio agir de acordo com sua Natureza.

— Recupere alguns pontos quando ele conseguir uma façanha significativa que devolva a sua confiança. (*"Você está sendo derrotado pelo lobisomem quando acha forças para saltar sobre ele, mesmo ferido, e cravar sua adaga de prata em seu peito. Recupere um ponto de Força de Vontade por sua vitória."*)

— Para cada hora de descanso em seu Reino Infernal de origem, o demônio recupera um ponto de Força de Vontade.

— Se o demônio resolver dormir por um longo período, ele recupera Força de Vontade como se fosse um mortal. Dormir é uma atividade desnecessária (e rara) entre demônios.

— No início de cada história, o demônio recupera toda a sua Força de Vontade.

A ENERGIA DAS ALMAS

Apenas os abomináveis, assassinos, cafetões, feiticeiros, idólatras
e todos os mentirosos terão sua parte no lago que queima
com fogo e enxofre, o qual é a segunda morte.

— Bíblia Sagrada, *Apocalipse 21:8*

Cada uma das criaturas das trevas precisa de um alimento místico, que dá força e poder. Vampiros têm sangue, Metamorfos se alimentam de energia espiritual, fantasmas se fortalecem com emoções e por aí vai.

Mas nenhuma criatura possui um alimento tão profano quanto um demônio. Eles se alimentam da essência das Almas, sejam elas de mortais ou imortais. Demônios precisam dessa energia, pois dela extraem vida e poder.

Demônios não se alimentam de almas em si. As almas continuam imortais e, se pertencentes aos pecadores, são enviadas para o Inferno. Demônios se alimentam da energia que as almas produzem. Essa energia é parte da essência divina, presente em cada um de nós. Isso tanto é verdade que, se um mortal vender sua alma a um demônio, a alma ainda estará no corpo mortal. O demônio terá apenas a energia da alma ao seu dispor. Com a morte do Infernalista, a alma é então liberada e jogada no Inferno.

Em termos de jogo, a energia das Almas pode ser distribuída em pontos. Existem duas Paradas de pontos para essa energia: os Pontos de Investimento e os Pontos de Alma. Ambas as paradas suportam até 20 pontos armazenados e ambas estão ligadas entre si.

Pontos de Almas:

Pontos de Almas são os pontos representam a Energia das almas que o demônio possui. Esta parada é uma fonte de poder bruto. Demônios podem utilizar essa energia para diversos fins, principalmente para utilizar seus Poderes Infernais.

Demônios podem possuir até 20 Pontos de Alma.

Gastando Pontos de Alma: Demônios pode gastar Pontos de Alma para:

— Ativar certos Poderes Infernais (veja as descrições de cada Poder).

— Transformar um Ponto de Alma em 10 Pontos de Investimentos.

Conseguindo Pontos de Alma: Demônios podem recuperar Pontos de Alma com as seguintes ações:

— Realizar uma ação de acordo com a Maldição do personagem.

— Recebendo Pontos de Alma de outro demônio. Um demônio pode transferir Pontos de Alma (e Pontos de Investimentos) para outro demônio. Para isso, basta que haja algum tipo de contato entre os dois (pode ser toque, contato visual ou mesmo contato mental) e ambos devem aceitar a passagem de energia.

— Recebendo um Sacrifício de animais (precisa ser feito através de rituais). Demônios não podem sacrificar animais para si próprios ou para outros demônios. É preciso que um mortal ou outra criatura execute o ritual e o sacrifício sozinhos e por vontade própria. Sacrifícios de animais sempre dão ao demônio um Ponto de Alma para cada dez animais sacrificados, mas usando este método não se pode receber mais do que um Ponto de Alma por dia.

— Recebendo a Alma de um mortal ou de outra criatura. A criatura deve vender sua alma ao demônio por livre e expontânea vontade. Os ganhos de Pontos de Alma são determinados de acordo com a tabela que se segue:

CRIATURA	Ganho em Pontos de Alma	CRIATURA	Ganho em Pontos de Alma
Anjo	Nenhum ganho	Fada	7
Fantasmas	5	Lobisomem	8
Magos	10	Metamorfos	8
Mortais	6	Múmias	6
Vampiros	4	Outros	Varia

Obs.: Mortais (e outros seres) com Fé Verdadeira possuem almas muito fortes. O ganho em Pontos de Alma será dobrado.

Exemplo: *Justin, um vampiro Baali, convoca Nergal, um Duque Infernal, e se dispões a seu serviço em troca de poder sobrenatural. Justin vende a alma ao demônio. Nergal recebe, então, quatro Pontos de Alma.*

— Demônios ganham Pontos de Alma também com sacrifícios de mortais e seres sobrenaturais. Sacrifícios dessa espécie funcionam como sacrifício de animais: requerem rituais e um assassino que queira por vontade própria sacrificar a vítima em nome do demônio. O ganho em Pontos de Alma, porém, é a metade, arredondada para baixo, do que aparece na tabela acima.

Almas sacrificadas não irão para o Inferno, pelo menos não automaticamente. O demônio absorve suas energias, mas a alma enfrentará o além-vida que merece, seja como fantasma, seja no Inferno ou no Céu, seja como demônio ou Celestial.

Demônios e anjos não podem ser sacrificados. Suas almas não podem ser absorvidas a não ser no momento de sua Obliteração (veja detalhes sobre morte de demônios no próximo Capítulo).

Ao contrário do sacrifício de animais, não há limite de quantos pontos de Almas se pode ganhar por dia com sacrifícios humanos ou sacrifícios de seres sobrenaturais.

Exemplo: *Justin, do exemplo acima, resolve impressionar seu mestre Nergal. Ele o invoca e mostra a ele três seres aprisionados. Um vampiro Brujah, uma bela mortal e uma criança. Justin os sacrifica em um ritual sangrento que envolve uma grande adaga de prata. Nergal recebe, portanto, 8 Pontos de Alma (2 pelo vampiro, 3 pela mulher e 3 pela criança).*

Pontos de Investimentos:

Demônios também possuem Pontos de Investimento, que são na verdade frações de energia de almas. Um Ponto de Alma corresponde a 10 Pontos de Investimento. Demônios podem possuir até 20 Pontos de Investimento.

Gastando Pontos de Investimentos: Demônios podem gastar Pontos de Investimentos de várias formas:

— Um demônio pode gastar 10 Pontos de Investimentos para conseguir um Ponto de Alma.

— Demônios se curam através dos Pontos de Investimentos. Um demônio pode gastar 1 Ponto de Investimento para recuperar um ponto de Vitalidade perdido.

— Demônios gastam Pontos de Investimentos para usar seus Poderes Infernais. Veja a descrição dos Poderes nos capítulos à frente.

— Demônios usam Pontos de Investimentos para dar poderes e vantagens (como riqueza e fama) aos seus servos Infernalistas. Essas “doações” infernais são chamadas Investimentos. Para mais detalhes, veja o Poder Corrupção e o Apêndice II, dedicado a Infernalistas.

Conseguindo Pontos de Investimentos: Pontos de Investimentos podem ser conseguidos através das seguintes ações:

— Gastando um Ponto de Alma para conseguir 10 Pontos de Investimentos.

— Certos Poderes Infernais permitem sugar energias místicas de outros seres, tornando-as Pontos de Investimentos.

— Um demônio pode transferir para outro alguns de seus Pontos de Investimentos. Isso ocorre de forma idêntica à transferência de Pontos de Alma.

REPRESENTANDO PONTOS DE ALMA E DE INVESTIMENTOS

Embora as regras dividam as energias de uma alma em Pontos de Alma e Pontos de Investimentos, para os demônios não há diferença entre um tipo de energia e o outro. Da mesma forma, eles não identificam quantos “pontos” de energia eles estão carregando. Para eles, tudo funciona de forma mais simples e instintiva.

Para um demônio, Pontos de Alma são só porções da energia das almas, e Pontos de Investimentos são frações dessas porções. Quando um demônio gasta um “Ponto de Investimento”, ele está na verdade usando uma mínima porção de sua energia armazenada. Quando ele gasta um “Ponto de Alma”, ele sabe apenas que está usando uma grande quantidade de poder. Apenas isso.

Da mesma forma, demônios não sabem quantos “Pontos de Alma” possui a alma de certas criaturas. Para eles, há apenas almas mais poderosas ou mais fracas (as mais poderosas, em termos de jogo, dão mais Pontos de Alma).

Lembre-se sempre disso quando estiver representando seu personagem demônio. Ele NÃO sabe o que é um “Ponto de Alma” ou um “Ponto de Investimento.” Estes são termos usados puramente pelos jogadores, não pelos personagens.

QUALIDADES & DEFEITOS

Uma vez que a matemática foi feita,
seu personagem ainda precisa dos pequenos detalhes
que fazem a ficção ficar convincente.
— Mago: A Ascensão, Capítulo Seis: Criação de Personagem

Qualidades e Defeitos são Características menos conhecidas, pois não costumam aparecer nos Livros Básicos dos jogos Storyteller. Elas podem ser encontradas em qualquer **Guia do Jogador**, mas apenas a edição revisada de **Vampiro**, o livro **Vampiro: Era das Trevas** e a segunda edição de **Changeling** trazem tais regras dentro do Livro Básico.

Qualidades e Defeitos podem ser conseguidos durante a criação de personagens, através do gasto de Pontos de Bônus. São Características sem níveis, que dão mais vida ao personagem, ajudando sua descrição física, psicológica, mental e social.

Qualidades podem ser compradas com Pontos de Bônus. Cada Qualidade possui um custo, que eqüivale ao seu custo em Bônus. A Qualidade "Corpo Grande", por exemplo, custa 4 pontos de Qualidade. Compra-la, portanto, gastará quatro Pontos de Bônus. Quanto mais benéfica a Qualidade, maior o seu custo.

Defeitos funcionam de forma oposta. Compra-los não gasta Pontos de Bônus, mas sim acrescenta Pontos de Bônus ao personagem. O Defeito Ódio, que custa 3 pontos de Defeito, por exemplo, dará três Pontos de Bônus ao personagem se comprado. Quanto mais desvantagens um Defeito dá, maior é o ganho em Pontos de Bônus.

Personagens não podem possuir mais de sete (7) pontos de Defeito. Nenhum vampiro, mago, lobisomem, mortal ou qualquer coisa pode comprar Defeitos além desses Pontos, a menos que o jogador queira adota-los sem haver qualquer ganho em Pontos de Bônus.

Há uma exceção, porém, para o limite de 7 pontos de Defeitos. Demônios que possuam Aparência Negativa, mesmo que sua Aparência seja zero, poderão adquirir até 10 Pontos de Defeitos, mas somente se pelo menos três desses pontos virem de Defeitos relacionados à Aparência (ou que indiquem algo de inumano no personagem).

Obs.: A critério do Narrador, personagens Nosferatu ou outras criaturas que possuam Aparência zero também poderão possuir esse limite de 10 pontos de Defeito.

NOVAS QUALIDADES & DEFEITOS

A seguir, novas Qualidades e Defeitos, assim como algumas Qualidades e Defeitos mais indicadas para demônios, estarão presentes para serem escolhidas por personagens demoníacos.

Obs.: Defeitos de Aparência que poderão ser comprados por demônios monstruosos para poderem comprar até 10 Pontos de Defeitos estão marcados com um asterisco (*). Por exemplo, o Defeito Cheiro Horrível, que pode ser adquirido para esse fim, estará escrito assim: **Cheiro Horrível (1pto de Defeito*)**.

FÍSICO

Sentido Aguçado (1pto de Qualidade): Um de seus cinco sentidos (visão, audição, olfato...) é incrivelmente aguçado. Todos os testes de Percepção relacionados a esse sentido têm suas dificuldades diminuídas em 2 pontos. Você pode comprar esta Qualidade várias vezes, uma para cada sentido.

Equilíbrio Perfeito (1pto de Qualidade): Você possui um senso perfeito de equilíbrio. Dificuldades de testes que envolvam equilíbrio são diminuídas em dois pontos.

Temerário (3ptos de Qualidade): Você é especialmente apto a sobreviver em situações de risco. Sempre que entrar em uma situação de grande risco, seus testes terão três dados extras e você poderá ignorar até um dado que tenha resultado "1" em todas as suas jogadas. Ações "de risco" são aquelas extremamente difíceis (dificuldade 8 ou mais) e que possam causar danos no personagem (pelo menos três pontos de Dano) caso ele falhe.

Corpo Grande (4ptos de Qualidade): Você é incrivelmente... enorme!!! Tem cerca de dois metros de altura e pesa mais de 150 quilos. Como resultado, você possui um nível Machucado (extra) em sua Vitalidade. Este nível não possui penalidades. Personagens que quiserem criar monstros realmente grandes podem comprar esta Qualidade até duas vezes. (***ATENÇÃO:*** Se você não comprar esta Qualidade, terá de riscar o nível Machucado (extra) presente na ficha para demônios.)

Cheiro Horrível (1pto de Defeito*): Você fede! Embora o cheiro seja fraco, perfumes não serão capazes de escondê-lo. Esse cheiro pode ser de enxofre ou de qualquer outra substância malcheirosa. Testes sociais com mortais têm dificuldades aumentadas em um ponto.

Baixo (1pto de Defeito*): Você é muito baixo, possivelmente com menos de 1,5m de altura. Sua velocidade de corrida é dividida pela metade e você tem dificuldades para alcançar objetos em lugares altos.

Caolho (2ptos de Defeito*): Você tem apenas um olho. Se um de seus olhos é cego ou se você possui um olho de ciclope, no meio da testa, é uma escolha sua. Seja como for, todos os testes de Percepção que envolvam puramente a visão ou qualquer teste que necessite de uma boa percepção de profundidade (inclusive atirar com armas de fogo) têm suas dificuldades aumentadas em dois pontos.

Deformidade (3ptos de Defeito*): Você possui uma terrível deformidade. Quando ela estiver à mostra, suas dificuldades de testes Sociais são aumentadas em um ponto (menos testes de Intimidação). Além disso, a deformidade pode atrapalhar testes físicos, de acordo com a vontade do Narrador.

MENTAL

Bom Senso (1pto de Qualidade): Você sabe agir da melhor maneira possível. Sempre que você for fazer alguma grande besteira, o Narrador poderá avisar-lhe (embora ele não tenha a obrigação de explicar como as coisas devem ser feitas).

Vontade de Ferro (3ptos de Qualidade): Você possui uma vontade incrível. Dessa forma, feitiços e poderes que afetem a mente terão dificuldade para afeta-lo. Todos os testes de poderes sobrenaturais de dominação de mentes têm suas dificuldades aumentadas em um ponto quando tentam afeta-lo. Além disso, você possuirá três dados extras para resistir a esses poderes.

Vingança (2ptos de Defeito): Você tem uma vingança a cumprir. Seja ela contra um anjo, vampiro ou grupo de mortais, ela não será fácil de ser cumprida. Apesar disso, você dedica boa parte do seu tempo para realiza-la. É uma das prioridades de sua vida.

SOCIAL

Líder Natural (1pto de Qualidade): Você possui uma facilidade em liderar as pessoas. Elas o vêem como uma pessoa de grande carisma e poder de liderança. Você ganha dois dados em todos os testes de Liderança ou que estão relacionados a esta Habilidade. Você precisa ter Carisma 3 ou mais para possuir esta Qualidade.

Inimigo (1-5ptos de Defeito): Você possui um ou mais inimigos que procuram destrui-lo, controla-lo ou simplesmente humilha-lo. Estes inimigos são perigosos e poderão atrapalha-lo a qualquer momento. Quanto mais pontos forem gastos nesse Defeito, mais poderosos ou numerosos são seus inimigos (cinco pontos, por exemplo, podem indicar uma cabala numerosa de anjos ou um Querubim poderoso).

Caçado (4ptos de Defeito): Alguém está atrás de você. Este alguém é um caçador de grande poder e influência que conhece parte de seus segredos e agora quer destruí-lo. Seja ele um mago, vampiro ou "apenas" um mortal excepcionalmente poderoso, você terá grandes dificuldades para destrui-lo ou despista-lo (talvez ele possua Fé Verdadeira ou ajuda da Inquisição, por exemplo).

SOBRENATURAL

Obs.: Qualidades e Defeitos sobrenaturais não costumam ser indicados para a maioria dos personagens, mas para demônios eles são perfeitos. A grande maioria dos demônios possuem duas ou mais dessas características sobrenaturais.

Resistência à Magia (2ptos de Qualidade): Mágika, Taumaturgia e outras formas de magia não funcionam muito bem em você. Qualquer magia, seja benéfica ou maléfica, lançada sobre você terá a dificuldade aumentada em dois pontos.

Esta Qualidade não afeta outros poderes sobrenaturais que não sejam qualificados diretamente como "magia". Assim, Disciplinas (menos Taumaturgia e Taumaturgia Negra), Dons, Arcanoi, Glamour, *Infernalis Factu* e outros poderes místicos funcionam normalmente contra você.

Se adquirir esta Qualidade, você será incapaz de usar Rituais e Encantamentos místicos.

Sorte (3ptos de Qualidade): Você possui grande sorte. Você pode cancelar uma jogada sua e tentar novamente, buscando conseguir mais sucessos. Você pode cancelar suas jogadas até três vezes por história, mas nunca mais de uma vez para um mesmo teste.

Toque da Corrupção (1pto de Defeito*): Plantas apodrecem e morrem ao seu toque e pequenos animais se sentem desconfortáveis na sua presença. Ao tocar seres vivos, seu toque será incrivelmente frio.

Sem Reflexo (1pto de Defeito*): Você não possui reflexo. Suas roupas e objetos pessoais também desaparecem em imagens refletidas, mas não objetos grandes que esteja carregando.

Presença Assustadora (2ptos de Defeito*): Mortais sentem que há algo de errado quando estão perto de você. Eles se sentirão mal e procurarão se afastar do personagem. Dificuldades em seus testes sociais aumentam em dois pontos.

Repelido por Cruzes (3ptos de Defeito*): Você tem um medo instintivo de cruzes e símbolos religiosos. Você precisa testar Força de Vontade (dificuldade 9) para se aproximar de quem os está empunhando. Este Defeito não pode ser possuído por demônios com a Maldição Tentador.

APARÊNCIA DEMONÍACA

Obs.: Esta classe de Qualidades e Defeitos não será encontrada em qualquer livro Storyteller oficial. Ela é exclusiva de **Demônio**, pois estas Características monstruosas servem para construir personagens com aparência infernal.

Em alguns outros livros Storyteller, porém, você pode achar algum Defeito (ou mesmo Qualidade) que sirva para esta categoria. Sinta-se livre para acrescentar essas Características a essa lista.

As Características separadas como Aparência Demoníaca foram feitas para demônios que possuem Aparência Negativa (zero ou menor). Eles podem pegar tanto Qualidades e Defeitos a seguir sem problemas.

Demônios (e outros seres) que possuam Aparência normal, porém, também poderão adquirir algumas dessas Características. Muitos demônios são belos, ou pelo menos normais, mas possuem uma ou duas características inumanas.

Personagens com Aparência normal, porém, que adquirirem algumas dessas Qualidades e Defeitos também terão mais problemas para se relacionar socialmente. A critério do Narrador, cada Característica tomada a seguir, se não for escondida apropriadamente pelo demônio, aumentará em um ponto as dificuldades de todos os testes sociais do demônio (exceto testes de intimidação).

Garras (1-7ptos de Qualidade): Você possui garras afiadas em suas mãos (e talvez pés). Essas garras servem para causar terríveis ferimentos em combate desarmado. Estas garras não servem apenas para atacar. Elas também podem servir para cavar e escalar paredes.

O custo da Qualidade segue as seguintes regras:

+1: Para cada ponto de Dano causado em adição à Força (máximo Força +3);

+1: Para que as garras causem Dano Agravado.

+1: Para que o personagem possua garras nos pés (dano por Garra +1, dificuldade 8 para atacar).

+2: Para que as garras sejam retrateis (i.e.: as garras são ocultáveis).

Língua Comprida (1pto de Qualidade): Você possui uma língua muito comprida (mais de um metro de comprimento). Ela pode ser escondida totalmente em sua boca. Você pode usa-la para agarrar objetos e causar dano igual a Força -1.

Demônios que possuem línguas compridas mas não são capazes de usa-las como armas ou como "membro extra" não precisam possuir esta Qualidade (sua língua terá função puramente estética e não trará nenhuma vantagem).

Olhos em Chamas (1pto de Qualidade): Seus olhos parecem pegar fogo e brilham incrivelmente quando você deseja. Seu olhar intimida as pessoas. Esta característica não está presente o tempo todo: seus olhos só brilham quando você deseja. Quando ativada, porém, seus testes de Intimidação têm a dificuldade diminuída em dois pontos.

Personagens que meramente possuem olhos de cores estranhas não precisam adquirir esta Qualidade, mas não receberão vantagens por seus olhos estranhos.

Olhos Extras (1pto de Qualidade): Você possui diversos olhos pelo corpo. Talvez possua um terceiro olho na testa ou olhos em partes estranhas do corpo. Você pode oculta-los simplesmente fechando-os. Olhos fechados lembram pequenas cicatrizes e marcas pelo corpo do demônio. Seja como for, esta Qualidade diminui as dificuldades em três pontos para testes de Prontidão e de Percepção relacionados com a visão.

Pernas de Bode (1pto de Qualidade): Você possui musculosas e peludas pernas de bode. Apesar de estranhas, elas podem ser ocultas com mais facilidade que a maioria das deformidades infernais. Você ganha, como resultado, velocidade de corrida e capacidade de salto dobrados.

Voz de Trovão (1pto de Qualidade): Você pode, quando quiser, alterar sua voz para que ela se torne autenticamente "demoníaca". Seus testes de Intimidação têm a dificuldade diminuída em dois pontos.

Esta característica não estará presente o tempo todo. Apenas quando o demônio desejar sua voz se tornará inumana.

Armadura Corporal (2-6ptos de Qualidade): Você possui alguma proteção que recobre seu corpo. Talvez seja uma carapaça quitinosa como a de um inseto, talvez sejam escamas ou talvez seja uma pele rochosa e resistente.

Para cada dois pontos de Qualidade comprados, os testes de Absorção do personagem ganham um dado extra (2 pontos: um dado, 4 pontos: dois dados, 6 pontos: três dados).

Espinhos (2-4ptos de Qualidade): Você possui espinhos ou projeções de ossos em diversos locais do corpo, que tornam perigoso o combate desarmado contra você e lhe dão uma aparência assustadora. Seus espinhos causam Dano Agravado igual à sua Força.

Dois pontos de Qualidade significam que o personagem terá apenas alguns espinhos pelo corpo. O personagem só será capaz de usa-los em combate com manobras específicas (como socos para ossos que saltam da mão ou um encontrão para espinhos no ombro). Três pontos de Qualidade garantem que você possuirá espinhos por uma área do corpo e quem a atacar desarmado receberá dano. Quatro pontos de Qualidade indicam que você possui espinhos por todo o corpo e quem o segurar ou tentar imobiliza-lo receberá Dano.

Asas (3ptos de Qualidade): Você possui grande asas que lembram asas de dragão ou morcego e que saltam de suas costas. Elas permitem a você voar por curtos períodos. Para cada ponto de Vigor que você possuir, você pode voar por um minuto a velocidades de até 40 km/h.

Essas asas dificilmente poderão ser ocultadas, embora se recolhidas e cobertas por um sobretudo, elas se tornam mais difíceis de se ver.

Veneno/Ácido (3-5ptos de Qualidade): Você possui veneno ou ácido em seu organismo. Seu sangue é venenoso, causando dano a vampiros que o bebem. Além disso, através de mordidas, você pode injetar veneno em seres vivos, causando 4 pontos adicionais de Dano na mordida.

Por um ponto extra, o personagem pode cuspir veneno, causando quatro pontos de Dano no alvo (teste de Percepção + Prontidão para acertar, dificuldade 7). Por outro ponto extra, o personagem pode injetar veneno através de suas garras (se as tiver), também causando quatro pontos adicionais de dano.

O Dano causado pelo veneno é sempre Letal.

Tentáculos (4ptos de Qualidade): Você possui dois tentáculos que saltam de dentro de seu corpo. Esses tentáculos possuem até dois metros de comprimento. Eles não são visíveis a maior parte do tempo, ficando escondidos dentro do corpo do demônio, prontos para sair. Quando deseja, o demônio faz com que esses tentáculos saltem de dentro de seu corpo.

Tentáculos podem agarrar objetos com uma Força igual à do demônio e são capazes de chicotear alvos causando um Dano igual a Força +1. Eles podem manejar armas, mas usa-los em combate armado aumenta a dificuldade dos testes em dois pontos.

Cauda (1pto de Defeito*): Você possui uma cauda, seja ela fina e pontuda ou grossa e dura. Ela é facilmente notada, dificultando a ação do demônio na sociedade mortal.

A cauda pode dar algumas vantagens, como ser usada como chicote (dano igual à Força) ou ajudando o personagem a manter o equilíbrio (dificuldade -1 em testes de equilíbrio).

Chifres (1pto de Defeito*): Você possui grandes chifres na cabeça. Eles podem ser em qualquer quantidade (a maioria dos demônios com este Defeito tem quatro ou mais chifres). Você é facilmente notado como um ser inumano. Sua cabeçada, porém, causa dois pontos a mais de dano...

Lixo Tóxico (1pto de Defeito*): Sua pele produz entranhas substâncias oleosas e escuras, normalmente negras ou esverdeadas, que escorrem por seu corpo e dão a você um aspecto repugnante. Você tem um fedor estranho e tocar você dá uma sensação estranha. A substância é venenosa para aqueles mortais que a ingerirem, mas não tem efeito imediato sobre eles (mas dá uma dor de barriga...).

Mandíbulas Destruidoras (1pto de Defeito*): Você possui grandes mandíbulas. Sua aparência facial é facilmente reconhecida como inumana, devido às suas grandes presas e dentes pontiagudos. Sua voz é alterada e estranha (mas não necessariamente assustadora). Em compensação, suas mandíbulas causam Dano Agravado de Força +1.

Pedaços de Animais (1pto de Defeito*): Você possui pedaços de animais em seu corpo. Talvez seu braço seja de um gorila ou seu rosto lembra o rosto de um tigre. Essas características são facilmente reconhecíveis por mortais, tornando o demônio incapaz de se envolver com eles. O personagem não ganha nenhuma vantagem vinda de suas parte animais.

Bocas Extras (2ptos de Defeito*): Você possui várias bocas em seu corpo. Essas bocas são repugnantes e não podem ser escondidas sem o uso de roupas pesadas. Novamente, você dificilmente será capaz de andar entre os mortais.

As bocas podem morder e causam Dano igual à Força -1.

Corpo de Cobra (3ptos de Defeito*): Seu corpo, do abdome para baixo, é uma gigantesca cauda de cobra (com cerca de dois metros ou mais de comprimento). Seu corpo é flexível e capaz de passar por lugares apertados. Além disso, você pode agarrar objetos com sua longa cauda, usa-la como chicote (Força +1 de dano Letal) ou agarrar e apertar oponentes com ela (dificuldade 8, Dano Atordoante de Força +3).

As vantagens acabam aí. Sua velocidade de corrida é diminuída à metade e você se torna completamente incapaz de se envolver com a sociedade mortal. Além disso, você salta com dificuldade. Testes de salto têm sempre dois sucessos a menos do que normalmente teriam. Para adquirir este defeito, você precisa possuir uma Aparência Negativa de 3 ou mais pontos.

Vermes Simbiontes (3ptos de Defeito*): Você possui vermes que habitam seu corpo. Eles não causam danos a você, mas costumam sair perfurando sua pele (sem causar dano) ou por seus orifícios (incluindo a boca e... o outro lado) para passear por sua pele.

Os vermes podem ser comandados pelo demônio e são capazes de atacar aqueles com quem o personagem mantém contato físico. Eles não causam dano, mas incomodam muito (além de serem nojentos).

Capítulo 6:

Sistemas

NOVAS E ANTIGAS REGRAS

Este Capítulo é dedicado à revisão e alteração de sistemas já conhecidos em outros jogos Storyteller: o Sistema de Experiência e o Sistema de Dano.

— **O Sistema de Experiência** a seguir está adaptado a **Demônio**. Ele indica os custos para as diversas Características em pontos de experiência.

— **O Sistema de Dano** apresentado é uma revisão, baseada inteiramente na nova edição de **Vampiro: A Máscara**, que possui regras melhoradas para o Sistema de Dano.

— **O Sistema Alternativo de Combate** possui regras inteiramente opcionais. Ele não é baseado em regras oficiais e sim uma alteração de um sistema opcional presente em **World of Darkness: Combat** e **Vampiro: Manual do Narrador**.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Você está adquirindo conhecimento... mas não percebeu.

— Cagliostro, *Spawn #26*

Personagens demônios recebem Pontos de Experiência de forma idêntica a outros personagens do Mundo das Trevas. Conhecimento e experiência são prezados no Inferno, pois sem eles um demônio é incapaz de se adaptar.

Demônios possuem a seguinte tabela para os custos em Pontos de Experiência:

CARACTERÍSTICA	CUSTO	CARACTERÍSTICA	CUSTO
Atributo	Nível Atual x4	Novo Poder	10
Nova Habilidade	3	Poder Especial	Nível Atual x4
Habilidade	Nível Atual x2	Poder Normal	Nível Atual x5
Força de Vontade	Nível Atual	Poder de Ampliação	Nível Atual x6

ADQUIRINDO ATRIBUTOS E HABILIDADES:

Adquirir Atributos e Habilidade com demônios ocorre de forma idêntica com outros personagens. Para aumentar seu nível, o personagem precisa ter uma boa razão, de preferência mostrando-a durante as sessões de jogo. Para comprar uma nova Habilidade, o personagem precisará estudar, pesquisar ou procurar por um instrutor.

Vale lembrar que personagens Acumuladores de Poder têm um desconto de um Ponto de Experiência para comprar e ampliar seus conhecimentos, pois têm grande facilidade para aprender. Além disso, Antecedentes como Mentor e Biblioteca podem ser usados como fontes de pesquisa e como forma para diminuir o custo de um Conhecimento a ser comprado.

ADQUIRINDO PODERES INFERNAIS:

Poderes Infernais são diferentes para demônios do que são as Disciplinas para os vampiros e os Dons para os lobisomens. Poderes Infernais não são conhecimentos e práticas arcanas ou espirituais e sim habilidades inatas para todos os demônios. Daí seu custo menor se comparados com Esferas de magos ou Disciplinas de vampiros.

Poderes podem ser adquiridos com estudo, através de "tentativa ou erro" (mais ou menos como um vampiro Caitiff faz para desenvolver suas Disciplinas) ou através de um Mentor. Vale lembrar que Antecedentes como Biblioteca e Mentor são fontes para pesquisa de Poderes Infernais e podem ser usados para diminuir seu custo em Pontos de Experiência.

NOVO SISTEMA DE DANO

Eu vou te machucar até que você precise de mim.

— Richard Thompson, *"Cruz do Calvário"*

Este não é propriamente um sistema novo, mas sim um sistema pouco conhecido e oficial da White Wolf. Ele foi apresentado na terceira edição de **Vampiro: A Máscara** e acrescenta novas possibilidades ao combate.

Este novo sistema possui três tipos de Dano: Dano Atordoante (Bashing Damage), Dano Letal (Lethal Damage, que é o que os jogadores conhecem como dano "normal") e Dano Agravado (Aggravated Damage).

DANO ATORDOANTE (Conhecido como Dano Por Contusão em Vampiro: A Máscara 3ª. Edição):

Dano Atordoante é aquele dano causado por formas de combate não-letais. Qualquer tipo de Dano que normalmente não mataria um mortal é considerado Dano Atordoante. Isso inclui socos, chutes e outras formas de combate desarmado, e também o Dano de armas brancas de contusão, como bastões.

Dano Atordoante difere das demais variedades de Dano porque ele não mata. Mesmo um mortal que receber Dano Atordoante além do nível Incapacitado não morrerá. Ao invés disso, ficará inconsciente por algum tempo.

Dano Atordoante pode ser usado para matar, porém, caso um personagem receba uma quantidade muito grande de Dano Atordoante. Se um personagem cair inconsciente por Dano Atordoante e continuar a receber dano, o dano adicional

sofrido vai substituindo o Dano Atordoante que o personagem já tinha por Dano Letal. Se todo o Dano Atordoante do personagem for substituído por Dano Letal, até que ele receba Dano suficiente para cair abaixo de Incapacitado uma segunda vez, ele morrerá.

Mortais se recuperam de Dano Atordoante em uma velocidade muito maior do que outras formas de Dano, seguindo a Tabela a seguir:

Dano Atordoante: Tempo de Cura para Mortais	
Nível	**Tempo**
Escoriado a Ferido Gravemente	1 hora cada
Espancado	3 horas
Aleijado	6 horas
Incapacitado	12 horas

Note que um personagem Incapacitado levará cerca de um dia para se recuperar totalmente.

Use uma barra (/) para marcar Dano Atordoante e diferencia-lo dos demais tipos de Dano.

— Absorvendo Dano Atordoante: Absorve-se Dano Atordoante normalmente, jogando o Vigor do personagem contra dificuldade 6. Cada sucesso reduz o Dano Atordoante sofrido em um ponto.

— Criaturas Sobrenaturais: Dano Atordoante afeta criaturas sobrenaturais, mas possui efeitos diversos para cada uma:

Para **vampiros**, **demônios** e **anjos**, que não são capazes de recuperar ferimentos normalmente, Dano Atordoante é tratado como Dano Letal. Porém, fontes de Dano Atordoante ferem muito menos um imortal do que fontes de Dano Letal em si. Por isso, todo Dano Atordoante recebido por um vampiro, demônio ou anjo é diminuído à metade, após a Absorção de Dano, e só então convertidos em Dano Letal.

Para **Lobisomens** e outros **Metamorfos**, Dano Atordoante é tratado normalmente. Eles se recuperam dele com extrema facilidade, regenerando-os normalmente. Dano Atordoante, porém, não exige checagem de cicatrizes de batalha para Metamorfos que sejam feridos até o nível Incapacitado.

Para as demais criaturas (**magos**, **Fadas**, **múmias**), Dano Atordoante as afeta como se fossem mortais. Eles sofrem Dano normalmente, não podem ser mortos por ele (a menos que o recebam em grande quantidade) e o curam como mortais.

A exceção são os **Fantasmas**. Para eles, não há diferença de formas de Dano, já que eles não possuem Vitalidade e sim Corpus. Fantasmas não sofrem diferença nenhuma entre Dano Atordoante e Dano Letal, tratando ambas as formas de Dano como sendo Dano "normal".

DANO LETAL:

Dano Letal é o que alguns jogadores chamam de "Dano Normal". Esse tipo de Dano é causado por armas (tanto armas brancas cortantes como armas de fogo) e ferimentos mais sérios, capazes de matar uma vítima. Dano Letal mata um personagem humano que seja ferido até cair abaixo do nível Incapacitado.

Garras e mordidas, a menos que tenham origem sobrenatural, causam Dano Letal.

Mortais se recuperam de Dano Letal seguindo a seguinte tabela:

Dano Letal: Tempo de Cura para Mortais	
Nível	**Tempo**
Escoriado	1 dia
Machucado	3 dias
Ferido	1 semana
Ferido Gravemente	1 mês
Espancado	2 meses
Aleijado	3 meses
Incapacitado	5 meses

Use um "X" para marcar Dano Letal e diferencia-lo dos demais tipos de Dano.

— Absorvendo Dano Letal: Pode-se absorver Dano Letal normalmente, jogando Vigor com dificuldade 6.

— Criaturas Sobrenaturais: Seres sobrenaturais são afetados normalmente por Dano Letal, com exceção de que alguns não podem ser mortos por ele (lobisomens, Metamorfos, anjos, vampiros). Outros seres sobrenaturais (magos, múmias, Fadas) podem ser mortos normalmente por Dano Letal.

DANO AGRAVADO:

Dano Agravado é causado por forças sobrenaturais. Garras e mordidas de vampiros e lobisomens, fogo e certas mágicas são capazes de causar Dano Agravado em qualquer ser, seja ele mortal ou sobrenatural. Além disso, cada "raça" sobrenatural possui alguma fraqueza que causa Dano Agravado sobre ela (luz solar para vampiros, prata para lobisomens, ferro para Fadas, Fé para demônios).

O tempo de cura para Dano Agravado é igual ao tempo de cura para Dano Letal. Para marcar Dano Atordoante em sua ficha, use um sinal de cruz (+).

— Absorvendo Dano Agravado: Não é possível para mortais absorver Dano Agravado, a menos que estejam usando alguma armadura ou outra forma de proteção. Nesse caso, eles testam apenas seu nível de armadura.

— Seres Sobrenaturais: Dano Agravado é capaz de destruir qualquer ser sobrenatural, com exceção de múmias, demônios e anjos.

Vampiros, **múmias** e **magos** são incapazes de absorver Dano Agravado, a menos que possuam alguma armadura ou usem seus poderes sobrenaturais. Vampiros podem usar a Disciplina Fortitude e magos devem possuir Esfera da Vida em nível três ou maior para poderem absorver Dano Agravado.

Anjos, demônios, lobisomens, **Metamorfos**, **Fadas** e **fantasmas** podem absorver Dano Agravado normalmente.

DEMÔNIOS E TIPOS DE DANO

Demônios são criaturas sobrenaturais superiores. Eles são incrivelmente resistentes a dano e terríveis em combate. Nenhuma forma de Dano é capaz de destruir um demônio, pelo menos não permanentemente.

DANO ATORDOANTE

Demônios não são capazes de se curar naturalmente e por isso Dano Atordoante é tratado como Dano Letal para eles. As fontes de Dano Atordoante, porém, não são capazes de causar tanto Dano quanto as fontes de Dano Letal. Por isso, após a absorção de Dano, o demônio recebe sempre Dano reduzido à metade, arredondado para baixo.

— Absorvendo Dano Atordoante: Demônios absorvem Dano Atordoante normalmente, mas o Dano resultante é reduzido à metade e é considerado Dano Letal.

— Curando Dano Atordoante: Veja Dano Letal, abaixo.

Por exemplo: Poison está brigando com um vampiro. O vampiro consegue acertar um soco em Poison, causando-lhe um dano igual à sua Força (3) mais sua Potência (2), totalizando 5 pontos de Dano Atordoante. Poison lança então seus três dados de Vigor e consegue 6,8 e 3. Ele consegue absorver dois pontos de Dano! O dano restante (3) é reduzido à metade. Poison recebe, então, um ponto de Dano.

DANO LETAL

Demônios recebem Dano Letal normalmente. Dano Atordoante recebido também é considerado Dano Letal para eles. Um demônio que receba Dano Letal suficiente para reduzir sua Vitalidade para abaixo de Incapacitado ficará inconsciente e vulnerável por alguns minutos. Os seres do Inferno despertam rapidamente, porém. Eles ficarão inconscientes por um tempo, em minutos, igual a 11 menos o Vigor do personagem.

— Absorvendo Dano Letal: Absorve-se Dano Letal normalmente.

— Curando Dano Letal: Demônios podem curar Dano Letal gastando Pontos de Investimentos. Cada Ponto de Investimento gasto recupera um ponto de Dano. Curar exige que o demônio gaste uma ação para cada ponto de Vitalidade recuperado. Demônios que usem o Poder Celeridade para terem mais ações por turno, portanto, podem se recuperar mais rápido de seus ferimentos.

Um demônio pode ainda testar Vigor + Sobrevivência (dificuldade 8) para curar um nível de Dano enquanto realiza alguma outra ação. Se ele falhar no teste, porém, ele perderá os pontos de Investimentos gastos na regeneração, mas não se curará.

DANO AGRAVADO

Demônios sofrem Dano Agravado através de garras e dentes de seres sobrenaturais, através de investidas de Fé Verdadeira contra ele e através de certos poderes místicos. Eles são, porém, imunes a fogo, seja mágico ou natural. Chamas, assim como temperaturas muito altas ou muito baixas, jamais irão ferir um demônio.

Demônios que sejam destruídos por Dano Agravado não morrerão. Sua alma abandona seu corpo. O corpo, sem a alma, é imediatamente reduzido a pó. A alma retornará ao Inferno, onde se ocultará no solo para se recuperar, em um período de Reencarnação. Enquanto um novo corpo, idêntico ao anterior, é formado, a alma tem visões e sente dores horríveis. Após algum tempo, que varia de um mês a um ano (a critério do Narrador e de acordo com o nível de Poder do demônio), o demônio retornará.

Um demônio pode tentar resistir à "morte" gastando um ponto de Força de Vontade, o que o deixará apenas inconsciente, como se tivesse recebido Dano Letal ao invés de Dano Agravado.

— Absorvendo Dano Agravado: Demônios podem absorver Dano Agravado normalmente, como se fosse Dano Letal.

— Curando Dano Agravado: Demônios sentem dificuldade em curar Dano Agravado. Eles precisam gastar um ponto de Força de Vontade e três pontos de Investimentos por cada nível de Dano a ser curado. Esse processo de cura, por ser mais difícil, dura um turno inteiro para cada ponto de Vitalidade recuperado. Assim, não importa quantas ações o personagem tenha por turno, ele só será capaz de curar um nível de Vitalidade.

DECAPITAÇÃO E DESTRUIÇÃO DO CORPO

Decapitação (ter a cabeça separada do corpo) e destruição do corpo (em caso de ácido ou por desmembramento completo) são considerados letais para a maioria das criaturas. Mas não para demônios.

Decapitação não destrói o demônio. Ele é tratado como se estivesse sendo destruído por Dano Agravado: seu corpo é desfeito e sua alma retorna ao Inferno. Se ele gastar um ponto de Força de Vontade no momento da "morte", porém, não é destruído. Seu corpo continua decapitado, mas o demônio pode regenerar se a cabeça for colocada junto ao corpo. Alternativamente, o demônio pode regenerar uma nova cabeça. Esse processo é doloroso e leva toda uma semana. Para isso, o demônio deve gastar um ponto de Força de Vontade e em seguida três Pontos de Alma.

Caso o corpo do demônio seja destruído, porém, ele não terá chance de permanecer apenas inconsciente. Sua alma invariavelmente retorna ao Inferno, onde passará um período que varia entre uma semana e um ano (quanto mais poderoso em Casta e número de seguidores mortais, mais rápido ele recria seu corpo).

O PERÍODO DE REENCARNAÇÃO

Quando um demônio é destruído, sua alma retorna ao Inferno, escondendo-se nas profundezas da terra de seu Reino de origem ou (no caso de Lordes) de seu Feudo, e começa a materializar um novo corpo para si. A regeneração do corpo demora entre um mês e um ano. Quanto mais poderoso o demônio, e quantos mais seguidores devotados ele possuir, mais rápida é essa Reencarnação.

Durante o período de Reencarnação, o demônio sofre de alucinações e dores terríveis. Ele tem visões de torturas eternas, como se sua alma fosse punida por seu fracasso. Muitos demônios renascem tomados por fúria ou loucura, e não é incomum ganharem uma ou mais perturbações mentais temporárias.

Ao final do processo, o demônio deve ainda cavar seu caminho pela terra infernal, o que exige esforço. Caso um demônio saia da terra antes do tempo, seu corpo ainda estará mal formado e fraco (sem Poderes Infernais, Atributos físicos e Aparência diminuídos, Força de Vontade zero), e o tempo restante de recuperação será dobrado.

Existem rituais infernalistas que permitem acelerar o renascimento de um infernal. Esses rituais envolvem sacrifícios de almas e costumam ser extremamente complexos e raros.

A Obliteração

Há apenas uma forma de se destruir um demônio permanentemente. Este processo chama-se Obliteração e é extremamente difícil de ser realizado.

Para ser Obliterado, um demônio precisa ser destruído por Dano Agravado, decapitação ou destruição do corpo. A partir daí, seu corpo torna-se pó e sua alma tenta voltar para o Inferno. Para que a Obliteração seja bem sucedida, é preciso destruir a alma, antes que ela retorne ao Inferno. Obviamente, para se destruir a alma, é preciso conhecer magia poderosa. Demônios e anjos, porém, podem tentar devorar a alma da vítima, assim Obliterando-a.

Para isso, um anjo ou outro demônio deve testar Força de Vontade (dificuldade 8) contra a Força de Vontade do demônio (também dificuldade 8) e conseguir pelo menos um sucesso a mais do que o demônio. Isso só pode ser feito até um turno após a destruição do corpo do demônio.

Se houver sucesso, o anjo ou demônio absorve a alma do demônio destruído, Obliterando-o. Esse processo é muito parecido com a Diablerie dos vampiros. Um anjo ou demônio que o faça ganha parte das memórias da criatura destruída por um curto período de tempo. Além disso, apodera-se de suas Energias de Alma e seus Pontos de Investimentos. O destruidor também sente uma euforia profana e por algumas horas poderá ser afetado pela Maldição do demônio destruído.

Obliteração também pode ser causada por efeitos mais raros. Mágika Verdadeira, por exemplo, possui dois efeitos conhecidos capazes de causar Obliteração. Um deles é o efeito Chamas da Purificação, uma energia de destruição que acaba com corpo e espírito e é feito com a Esfera de Primórdio em nível 5. O outro é um raio Entrópico conhecido por alguns magos Nefandi. Esse raio apaga corpo e alma de uma criatura, destruindo sua existência e exige a Esfera Entropia em nível 5.

Há quem diga que certos rituais religiosos e rituais taumatúrgicos são capazes de Obliterar um demônio. Se é verdade, então esses rituais são quase impossíveis de serem feitos, sendo muito complexos e devem ser realizados em pouquíssimo tempo (apenas um turno após a destruição do demônio).

TIPO DE DANO	CUSTO PARA CURA	NOTAS
Dano Atordoante	1pto de Investimento/nível	Dano recebido é reduzido à metade, após a absorção.
Dano Letal	1pto de Investimento/nível	Não mata demônios, apenas os deixa atordoados.
Dano Agravado	1pto de Força de Vontade e 3ptos de Investimento/nível	Destrói temporariamente. Demônio pode evitar destruição se gastar 1pto de Força de Vontade.
Decapitação	1pto de Força de Vontade e 3ptos de Alma	Destrói temporariamente. Demônio pode evitar destruição se gastar 1pto de Força de Vontade.
Destruição do Corpo	-	Destrói temporariamente.

NOVO SISTEMA DE COMBATE

Quando a diplomacia falha...
É hora de espancar algumas cabeças!
— World of Darkness: Combat

A seguir está um novo sistema de Combate. Ao contrário do sistema de Dano anterior, que é considerado oficial pela White Wolf, o sistema de Combate a seguir é inteiramente opcional. Ele acrescenta mais realismo ao combate, mas a princípio tornará as jogadas mais lentas. Apesar disso, conforme os jogadores se acostumam com ele, ele torna-se mais rápido, pois dispensa jogadas de Dano e acelera a jogada de Iniciativa.

O sistema a seguir é uma mistura de vários sistema opcionais mais complicados, apresentados respectivamente no **Manual do Narrador para Vampiro** e no **World of Darkness: Combat**. Alguns jogadores podem estranhar o Dano causado por alguns ataques (como balas causarem Dano Atordoante em vampiros), mas as regras para Dano foram retiradas da nova edição de **Vampiro** e são oficiais.

ATENÇÃO: Você NÃO precisa desse sistema de Combate pra jogar demônio. Ele é **TOTALMENTE OPCIONAL**!

AS REGRAS BÁSICAS

Neste novo sistema de combate, temos as etapas do sistema comum: Iniciativa, Ataque, Esquiva, Dano e Absorção.

— INICIATIVA:

A Iniciativa torna-se mais rápida, sem a necessidade de contagem de sucessos. Agora tudo o que é necessário é a rolagem de um dado por cada jogador.

Fator de Iniciativa: Este é o número de Iniciativa de um personagem. O Fator de Iniciativa eqüivale ao valor de Raciocínio + Prontidão do personagem. Este Fator pode ser alterado por ferimentos que o personagem sofre (a Penalidade por Dano). *Por exemplo: Paulo (Raciocínio 3, Prontidão 2) tem Fator de Iniciativa 5. Se ele estivesse Ferido (-1), seu Fator cairia para 4.*

Sistema: Cada jogador rola um dado e soma o resultado ao seu Fator de Iniciativa (veja anteriormente). Quanto maior o resultado, melhor. Aqueles que conseguem maiores resultados podem agir antes ou podem escolher o momento certo para agir. Aqueles com resultados menores agem depois. *Por exemplo: A iniciativa deu a ordem aos seguintes jogadores A e B. A poderia agir primeiro, mas resolve esperar B agir. Se B atacar A, por exemplo, A pode se defender, já que ainda não agiu.*

— ATAQUE:

O momento do Ataque funciona de forma quase igual ao sistema básico. A novidade é o Ajuste.

Ajuste: É um fator que altera a Parada de Dados do personagem para atacar. Cada arma ou movimento tem seu próprio Ajuste. O Ajuste de cada arma ou ataque pode ser encontrado nas tabelas de armas e movimentos. **Obs.:** Caso se deseje dividir a Parada de Dados para se realizar ações múltiplas, não se deve dividir os bônus de Ajuste. Primeiro divida a Parada normal de dados para em seguida acrescentar a cada ação seu Ajuste.

Sistema: O personagem testa diferente para cada tipo de combate:

Combate com Armas de Fogo: Destreza + Armas de Fogo + Ajuste da Arma (Dificuldade de acordo com o alcance).

Combate com Armas Brancas: Destreza + Armas Brancas + Ajuste da Arma (Dificuldade 6).

Briga Corpo-a-Corpo: Destreza + Briga + Ajuste do Movimento (Dificuldade 6).

— ESQUIVA:

A Esquiva continua normal neste novo sistema: testa-se Destreza + Esquiva (dificuldade 6 para Armas Brancas ou Briga, Dificuldade variável de acordo com a disponibilidade de cobertura para Armas de Fogo). Cada sucesso anula um sucesso do Atacante.

— DANO:

O Dano causado por um ataque bem sucedido não é mais testado, e sim tomado como um número fixo. O Dano é determinado de acordo com o Ataque tomado:

Armas de Fogo: Dano da Arma + Sucessos do Ataque

Armas Brancas: Dano da Arma + Sucessos do Ataque

Briga: Dano do Movimento

Atenção: O sistema de Dano aqui apresentado usa os três tipos de Dano mostrados anteriormente: Atordoante, Letal e Agravado.

— ABSORÇÃO:

A jogada de Absorção se dá testando-se Vigor +2. Armaduras, Fortitude e poderes sobrenaturais de resistência somam dados a esse teste. A dificuldade para o teste depende do Impacto da Arma ou Ataque sofrido (veja as tabelas de armas e movimentos).

Sistema: Como antes, cada sucesso diminui o Dano recebido em um. Certas considerações precisam ser feitas quanto ao Dano agravado, já que certas criaturas não podem absorver Dano Agravado normalmente.

Vampiros: Vampiros absorvem Danos Agravados testando-se Fortitude +2. Caso não tenham Fortitude, eles jogam apenas o bônus de +2.

Mortais (e Magos): Mortais não podem absorver Dano Agravado normalmente. Eles não podem usar seu Vigor, mas podem usar o Bônus de +2 para absorver esse Dano. Magos que possuam Vida 3 ou mais, porém, podem usar Vigor +2.

Lobisomens, Changelings, Metamorfos, Fantasmas: Não têm penalidades ao absorver Dano. Usam a parada normal de Vigor +2.

Outros (seres da Wyrm, demônios, anjos, etc): A menos que em algum livro diga o contrário, absorvem Dano Agravado normalmente (Vigor +2).

Obs.: Não importa qual criatura seja, se ela estiver usando alguma Armadura ou proteção, os dados de absorção da Armadura podem ser usados para absorver Dano Agravado.

OBS. 2 (Muito Importante): Apenas a absorção de Dano relativo ao combate recebe o Bônus de +2 dados. Dano causado por qualquer forma que não venha de combate (que não seja socos, facas e balas, por exemplo) não receberá esse Bônus, mesmo que seja Dano Agravado!

Portando, Dano causado por fogo, quedas, eletricidade e poderes místicos NÃO receberá o Bônus de +2 dados...

FINALIZANDO

Bem, é isso. Esse é o sistema, que não é tão complicado assim. Na verdade, as novidades se apresentam na forma de Modificadores: Ajuste e Impacto, além de um novo tipo de Dano.

Esse sistema é relativamente simples, e tornará o combate um pouco mais ligeiro após os jogadores se acostumarem (apesar de precisar de mais consultas a tabelas, não é preciso testar Dano e a Iniciativa torna-se mais rápida).

COMBATE COM ARMAS DE FOGO

DIFICULDADE:

Testa-se **Destreza + Armas de Fogo + Ajuste**. A Dificuldade de um ataque com Armas de Fogo não depende mais da arma, e sim da situação. Normalmente, a Dificuldade será 7. Caso contrário, consulte a tabela:

DIFICULDADE	SITUAÇÃO
3	Arma tocando o oponente
4	Tiro a queima-roupa
6	Dificuldade básica (dentro do alcance da arma)
8	Tiro de longa distância (acima do Alcance da arma)

Existem ainda modificadores de dificuldade, como nas regras originais:

SITUAÇÃO	Dificuldade	Ajuste de Dados	Impacto
POSIÇÃO DO ALVO			
Alvo deitado ao chão	+1	-	-
Alvo correndo	+1	-	-
Alvo atrás de poste	+2	-	-
Alvo atrás de muro	+3	-	-
MIRAR			
Apontar	+0	+ 1/ turno (até o máx. Percepção)	-
Usando mira	-1	+1	-
TIPO DE DISPARO			
Arma Automática (descarrega pente)	+2	+7	+1
Arma Semi-automática (3 tiros)	+1	+3	-
Efeito Mangueira* (pulverizar)	4 + 1/metro	+7	+1

* Efeito Mangueira aumenta as dificuldades de esquiva dos alvos em +2.

Ajuste de dados: O número de dados que se ganha ou perde nessas situações.

Impacto: Aumento na dificuldade de testes de Absorção de Dano.

DANO:

Dano causado por Armas de Fogo é considerado **Letal** para mortais, lobisomens e outros seres vivos.

No caso de anjos, demônios, vampiros e outros seres cujos órgãos internos são irrelevantes, balas produzem muito pouco dano. Por isso, para tais criaturas não-vivas, o dano de uma arma de fogo é considerado **Atordoante**, a menos que o tiro acerte a cabeça do alvo (Dano passa a ser Letal).

ARMAS DE FOGO:

ARMA	Ajuste	Alcance	Dano	CdT	Impacto	Pente	Ocultabilidade
Revolver leve	+1	15m	3	3	6	6	Bolso
Revolver pesado	+2	20m	4	2	6	6	Jaqueta
Pistola leve	+1	20m	3	4	6	17+1	Bolso
Pistola pesada	+2	25m	4	3	6	7+1	Jaqueta
Fuzil	+4	200m	4	1	6	5+1	-
Submetralhadora Pequena *	0	25m	4	18	6	30+1	Jaqueta
Submetralhadora Grande *	0	50m	5	21	6	30+1	Sobretudo
Fuzil de Assalto *	+2	150m	6	21	6	42+1	-
Espingarda Calibre 12	+3	20m	6	1	7	5+1	Sobretudo
Calibre 12, Semi-automática	+3	20m	6	3	7	8+1	Sobretudo
Metralhadora Militar (Cal 30)*	-1/+3**	800m	6	21	6	100	-
Lança-chamas	+1	60m	0***	1	8	-	-

* A arma pode usar modo Semi-automático, Automático ou Efeito Mangueira.
** Ajuste sem / com Tripé ou Bipé.
*** Dano é Agravado. Se o tanque do Lança Chamas for atingido em combate, causa explosão de dano 20.
Ocultabilidade: O mínimo de roupa usada para se esconder a arma.
Ajuste: O número de dados que a arma dá ou tira no teste de ataque do personagem.
Alcance: O alcance médio das armas. A dificuldade para se acertar alguém dentro do Alcance é igual a 7. Para alvos até o dobro do alcance, é 8. Não se pode acertar alguém além do dobro do alcance.
Dano: O Dano causado pela arma, que é somado ao número de sucessos.
CdT: Você sabe...
Impacto: A dificuldade para se absorver o dano causado pela arma.

COMBATE COM ARMAS BRANCAS

Testa-se **Destreza + Armas Brancas + Ajuste**. A Dificuldade Básica para um Ataque com Armas Brancas é 6. Acertar um inimigo pelas costas diminui a Dificuldade em 2 pontos. Usar Armas pequenas (Ocultabilidade B) diminui dificuldade em 1. Usar armas muito grandes ou desajeitadas aumenta a dificuldade em 2.

DANO:

Dano causado por Armas Brancas é igual ao numero de sucessos do atacante (após a esquiva do alvo), mais o Dano básico da arma usada. Se o personagem estiver usando um Ataque Carregado (veja adiante), o Dano será Força do atacante, mais o Dano básico da arma usada.

Dano causado por armas brancas pode ser Letal ou Atordoante. Considere Dano **Atordoante** para aquelas armas que causam Dano por impacto (porretes, correntes), a menos que o golpe seja direcionado para a cabeça do alvo.

Caso a arma usada seja cortante (facas, espadas, machados), o Dano é sempre **Letal**.

ATAQUE CARREGADO:

Um personagem pode, ao invés de usar sua Destreza e técnica para infligir Dano, se apoiar em sua força para causar Dano maior em um alvo. Usando armas de impacto (como bastões, correntes ou porretes), o atacante testa **Força + Armas Brancas + Ajuste** (dificuldade 6). O Dano causado passa a ser Força + Dano da arma, ao invés de sucessos + Dano.

Este tipo de ataque não pode ser usado com armas de lâmina (facas, espadas, machados, etc.)

APARAR:

Ao invés de se esquivar de um ataque de Armas Brancas, um personagem pode preferir bloquea-lo com outra Arma. Isso é chamado de Aparar, e é muito comum em lutas de espadas.
Sistema: Como uma Esquiva, mas testa-se Destreza + Armas Brancas + Bônus de Aparo da Arma (Dificuldade 6). Cada sucesso anula um sucesso do ataque. **Obs.:** Bônus de Aparo é um valor que cada arma possui, veja tabela a seguir.

ARMAS BRANCAS:

ARMA	Ajuste	Dano	Impacto	Bônus de Aparo	Ocultabilidade
Cassetete*	0	+0	6	-1	Bolso
Porrete	+1	+1	6	+0	Sobretudo
Bastões e Tacos	+1	+2	6	+1	-
Faca*	+2	+1	6	+1	Bolso / Jaqueta
Floretes e Espadas Curtas	+3	+2	6	+2	Sobretudo
Sabre	+1	+3	6	+2	Sobretudo
Katana	+2	+3	6	+2	Sobretudo
Espada de duas mãos	+1	+4	7	+3	-
Serra Elétrica**	+1	+6	8	+2	-
Machado	+2	+4	7	+0	-
Estaca	-1	+1	6	-1	Jaqueta / Sobretudo

* Facas e cassetetes têm dificuldade -1 devido ao tamanho pequeno da arma.
** Serra Elétrica soma +2 à dificuldade. Falhas Críticas são realmente desastrosas.
Ajuste: Número de dados que se soma ou subtrai do total de Ataque.
Dano: O Dano básico da arma. Em um ataque normal, ele é somado ao número de sucessos do atacante para se obter o Dano total.
Impacto: Dificuldade para se absorver o Dano da arma.
Bônus de Aparo: O número de Dados que se soma ao teste de Aparar.

COMBATE DESARMADO (CORPO-A-CORPO)

Testa-se **Destreza + Briga + Ajuste**. A dificuldade é sempre 6.

DANO:

O Dano de Combate Desarmado é **Atordoante** para a maioria dos golpes.

Ataques que usam garras e presas afiadas, porém, podem causar Dano Letal ou Dano Agravado, dependendo da fonte do ataque. Garras e dentes de seres sobrenaturais causam Dano **Agravado**. Caso a garras e dentes naturais causam o Dano **Letal**.

BLOQUEAR:

Um personagem pode escolher Bloquear um ataque desarmado ao invés de se esquivar.
Sistema: Testa-se Destreza + Briga (Dificuldade 6). Ao contrário de uma Esquiva ou de um Aparo, bloquear não diminui sucessos do atacante. Cada sucesso do Bloqueio acrescenta um dado ao teste de Absorção. Um personagem nunca poderá acrescentar, porém, mais dados do que seu próprio Vigor. *Assim, um personagem de Vigor 3 só pode acrescentar no máximo 3 dados à absorção por um bloqueio.*

MANOBRAS DE COMBATE

MANOBRA	Ajuste	Dano	Impacto
Soco	0	Força	6
Chute	-1	Força +1	6
Garras*	0	Força +2	6
Mordida*	+2	Força +1	6
Agarrar**	0	Força	5
Encontrão**	+1	Força	6
Imobilizar***	-1	0	-

* O Dano é Agravado caso essas manobras sejam feitas por seres sobrenaturais. Caso as garras ou presas sejam naturais (ou simples alterações do corpo feitas por magia), o Dano será Letal. Além disso, mordida só causa esse dano se o atacante possuir dentes afiados (vampiros, lobisomens, animais).
** Os danos são especiais. Cada sucesso no teste de ataque tirado acima da Força do oponente soma um ao dano. Oponente pode revidar testando Força (apenas): cada sucesso acima da Força do atacante causa um ponto de dano.
*** Imobilizar retira um dado do oponente por sucesso. Deve ser repetido a cada turno para ser mantido.
Ajuste: Número de dados que se soma ou subtrai da Parada de Ataque.
Dano: O dano causado. Não se soma os sucessos de ataque a ele.
Impacto: A dificuldade para se absorver o dano do movimento em questão.

ARMADURAS E PROTEÇÃO

Nível da Armadura	Exemplo	Nível de Proteção	Penalidade de Destreza*
I	Roupa reforçada	1	-0
II	Camiseta blindada	2	-0
III	Colete à prova de balas	3	-1
IV	Casaco militar	4	-1
V	Armadura	5	-2

* Não se pode diminuir Destreza abaixo de nível 1.

Capítulo 7:

O Poder

O Preço do Poder

Marque os filhos daquele que está abaixo,
as crias da Serpente,
pois o seu toque o queimará também,
e suas línguas o iludirão e o trairão.
— O Livro de Nod

Demônios são criaturas fantásticas. Sua constituição é sobrenatural. Seu poder é imenso. Eles estão no topo da cadeia de Poder. Diante deles, magos, vampiros e lobisomens significam nada. Para eles, mortais e sobrenaturais são inferiores, criaturas menores a serem usadas em seus jogos de corrupção.

Demônios são os mestres do sobrenatural. Seus corpos não são simples cascas que guardam a alma. São parte dela, seu espírito materializado. Daí vem sua imortalidade. Suas mentes estão acima das mentes mortais. Eles já morreram e renasceram, tiveram a sabedoria que muitos procuram. Daí vem sua magia. Eles possuem um gigantesco talento para a manipulação. Daí vem sua influência.

Enquanto vampiros temem seus Antediluvianos, treze criaturas adormecidas, demônios convivem com seres que existem desde que o primeiro homem nasceu. Seus Lordes competem entre si por milhares de séculos, adquirindo poder com a passagem dos anos. Seus Grandes Lordes são semideuses manipuladores, cujos pensamentos moldam partes da Tellurian. Imagine o poder do Inferno. Enquanto lobisomens temem a Wyrm, demônios a caçam impiedosamente. Seu senhor Ialdabaoth é uma entidade superior a ela e ainda mais antiga do que ela. Enquanto magos temem as forças do Paradoxo e das trevas, demônios são trevas incarnadas, imunes ao Paradoxo.

Além de todas essas vantagens, demônios possuem menos fraquezas. Eles não temem as chamas ou o sol, não se intimidam ante a prata e venenos, não fogem de Paradoxos ou de Sombras em suas almas. Nem precisam temer a descrença dos mortais. Somente a Fé e seus nomes verdadeiros podem feri-los, mas Fé é uma força rara e seus nomes são segredos insondáveis.

Habilidades Místicas Naturais

A verdadeira força do guerreiro não se encontra em seu corpo,
mas em seu espírito.
— Citação anônima encontrada no manual do jogo Diablo

Antes de explicar a magia demoníaca, é preciso explicar as habilidades místicas que todos os demônios possuem. Essas habilidades são inatas e estão diretamente ligadas à condição física e espiritual do demônio.

O corpo de um demônio não é físico ou espiritual, mas sim uma combinação perfeita dos dois. Demônios podem existir tanto no mundo espiritual como no mundo físico, podendo-os afetar de igual maneira. Ao contrário dos seres vivos, os corpos de demônios não são cascas para suas almas, mas sim a própria alma materializada. Além disso, o corpo do demônio não está vivo nem morto. Ele não é um morto-vivo, muito menos já foi um ser vivo. Ele é matéria infernal. Embora simule condições vivas respirando, tendo um coração que bate e órgãos que funcionam, o demônio não precisa de funções vitais. Ele não precisa respirar, comer e dormir, embora possa fazer essas coisas normalmente.

Essa condição do corpo dá aos demônios diversas capacidades místicas:

— Atributos Inumanos: Demônios que alcancem Castas mais altas são capazes de alcançar níveis em suas Características superiores ao limite humano. Demônios maiores com Características de nível 6, 7 ou 8 são bem comuns. Alguns demônios superiores podem até mesmo alcançar o lendário e temível nível 10 em suas Características.

— Controle de Almas: Demônios são capazes de armazenar a energias que as almas produzem e usa-las para fortalecer-se. Como resultado, eles possuem Energia de Almas e Pontos de Investimentos, que podem ser usados para criar efeitos místicos ou para manter seus corpos.

— Imortalidade: Demônios são imortais. Eles não envelhecem e são imunes a doenças. Assim, apenas dano extensivo pode destruir um demônio. Mesmo assim, mesmo Dano Agravado, decapitação ou destruição do corpo não são capazes de destruir um demônio permanentemente. Um demônio destruído retornará em forma espiritual para o Inferno, onde seu corpo se reforma num período de poucos meses.

A única maneira de se destruir completamente um demônio é através da Obliteração. Para detalhes a respeito da Obliteração e resistência a Dano de um demônio, veja o Capítulo anterior.

— Imunidade a Chamas e a Temperatura: Fogo, calor e frio não são capazes de causar qualquer ferimento ou desconforto a demônios. Eles podem ser imersos em lava fervente e mesmo assim seus corpos nada sofrerão. Essa imunidade é famosa e dá diversas vantagens a demônio em combate com outros seres sobrenaturais.

Mesmo fogos de origem mística são incapazes de ferir demônios. Fogo mágico, Fogo Infernal e chamas de origem mágika são incapazes de ferir seres infernais. Por outro lado, certas energias místicas, que apenas simulem chamas, como Fogo Negro, Fogo Celestial e Chamas de Primórdio puro, porém, são capazes de causar Dano Agravado em demônios.

— Imunidade a Possessões: O corpo de um demônio é a manifestação física de sua alma e, portanto, o corpo e a alma de um demônio não podem ser separados sem que o corpo seja destruído antes, e também não é possível que nenhum outro espírito tome seu corpo. Demônios são imunes a possessões e poderes que separem corpo e alma.

— Órgãos Desnecessários: Os órgãos de um demônio são desnecessários, com exceção de seus olhos (afinal, eles precisam enxergar). Assim, extração de órgãos não causa qualquer problema a um demônio. Um demônio com a coluna partida ainda é capaz de se mover e de sustentar normalmente, por exemplo.

— Resistência a Ferimentos Agravados: Não possuindo corpos realmente vivos, demônios reagem melhor a ferimentos do que mortais ou mesmo alguns seres sobrenaturais. Como resultado, demônios podem absorver Dano Agravado normalmente.

— Resistência a Ferimentos Atordoantes: Devido a esses órgãos desnecessários, demônios sofrem muito pouco Dano Atordoante. Qualquer Dano Atordoante (Dano que vem de ataques de impacto, como socos, porretes e chutes) recebido por um demônio é reduzido à metade (após a absorção de Dano).

Além disso, Dano causado por balas é, para demônios, considerado Atordoante.

— Regeneração: Demônios podem regenerar quaisquer ferimentos, mesmo membros perdidos. Isso requer o dispêndio de Energia de Almas, mas possibilita a rápida regeneração do demônio.

Dano Atordoante e Dano Letal são regenerados gastando-se um Ponto de Investimento por nível de Dano a ser curado. Cada nível curado gasta uma ação do demônio. Demônios que possam agir várias vezes em um mesmo turno, portanto, podem regenerar mais rápido.

Dano Agravado é mais difícil de se regenerar. É preciso gastar três Pontos de Investimentos e um Ponto de Força de Vontade por nível de Dano Agravado. Cada ponto curado gasta um turno inteiro de concentração e descanso. Assim, qualquer demônio gasta um turno para curar um nível Agravado de Dano.

FRAQUEZAS MÍSTICAS

É mais fácil apunhalar alguém pelas costas do que olha-lo nos olhos.

— Citação Anônima encontrada no Manual de Diablo

Mesmo com seus incríveis Poderes Infernais e habilidades místicas inatas, demônios possuem fraquezas místicas que os limitam. Para piorar, essas fraquezas são bem conhecidas nos meios místicos e podem levar um demônio a ter desvantagem contra um ser "inferior".

— Fé Verdadeira: Demônios são seres profanos e temidos. Toda e qualquer forma de Fé Verdadeira é capaz de deixa-los em posição vulnerável. A Fé é capaz de efeitos ainda mais poderosos se usada ofensivamente contra um demônio. Ela é capaz de exorcizar corpos possuídos, impedir um demônio de entrar em uma área santa, causar danos agravados e outros efeitos perigosos. Certos rituais religiosos são ainda capazes de Obliterar um demônio.

Mais detalhes sobre a Fé e a maneira como ela afeta demônios podem ser vistos no **Capítulo 9**, onde diversas regras de encontros de demônios em outros seres serão discutidas.

— Nomes Verdadeiros: Todo demônio possui um nome secreto, que apenas ele e Ialdabaoth conhecem. Embora este segredo seja incrivelmente bem guardado, é possível que seja descoberto por Infernalistas, outros demônios ou seres sobrenaturais, seja através de leitura de mentes, seja através de outros métodos místicos, como rituais e pactos.

Embora conhecimento do Nome Verdadeiro não dê poder direto àquele que o sabe, é possível usar certos rituais para se invocar, controlar ou mesmo destruir um demônio. Esses rituais são complicados e raros, mas aqueles que os descobrem tornam-se perigosos demais para continuar vivendo...

Demônios não podem usar tais rituais para controlar seus "irmãos" infernais, mas podem usar seus seguidores Infernalistas para fazerem seu jogo sujo... Celestiais (anjos) também não são capazes de usar tais rituais. Mesmo assim, vampiros, magos e outros seres são capazes de usar tais práticas para benefício próprio...

— Rituais Místicos: Demônios, sendo uma raça mística, são vulneráveis a certos Rituais de poder. Rituais específicos podem ser usados para invocar, aprisionar, controlar, ferir ou banir demônios.

Rituais de Invocação, Aprisionamento, Controle e Banimento, entre outros, serão explicados e exemplificados no **Capítulo 9** (com exemplos para seres sobrenaturais) e no **Apêndice 2** (com exemplos de Rituais de Infernalistas).

INFERNALIS FACTU: A MAGIA INFERNAL

Aqueles que possuem poder absoluto podem não só profetizar
e fazer suas profecias se tornarem verdade, como podem também mentir
e fazer suas mentiras se tornarem verdade.

— Eric Hoffer, *The Passionate State of Mind*

Cada ser sobrenatural possui uma capacidade mística inerente. Mesmo mortais não-despertados podem aprender trilhas de magia estática. Essas formas de magia são típicas de cada "raça" e não podem ser trocadas entre os sobrenaturais. Um lobisomem não pode aprender Disciplinas vampíricas e um vampiro é incapaz de aprender Mágika Verdadeira.

Da mesma forma, demônios possuem diversos Poderes Infernais, chamados por alguns de *Infernalis Factu*. Essa magia infernal é única dos demônios e não pode ser aprendida por outras criaturas. Magia infernal é uma forma de mágica estática, mas, ao contrário de Disciplinas e Dons, ela é ligeiramente mais flexível. Embora seus efeitos não sejam tão variados

quanto os de Mágika Verdadeira, os *Infernalis Factu* permitem aos demônios apresentarem uma infinidade de poderes e habilidades diferentes. Dois demônios com o mesmo conhecimento em Teleporte, por exemplo, são capazes de realizar efeitos bem diferentes.

A seguir, cada um dos treze Poderes Infernais será explicado em detalhes. Como as Disciplinas e outros poderes místicos, Poderes Infernais possuem níveis. No caso, seus níveis podem variar entre 1 e 10, mas é raro um demônio mais jovem apresentar um Poder Infernal de nível superior a 5.

É preciso prestar atenção a alguns detalhes:

— Níveis com várias habilidades: Os níveis de Poder Infernal podem ter uma ou mais habilidades. Um demônio que aprenda um nível de Poder pode usar todas as habilidades desse nível sem problemas e sem precisar pagar pontos adicionais em experiência.

— Gastos: Alguns Poderes (mas não todos) requerem o gasto de Pontos de Investimentos, de Almas ou de Força de Vontade.

— Testes: Todo os testes de um Poder Infernal requerem a jogada de um Atributo + Nível do Poder. O nível do Poder, porém, jamais acrescenta mais de cinco dados à Parada de Dados do personagem, enquanto o nível do Atributo é somado normalmente (entre 1 e 10 dados, de acordo com o nível). Assim, demônios com Poderes em nível 6, 7 ou superior jogarão sempre um número de dados igual a Atributo +5.

Vale notar, porém, que demônios podem usar seus níveis acima de cinco para diminuir o efeito de penalidades em dados. Um demônio que possua uma penalidade por dano de -1, por exemplo, e possui um poder de nível 6 pode jogar o Atributo necessário + 5 dados pelo poder. Se o mesmo demônio passar a ter penalidade -2, ele joga o Atributo e 4 dados pelo Poder.

Vale lembrar que nem todas as habilidades de um Poder precisam ser testadas. Algumas são automáticas ou requerem apenas algum gasto de energia para serem ativadas.

— Tipos de Poderes: Existem três tipos de Poderes Infernais: os **Poderes Normais**, **Poderes de Ampliação** e **Poderes Especiais**. Não existe diferença entre eles a não ser em seus custos de Pontos de Experiência. Os Poderes Normais são aqueles que se aprende normalmente, com estudo e prática. Poderes de Ampliação são aqueles que alteram o corpo e as capacidades do demônio, sendo os mais difíceis de se aprender. Poderes Especiais são aqueles que os demônios consideram fáceis de se aprender. Poderes Especiais são as habilidades demoníacas que mais se aproximam da Mágika.

Os Poderes Normais compreendem: Fogo Negro/Fogo Infernal, Incorporação, Quimeræ, Transmutação, Teleporte e Violação. Os Poderes de Ampliação são: Celeridade, Fortificação e Metamorfose. Os Poderes Especiais são: Corrupção, Naturæ, Visão e Vitæ.

— Custos em Experiência: Comprar Poderes Infernais com experiência depende do tipo de Poder, de acordo com a tabela:

TIPO DE PODER	CUSTO (Nível 1)	CUSTO (para aumentar nível)
Poder Normal	10	Nível Atual x5
Poder de Ampliação	10	Nível Atual x6
Poder Especial	10	Nível Atual x4

HABILIDADES ÚNICAS

Nas descrições dos Poderes Infernais que virão a seguir, diversas habilidades estarão sendo mostradas. Não pense, porém, que estas são as únicas possibilidades para cada poder! Poderes Infernais são habilidades inatas dos demônios, e cada demônio as manifesta de maneira diferente e pessoal. Sendo assim, é possível para os jogadores e Narradores criarem seus próprios efeitos para os poderes infernais. Existem três limitações para isso, porém:

1) O Narrador precisa aprovar o efeito sendo usado.

2) A força do poder deve ser limitada pelo nível do demônio. É impossível, por exemplo, criar uma habilidade de Fogo Negro de nível 4 que seja tão poderosa quanto uma habilidade de nível 5 ou maior.

3) A habilidade criada deve estar dentro dos limites de cada poder. É impossível, por exemplo, usar Fogo Negro para controlar Fogo Infernal, ou utilizar Transmutação para mudar a composição do corpo do demônio.

Na descrição de cada poder estará incluída o quadro "Limites do <Nome do Poder>", em que são discutidos os limites da influência do poder e é dada uma visão geral das habilidades ligadas a cada poder.

As Desvantagens dos Poderes Infernais

Mas aquele que esconde uma alma escura e terríveis pensamentos,
Tenebroso, caminha sob o sol do meio-dia,
É ele mesmo sua própria masmorra...
— John Milton

Os diversos Poderes Infernais são habilidades místicas impressionantes. Apesar disso, elas possuem desvantagens que os poderes de muitas criaturas sobrenaturais não possuem. Talvez isso seja uma proteção que Deus nos deu para nos protegermos das forças infernais. Talvez isso seja só uma obra do acaso. Ninguém sabe a verdade, pelo menos não com certeza...

A primeira desvantagem é a manifestação dos Poderes. A maioria dos Poderes Infernais possuem uma manifestação física que desafia as leis de ciência e da razão. Ao usar poderes infernais, seus olhos brilham, seu corpo se altera, energias misteriosas o cercam, fumaça surge, ocorrem ruídos estranhos, entre outros efeitos estranhos. A descrição destas manifestações está na descrição de cada poder.

Além dessa desvantagem, os Poderes Infernais têm diversas restrições. Muitos não afetarão (ou terão pouco efeito) contra outros demônios ou contra os Celestiais (anjos). Poderes como Violação, Corrupção e Incorporação são os melhores exemplos deste caso.

Por fim, Poderes Infernais mais poderosos gastam Energia de Almas. Pode parecer que demônios possuem muitos pontos de Almas, de Investimentos e de Força de Vontade para gastar, mas não é bem assim. Ao contrário do Sangue que alimenta os vampiros, esses pontos são difíceis de se conseguir, fazendo com que o demônio tenha que economizar suas energias para quando ele mais precisar, ao invés de usar seus Poderes Infernais indiscriminadamente.

PRESENÇA SOMBRIA

Talvez a maior das desvantagens dos poderes infernais é que, quando são usados, a realidade reage a eles. Embora alguns magos tenham já imaginado que isso seria um pequeno efeito de Paradoxo em relação aos *Infernalis Factu*, o que realmente ocorre é que o poder de um demônio fere a realidade, e pequenos distúrbios podem ser notados nas áreas próximas de um local onde um *Infernalis Factu* foi usado.

Esses distúrbios não chegam a ser efeitos sobrenaturais fortes, porém. Não há luzes misteriosas, sons de outros mundos ou nada disso. Os distúrbios são bem mais sutis, mas todos que os notam sabem que há algo errado. Ventos gelados, calafrios, calor excessivo, uma excessiva sensação de estar sendo observado, nuvens negras se formando no céu, enxames de insetos, sombras se movendo, cheiro de enxofre ou escurecimento de uma área são pequenos exemplos dos distúrbios e são mais do que suficiente para alertar as pessoas na área de que algo está errado.

Os distúrbios podem ser uma excelente ferramenta do Narrador para colocar clima na história e mostrar o quanto os poderes do Inferno afetam a realidade. Embora não seja apropriado usar tal ferramenta a todo momento, pode contribuir muito para um clima de terror utilizar estes distúrbios para alertar os personagens, principalmente quando há um NPC demoníaco nas proximidades.

É o Inferno marcando presença...

Os Treze Poderes Infernais

O Diabo, dizem, é capaz de se esconder até mesmo da visão do mais honesto dos homens
— Vampiro: A Era das Trevas

Treze são os dons de Ialdabaoth a suas crias infernais. Treze são as forças sobrenaturais que todo demônio possui dentro de si. *Infernalis Factu*. Esses Poderes são incrivelmente variados. Apesar de limitados em número, ao contrário das Disciplinas vampíricas ou dos Dons Garou, cada um desses Poderes possui uma influência incrivelmente abrangente.

Os Treze Poderes Infernais são:

PODERES NORMAIS:

— Fogo Negro/Fogo Infernal: Estes são os poderes mais temidos. O Fogo Negro é o fogo espiritual da fúria, capaz de queimar a alma de suas vítimas bem como destruir seus corpos. O Fogo Infernal, por sua vez, são as chamas do próprio Inferno, manifestadas pelas energia infernais do demônio. Infelizmente, é impossível para um demônio possuir esses dois poderes: alguns manifestam o Fogo Negro, outros manifestam o Fogo Infernal. Nenhum, porém, pôde jamais manifestar ambos.

— Incorporação: O Poder de possuir os fracos, tomando-lhes o corpo e controlando suas mentes.

— Quimeræ: A arte de ilusões, capaz de enganar os sentidos dos homens.

— Teleporte: O Poder de se transportar pelo espaço e pelos mundos, ignorando distâncias e o tempo de percurso.

— Transmutação: A capacidade de alterar matéria, criando formas e elementos.

— Violação: O poder de violar as mentes dos mortais, de influencia-los e de controla-los.

PODERES DE AMPLIAÇÃO:

— Celeridade: Reflexos e velocidade sobrenaturais.

— Fortificação: Força e resistência inumanas.

— Metamorfose: O poder de alterar seu próprio corpo.

PODERES ESPECIAIS:

— Corrupção: O poder de corromper, de Investir mortais com habilidades sobrenaturais e de amaldiçoar os pecadores.

— Naturæ: Influência sobrenatural sobre os elementos da natureza, corrompendo-os e alterando-os.

— Visão: A habilidade mística de ver o que olhos normais não vêem.

— Vitæ: Capacidade de controlar as forças vitais, matando seres vivos, causando doenças, ou curando-as.

IMPROVISANDO EFEITOS

Pode ser que um jogador queira de repente improvisar um efeito usando um poder que tenha. Um efeito improvisado é diferente de um efeito criado pelo jogador (veja o quadro “Habilidades Únicas”, acima), porque o jogador não pensou nele com antecedência. Para efeitos de história, é como se o personagem usasse seu poder instintivamente, sem seguir regras.

Nesses casos, o Narrador deve considerar se o nível do personagem no Poder (ou Poderes: certas habilidades podem combinar Poderes diferentes) é suficiente para o efeito. Se achar que sim, o Narrador diz o teste a ser feito (um Atributo + o Poder a ser utilizado) e determina o gasto de energia do mesmo.

Toda vez que um personagem improvisar um efeito, ele DEVE gastar um ponto de Força de Vontade. É o preço a se pagar pela flexibilidade dos Poderes. Note que, se o personagem repete o mesmo efeito várias vezes, ele deixa de ser improviso, passando a pertencer ao repertório normal de poderes do demônio. Nesse caso, o Narrador pode desconsiderar o gasto de Força de Vontade para o efeito em questão.

Fogo Negro
Fogo Infernal

Tipo: Poderes Normais

Fogo Negro: O Fogo Negro é a manifestação da própria fúria de um demônio. Conhecido também como Fogo do Pecado, ele é uma das armas mais terríveis que um demônio pode possuir. Fogo Negro não é uma chama verdadeira. Ele se manifesta como fogo, mas na verdade é energia infernal pura. Ele não queima, não produz calor ou fumaça, e brilha em cores esverdeadas. Não sendo uma chama verdadeira, não pode ser apagado de qualquer forma convencional. Somente o demônio que o criou pode apaga-lo. Mesmo assim, manter a chama negra exige energia, e se não for abastecida, ela se apagará logo.

O dano causado pelo Fogo Negro é puramente espiritual. Objetos e matéria morta, mesmo se incendiadas com chamas negras, não sofrem quaisquer danos. Mortais sentirão sua alma sendo consumida, porém, e serão tomados por uma dor incapacitante. Mesmo espíritos sofrem danos terríveis quando em contato com o Fogo Negro.

Seres sobrenaturais, porém, são muito mais vulneráveis às chamas negras do que outros seres. Como seu espírito foi manifestado, o dano que deveria ser sofrido por suas almas é sentido diretamente em seus corpos. O Fogo Negro os consome como uma chama real, destruindo-os em instantes. Mesmo demônios não são imunes à força das chamas do pecado: um demônio é imune ao seu próprio Fogo Negro, mas não é imune às chamas negras de outros.

Alguns demônios aprenderam a usar o Fogo Negro de formas mais variadas. Eles aprenderam que é possível concentrar a energia infernal que forma as chamas do pecado e faze-la explodir, como uma bomba. Esse tipo de ataque é capaz de causar dano físico, destruindo objetos e ferindo mortais.

Sistema (Fogo Negro): Fogo Negro causa Danos Agravados em criaturas sobrenaturais. O Dano causado por Fogo Negro é dois pontos maior do que o Dano de uma chama normal. Portanto, menos a menor das queimaduras de Fogo Negro causará 3 pontos de Dano Agravado em sua vítima. Uma vítima coberta de Fogo Negro, por sua vez, sofrerá 5 pontos de Dano Agravado por turno. A dificuldade para absorver Fogo Negro é 8, mas demônios são mais resistentes e podem absorver Fogo Negro com dificuldade 4. Lembre-se que, para absorver Fogo Negro, a criatura deve ser capaz de absorver Danos Agravados. Se não for capaz, o Dano é aplicado diretamente, sem chance de resistir. Armaduras também não absorvem danos por chamas.

Em mortais e animais, as chamas do pecado não causam danos reais. Ao invés disso, eles sentem dor extrema. Para mortais, cada ponto de Dano Agravado que o Fogo Negro causaria passa a ser considerado uma penalidade de -1 dados em todas as suas paradas. Isso quer dizer que um mortal coberto por chamas negras terá uma penalidade de -5 dados. Essa penalidade é cumulativa com penalidades causadas por dano. Depois que se livrar das chamas negras, o mortal terá sua penalidade diminuída a um ritmo de um ponto por turno.

Cada poder de Fogo Negro tem uma duração. Se o demônio desejar estender essa duração, precisará gastar um ponto de Investimento por turno a mais, para abastecer as chamas.

Fogo Infernal: Aqueles demônios que são incapazes de manifestar o Fogo Negro podem manifestar o poder do Fogo Infernal. Ao contrário do Fogo Negro, Fogo Infernal é uma chama verdadeira: ela queima e destrói objetos e criaturas vivas. O Fogo Infernal é a chama do próprio Inferno. Como o Fogo Negro, é abastecida por energia infernal, mas ao contrário das chamas do pecado é uma combustão real. Fogo Infernal brilha em muitas cores, alternando-se em padrões hipnóticos, embora o vermelho, o dourado e o azul escuro sejam as cores mais comuns nas chamas infernais.

O Dano causado por Fogo Infernal é real: ele queima mesmo. Devido à presença de energia infernal nas chamas, até espíritos e seres normalmente imunes a fogo são feridos por Fogo Infernal. Demônios, porém, são completamente imunes ao poder destrutivo do Fogo Infernal.

Sistema (Fogo Infernal): Fogo Infernal causa Danos Agravados em qualquer criatura que entrar em seu caminho, salvo obviamente demônios. Ele causa dano como Fogo Negro (entre 3 e 5 pontos de Dano Agravado por turno de contato), mas a dificuldade para absorver Fogo Infernal é apenas 7, e armaduras não podem ser usadas pra absorver esse dano.

Cada poder de Fogo Infernal também possui uma duração, mas ela pode ser estendida se o alguma coisa inflamável estiver presente. Sendo uma chama real, Fogo Infernal pode se espalhar facilmente. Por outro lado, pode ser apagado de forma igual a uma chama comum.

Sistema (Explosões): Tanto Fogo Negro como Fogo Infernal podem ser usados (em níveis avançados) para causar explosões. Essas explosões causam Dano Letal e a dificuldade para absorver esse dano é 6. Como o dano de uma explosão é puramente físico, espíritos são imunes a elas, mas mortais e demônios não! Mesmo o demônio que criou a explosão pode ser ferido por ela.

OBS.: Alguns Celestiais possuem um poder chamado Fogo Celestial, que pra todos os efeitos funciona de forma idêntica ao Fogo Negro, mas brilha em cores azuladas e brancas e causa dano total em demônios. Fogo Negro e Fogo Infernal se anulam quando em contato com Fogo Celestial.

Atenção: Os níveis a seguir se aplicam tanto ao Fogo Negro como ao Fogo Infernal. Algumas habilidades, porém, são exclusivas de um poder ou de outro.

Nível •

Mãos Flamejantes: Esta habilidade simples permite ao demônio incendiar suas próprias mãos.

Sistema: O demônio deve gastar 1 Ponto de Investimento. As mãos do personagem se inflamarão. O toque do demônio causará 3 pontos de Dano Agravado por turno de contato. As chamas duram toda a cena, mas podem ser apagadas antes se o demônio desejar.

Se o demônio usar esta habilidade em combate, o dano causado pelo fogo é absorvido separadamente do dano causado pelos ataques do demônio.

Nível ••

Bolas de Fogo: Aproximando suas mãos, o demônio é capaz de inflamar o ar entre elas, criando um pequeno globo de fogo. Essa bola pode então ser arremessada contra os inimigos do demônio, causando-lhes ferimentos agravados.

Sistema: Criar a bola de fogo custa 1 Ponto de Investimento. A bola pode ser em seguida arremessada contra um alvo com um teste normal de arremesso (Destreza + Esportes, dificuldade 6). A bola causa 3 pontos de Dano Agravado e desaparece ao atingir uma pessoa ou objeto. Se o demônio possuir Fogo Infernal, um objeto atingido pode ser incendiado, a critério do Narrador.

Nível •••

Formas de Fogo: Este incrível poder permite ao demônio incendiar uma área ao seu redor com Fogo Negro/Fogo Infernal. Ele pode também criar formas estáticas de fogo, como paredes ou círculos de chamas místicas.

Sistema: Teste RACIOCÍNIO + FOGO NEGRO (dificuldade varia) e gaste 1 ponto de Investimento. A dificuldade varia de acordo com a forma criada: uma parede possui dificuldade 6, um círculo de fogo tem dificuldade 7 e uma redoma tem dificuldade 8. Outras formas podem ser criadas, a critério do Narrador.

Essas formas de Fogo Negro causam um 5 pontos de Dano Agravado por turno de contato. Elas duram apenas alguns turnos (dois turnos por sucesso). O tamanho dessas formas varia também de acordo com os sucessos (2 metros de altura/comprimento/raio por sucesso).

Lâminas de Fogo: Concentrando-se por um turno inteiro, um demônio pode criar uma lâmina de puro Fogo Negro ou Fogo Infernal. Essas armas, chamadas Línguas de Fogo, são letais contra seres sobrenaturais.

Sistema: Não é preciso qualquer teste. O demônio concentra-se por um turno inteiro e gasta 1 ponto de Força de Vontade e 1 ponto de Investimento. A arma criada será de fogo místico e ataques feitos com ela causarão 4 pontos de Dano Agravado. A arma Língua de Fogo durará uma Cena inteira, quando então desaparecerá, mas pode ser desfeita antes se o demônio assim desejar. Lembre-se que a arma é apenas fogo, não tendo matéria física e não podendo ser usada para aparar ataques. O Dano que ela causa também é por fogo: uma lâmina destas apenas queima, não pode cortar algo.

Nível ••••

Explosão Negra: Ao atingir este nível, o demônio passa a ser capaz de concentrar a energia infernal presente no Fogo Negro ou no Fogo Infernal a ponto de causar uma explosão. Para isso, o demônio cria pequenos globos de chamas, do tamanho aproximado de uma bola de tênis, mas incrivelmente concentrados de energia. Ao serem arremessados, esses globos correm o risco de explodir ao entrar em contato com qualquer obstáculo em seu caminho.

Sistema: O demônio gasta 3 pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. O globo explosivo surge na mão do demônio, que pode então arremessa-lo. Ao atingir um alvo, o globo explode.

O dano causado pela explosão é de 10 pontos de Dano Letal. Qualquer coisa ao redor do centro da explosão sofrerá dano, e até mesmo o próprio demônio poderá ser ferido se estiver muito próximo.

Senhor do Fogo (Fogo Infernal apenas): Um demônio que conheça os segredos do Fogo Infernal pode usar seu poder para controlar chamas normais ou o próprio Fogo Infernal que ele cria. O fogo obedecerá a vontade do demônio, podendo aumentar, expandir, evitar queimar uma área (ou queimar APENAS uma área determinada), etc.

Sistema: O demônio gasta 1 ponto de Investimento e testa MANIPULAÇÃO + FOGO INFERNAL (dificuldade 6). Cada sucesso permite a ele manipular as chamas por um turno. Neste tempo, ele pode fazer qualquer coisa com as chamas: apaga-las, faze-la queimar em apenas um lugar, aumentar sua intensidade, faze-las "correrem" por um caminho, etc. Cada vez que o demônio quiser dar uma ordem às chamas, ele testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6) e o número de sucessos determina o quão rápido o fogo obedece.

Note que embora as chamas obedeçam ao demônio, elas precisam de combustível para queimar. Assim, faze-las "correr" por um caminho exigiria que esse caminho estivesse preenchido com alguma substância inflamável, por exemplo. Além disso, o fogo obedece, mas lentamente. Como exemplo, fazer apagar uma chama muito grande (como um incêndio) poderia levar mais tempo do que o demônio tem para controlar o fogo, exigindo que ele use o poder novamente.

Incinerar a Alma (Fogo Negro apenas): Tocando um alvo, o demônio conhecedor de Fogo Negro pode usar seu poder para torturar a alma do infeliz. Quando usa este poder, o alvo queimará por dentro: de seus olhos, boca e nariz poderão ser vistas chamas negras saltando , enquanto ele grita de dor. Este poder não causa danos reais, nem mesmo em seres sobrenaturais, mas pode marcar para sempre a alma de uma vítima.

Sistema: O demônio deve tocar o alvo para que possa usar este poder. Ele gasta então 3 pontos de Investimentos e testa MANIPULAÇÃO + FOGO NEGRO (dificuldade 7). Cada sucesso dá ao efeito um turno de duração. Este poder tem dois efeitos:

O primeiro efeito é que o alvo sofrerá uma penalidade de -5 dados em todas as suas paradas de dados durante toda a duração do poder. O alvo é literalmente consumido pela dor de sua alma. O segundo efeito é que, a cada turno de duração, o alvo perderá um ponto temporário de Força de Vontade. Se por acaso a Força de Vontade da vítima zerar, ela ganhará uma perturbação mental permanente.

Nível •••••

Onda de Choque: Usando sua habilidade em usar seu fogo para criar explosões, os infernais desenvolveram este ataque realmente assustador. Disparando a partir de suas mãos uma imensa rajada de chamas, o demônio causa uma série de explosões por onde a rajada passa, criando uma onda de choque destruidora, que fere qualquer coisa em seu caminho.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + FOGO NEGRO (dificuldade 7). É preciso gastar 3 Pontos de Investimentos. O demônio disparará uma rajada de Fogo Negro que prossegue em linha reta, e causa uma grande onda de choque por onde passa, ferindo todos em seu caminho até chocar com uma parede ou objeto grande o bastante para agüentar seu impacto.

A rajada não causa dano pelo Fogo Negro e sim pela onda de impacto criada. O Dano causado é Letal e é equivalente a Sucessos do demônio +6 (dificuldade 6 para absorver). Todos os que forem pegos pela onda de choque e que sofrerem mais de quatro pontos de Dano, devem testar Destreza + Esportes (dificuldade 6) para não serem derrubados.

Usar esta habilidade gasta todo um turno. Embora o demônio aja normalmente de acordo com a ordem de iniciativa, usar este poder gastará todas as suas ações, mesmo que ele esteja usando Celeridade ou que ele divida sua Parada de Dados.

Toque Causticante: Tocando um alvo por um turno, o demônio é capaz de incendia-lo com Fogo Negro ou Fogo Infernal. As vítimas deste poder sofrem danos terríveis, e mesmo mortais atingidos por Fogo Negro são consumidos pela dor espiritual que sentem.

Sistema: O demônio deve tocar o alvo por pelo menos um turno inteiro (talvez seja necessário agarra-lo e mantê-lo preso). No turno seguinte, o demônio testa VIGOR + FOGO NEGRO (dificuldade 8) e gasta 3 pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. O alvo será coberto por chamas, sofrendo 5 pontos de Dano Agravado por turno. O alvo queimará por três turnos e a cada turno o Dano sofrido reduz em dois pontos até o Fogo de extinguir.

Nível 6

Bafo de Chamas: O demônio é capaz de cuspir um enorme bafo de chamas em um alvo. As chamas formam um imenso cone em frente ao demônio, e podem atingir vários alvos de uma só vez. Este poder é impressionante pelo tamanho das chamas cuspidas.

Sistema: O demônio testa VIGOR + FOGO NEGRO (dificuldade 7) e gasta 5 pontos de Investimentos. O demônio pode atingir um alvo a até dez metros de distância, e cada sucesso permite atingir um alvo diferente. Três sucessos, por exemplo, permitem atingir 3 alvos diferentes com o mesmo bafo! Para se esquivar deste ataque, o alvo deve conseguir cinco sucessos em um teste de Destreza + Esquiva (dificuldade igual a se esquivar de uma arma de fogo).

Quem for atingido pelas chamas sofrerá 5 ponto de Dano Agravado e ainda seu corpo entrará em chamas: mesmo após o fim do ataque, ele continuará queimando. A cada turno, o dano do Fogo é diminuído em dois pontos, até tornar-se zero.

Tentáculos Sombrios: O demônio pode agora criar diversos tentáculos que saltam de seu corpo. Esses tentáculos podem atacar e causam ferimentos agravados em suas vítimas. Além disso, os tentáculos funcionam independentemente do demônio, agindo por conta própria, e mesmo se o demônio ficar inconsciente, eles continuarão a atacar.

Sistema: Testa-se VIGOR + FOGO NEGRO (dificuldade 7). O poder requer o gasto de 5 Pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. Cada sucesso cria um tentáculo adicional ou aumenta o tamanho dos tentáculos em meio metro (a critério do demônio: ele pode escolher entre possuir mais tentáculos ou aumentar o tamanho dos tentáculos que possui). Os tentáculos têm dois metros de comprimento como base.

Cada tentáculo é um ser independente e possui 5 dados para atacar. Caso suceda em um ataque, o tentáculo causa 5 pontos de Dano Agravado. Por ser um ser de fogo místico, não pode ser ferido ou destruído a não ser por magia. Cada tentáculo pode atacar apenas uma vez por turno. Os tentáculos duram apenas três turnos, quando então se apagam.

Nível 7

Cauterizar (Fogo Infernal apenas): Com um simples toque, um demônio pode destruir uma área do corpo de um adversário, tornando-a nada mais que carne queimada e inútil.

Sistema: O demônio deve tocar a área do alvo a ser cauterizada e gastar 5 pontos de Investimentos. Num instante, a área queimará em chamas infernais, tornando-se nada mais que cinzas, músculos queimados e ossos expostos. Em mortais, é desnecessário dizer que a cura será impossível, a não ser por meios místicos.

Seres sobrenaturais podem resistir a isso como se levassem 5 pontos de Dano Agravado, que podem ser absorvidos. Esse Dano só é levado em conta na Vitalidade se a área atingida por a cabeça ou o tronco. Se for algum membro a parte atingida, esse Dano não precisa ser preenchido na Vitalidade, mas se eles quiserem recuperar a parte perdida, terão de regenera-la normalmente. Esse poder pode ser usado para inutilizar membros e, em mortais e outros seres menos protegidos, matar instantaneamente se usado no rosto ou no peito da vítima.

Demônios, desnecessário dizer, são imunes a este poder.

Espíritos da Vingança (Fogo Negro apenas): O demônio pode usar sua fúria para criar “espíritos” de Fogo Negro. Esses espíritos são seres de chamas, que voam e atacam os alvos do demônio, e são incrivelmente perigosos. Essas criaturas não têm inteligência, obedecendo cegamente o demônio. Os Espíritos da Vingança são assustadores, seus uivos são capazes de amedrontar qualquer mortal.

Sistema: O demônio testa INTELIGÊNCIA + FOGO NEGRO (dificuldade 7) e gasta 1 Ponto de Alma. Cada sucesso cria um Espírito da Vingança. Cada espírito pode voar a uma velocidade incrível de 32 metros por turno, e possuem 8 dados para atacar. Os espíritos atacam mergulhando em suas vítimas, causam 3 pontos de Dano Agravado e a perda de um ponto de Força de Vontade temporária. Os espíritos duram toda a Cena. Após este período, as chamas deles se extinguem.

Nível 8

Manifestação do Inferno: O demônio é capaz de preencher áreas imensas com chamas místicas. Este poder é realmente perigoso, porque é praticamente impossível escapar da área antes que ela seja preenchida pelo fogo.

Sistema: Testa-se VIGOR + FOGO NEGRO (dificuldade 7) e gasta-se 2 Pontos de Alma e um ponto de Força de Vontade. Cada sucesso preenche um raio de quatro metros com chamas de até 3 metros de altura. Criaturas que queiram escapar da área a tempo precisam conseguir seis sucessos num teste de Destreza + Esquiva (dificuldade 8). Aqueles que não conseguirem sofrerão 5 pontos de Dano Agravado por turno de contato com as chamas.

As chamas não durarão muito. Após cinco turnos, elas se apagarão, mas o demônio pode mante-las gastando um ponto de Investimento por turno.

Nível 9

Destruir a Alma (Fogo Negro apenas): O demônio toca o alvo por um turno e então incendeia sua alma. A vítima sentirá uma dor que o deixará completamente incapacitado, enquanto sente sua alma ser destruída lentamente. Aqueles que sobrevivem a este poder nunca são os mesmos de antes.

Sistema: O demônio deve tocar o alvo e testar MANIPULAÇÃO + FOGO NEGRO (dificuldade 8) e gasta 3 Pontos de Alma e um ponto de Força de Vontade. O interior do alvo arderá em chamas negras. O alvo não sofrerá qualquer dano físico, mas sua alma será lentamente destruída. O alvo ficará em estado Incapacitado, incapaz de realizar qualquer ação física, e ações mentais terão uma penalidade de -5 dados. A cada turno, ele perderá dois pontos de Força de Vontade. Se a Força de Vontade do alvo zerar, ele perderá um nível permanente de Força de Vontade, ganhará uma perturbação mental temporária e passará a receber Dano Agravado (dois pontos por turno) diretamente em seus pontos de Vitalidade (sem direito a absorver). Se a Vitalidade acabar, o alvo morre. O poder dura um turno por sucesso do demônio.

Inflamar (Fogo Infernal apenas): Este impressionante poder de Fogo Infernal inflama qualquer substância inflamável num raio de até um quilômetro com Fogo Infernal. Raramente um demônio precisa usar toda a extensão deste poder, mas quando usa, uma cidade estará em GRANDES problemas, com tudo quanto é substância inflamável explodindo ou se incendiando ao redor.

Sistema: O demônio se concentra por um turno, gasta 3 Pontos de Alma e um de Força de Vontade e testa INTELIGÊNCIA + FOGO INFERNAL (dificuldade 8). Quantos mais sucessos, maior será a intensidade do fogo inicial. O demônio pode determinar qual o raio de ação de seu poder, podendo atingir até um quilômetro de raio.

Nível 10

Corpo em Chamas: O demônio transforma seu corpo em chamas, tornando-se invulnerável a ataques comuns. Apenas magia e Dano Agravado podem feri-lo. O infernal não tem mais substância física: ele é pura chama. Assim sendo, ele pode literalmente voar (a uma velocidade igual à velocidade de corrida do personagem). Ele ainda deixa um rastro de fogo por onde passa e pode arremessar bolas de fogo.

Sistema: Gaste 3 Pontos de Alma e 3 pontos de Força de Vontade. A habilidade dura três turnos, mas pode ser mantida gastando-se Pontos de Investimentos (um por turno adicional). Tocar o demônio causa 5 pontos de Dano Agravado e ele pode arremessar bolas de fogo místico testando Destreza + Esportes (dificuldade 6). As bolas causam 3 pontos de Dano Agravado em quem acertam.

LIMITES DO FOGO NEGRO/FOGO INFERNAL

Fogo Negro e Fogo Infernal são poderes gêmeos, mas mesmo assim possuem diferenças. Fogo Negro controla apenas as chamas do pecado, enquanto Fogo Infernal pode estender controle sobre chamas comuns também. Fogo Negro e Fogo Infernal não exigem muita criatividade para gerarem efeitos: eles são poderes de chamas, e controlar chamas, criar criaturas de fogo, causar explosões e efeitos similares são óbvios.

O jogador tem muita liberdade para criar seus próprios ataques e habilidades envolvendo esses dois poderes (mas o Narrador pode limita-los, claro).

FOGO NEGRO/INFERNAL E OS CELESTIAIS

Contra Celestiais, Fogo Negro e Fogo Infernal podem ser ainda mais terríveis. De acordo com o nível de poder do Celestial atingido, as chamas místicas podem causar muito mais dano do que o convencional. Celestiais possuem Coros, que funcionam como as Castas demoníacas. Quanto maior o Coro do Celestial, mais a energia infernal contida no fogo reage com o poder do Celestial, e maior se torna o Dano causado. Fogo Negro é a arma perfeita para destruir Celestiais.

Veja a tabela a seguir para saber quanto dano a mais o Fogo Negro ou Infernal causará ao Celestial:

Coro do Celestial	Bônus de Dano (Agravado)
5 ou menos	+0
6 ou 7	+1
8 ou 9	+2
10 ou maior	+3

Esse Dano maior é contado APENAS para ataques que causem Dano diretamente pelo fogo. Ataques Explosivos ou de Dano indireto (**Explosão Negra** ou **Onda de Choque**, por exemplo) ou que não causem dano físico (**Incinerar a Alma** ou **Destruir a Alma**) NÃO receberão o Bônus. O dano do Bônus é Agravado, obviamente. Além disso, o bônus afeta apenas Celestiais puros e Anjos Caídos, e não afeta em nada o dano causado por Fogo Negro ou Infernal em demônios ou Luciferite (Caídos que venderam sua alma para o Inferno).

Incorporação

Tipo: Poder Normal

Incorporação é uma arte famosa. Através dela, o demônio é capaz de assumir o controle dos corpos de vítimas mortais. Esse *Infernalis Factu* também é chamado de Possessão em alguns casos.

Quando um demônio usa Incorporação, seu corpo físico se torna pura essência espiritual, mal visível aos olhos mortais. Essa essência possui o corpo da vítima e , a partir de então, o demônio controla o corpo da vítima como se fosse seu próprio corpo.

Obviamente, adotar uma casca mortal para sua alma é uma atividade arriscada para os demônios. Quando em um corpo mortal, o demônio se torna vulnerável. Ferimentos que o mortal sofre são sentidos na própria alma do demônio, podendo deixa-lo enfraquecido demais e forçando-o a sair. Mais ainda, a menos que o demônio tenha altos conhecimentos em Incorporação, ele não será capaz de usar seus poderes infernais enquanto possui um corpo mortal.

Conforme o demônio avança no conhecimento da possessão, ele pode ampliar suas habilidades a níveis espantosos. Há histórias de demônios com alta capacidade de possessão que possuíram exércitos inteiros, e mesmo um jovem demônio pode vir a aprender a manifestar seus poderes infernais enquanto está no controle de um mortal.

As vítimas da Incorporação perdem completamente o controle de seus corpos durante a possessão. Suas almas ficam em um estado dormente, e os possuídos dificilmente serão capazes de lembrar-se do que aconteceu enquanto o demônio tomava o controle. Alguns mortais, porém, são mais resistentes à possessão infernal, podendo tentar romper o controle demoníaco em situações extremas.

Alguns seres são imunes à possessão. Espíritos, demônios, anjos e fantasmas são completamente imunes. Outros seres sobrenaturais gozam de uma imunidade relativa: apenas os mais poderosos infernais são capazes de possuir um corpo de um ser sobrenatural.

Sistema: Para que a Incorporação funcione, o demônio deve fitar os olhos da vítima. No momento em que a vítima é possuída, o corpo do demônio assume uma forma espiritual, que lembra uma névoa quase totalmente transparente, e viaja para o corpo da vítima numa velocidade incrível. Aqueles que observam com atenção verão a névoa entrando pela boca e olhos da vítima. Se algum observador estiver usando algum poder sobrenatural de visão, ele verá a névoa com perfeição, como se fosse uma forma gasosa e brilhante do demônio.

Uma vez dentro da vítima, o corpo pertence ao demônio. Ele vê pelos olhos da vítima e ouve por seus ouvidos, pode sentir o que ela toca ou o que ela come. Demônios mais fracos não são capazes de controlar a vítima ainda: eles estão limitados a habitar o corpo. Aqueles que alcançam níveis maiores de Incorporação podem dar sugestões para a vítima.

Se o demônio já tiver um conhecimento alto de Incorporação, ele será capaz de possuir completamente a vítima. Nesse caso, a vítima entre num estado de "torpor espiritual" e o controle fica completamente nas mãos do demônio.

Quando o demônio resolve sair do corpo da vítima, ele pode reaparecer em qualquer lugar dentro de seu campo de visão. Normalmente, um demônio não pode "saltar" diretamente de um corpo para outro, precisando sair da primeira vítima, materializar-se novamente e então possuir a segunda vítima. Demônios mais poderosos não são restritos por isso, porém.

Lembre-se que, a menos que alcancem os níveis corretos de Incorporação, o demônio não será capaz de controlar suas vítimas, manifestar seus poderes, passar diretamente uma vítima para outra ou possuir seres sobrenaturais. Lembre-se também que demônios, anjos, espíritos e fantasmas são imunes à Incorporação.

POSSUINDO UM CORPO

Quando o demônio possui o corpo da vítima e passa a controla-lo, o corpo passa a ser realmente do demônio: os ferimentos que a vítima sofre são sentidos diretamente pelo demônio, e os Atributos Físicos e a Aparência da vítima é que contam em testes, e não os Atributos do demônio.

Ferimentos sofridos pela vítima influenciam o demônio, já que o demônio sentirá a dor do corpo. Assim, penalidades por dano sofrido pela vítima são sentidas diretamente pelo demônio. Se a vítima morrer, o demônio será violentamente expulso do corpo. Além de ter de se materializar nas proximidades (em local aleatório), ele sofrerá três níveis de ferimentos Agravados, não-absorvíveis diretamente em seu corpo, devido à violenta expulsão.

Além disso, as limitações do corpo possuído se aplicam ainda: um corpo mortal, por exemplo, não reduz à metade o Dano Atordoante sofrido, nem sequer é capaz de absorver Ferimentos Agravados.

Nível •

Habitar Corpos: Neste nível básico de Incorporação, o demônio é capaz de habitar o corpo de um mortal. Neste estado menor de possessão, o demônio apenas entra no corpo, mas não pode controla-lo.

Sistema: Gaste 1 Ponto de Investimento. O demônio irá habitar o corpo da vítima, mas não pode controla-lo. Ele será capaz de ver e ouvir, ou ter acesso a qualquer outro sentido da vítima, e pode também ler seus pensamentos imediatos. O demônio não poderá, porém, ler as memórias da vítima.

Neste estado, o demônio estará bem protegido de ataques. Ferimentos sofridos pela vítima não afetarão o demônio. Se a vítima for deixada inconsciente, porém, o demônio não será capaz de fazer nada a não ser abandonar o corpo possuído. Se a vítima for morta, o demônio será expulso imediatamente do corpo, sofrendo três níveis de Ferimentos Agravados e materializando-se atordoado nas proximidades.

Habitar Objetos: Outro poder básico, Habitar Objetos permite ao demônio possuir um objeto inanimado. Neste estado, o demônio não será capaz de nada a não ser sentir instintivamente o que ocorre ao seu redor.

Sistema: Teste INTELIGÊNCIA + INCORPORAÇÃO (dificuldade 4). Uma vez dentro do objeto, o demônio saberá instintivamente tudo o que ocorre ao seu redor. Ele pode também ouvir tudo o que ocorre ao redor do objeto. O demônio não será capaz de controlar o objeto (como fazer uma arma disparar ou um interruptor ligar e desligar).

Se o objeto for quebrado, o demônio perderá um ponto de Força de Vontade e será forçado a se materializar nas proximidades.

Possuir Animais: Este poder é a primeira habilidade de Incorporação que permite ao demônio controlar as vítimas possuídas. Infelizmente, ele só funciona em animais irracionais e mundanos. Animais místicos não são afetados por esta habilidade.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + INCORPORAÇÃO (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. O demônio tomará o corpo do animal e poderá controla-lo. Para detalhes sobre como funciona uma possessão em termos de regras, veja o quadro "Possuindo um Corpo", acima.

Nível ••

Influências: Com esta habilidade, o demônio passa a exercer um controle limitado sobre um corpo que ele esteja habitando. Para que este poder funcione, o demônio deve estar habitando o corpo da vítima e esta deve estar consciente. O demônio faz "sussurros" diretamente na mente da vítima, e esta se sente compelida a obedecer as "sugestões" que o demônio lhe dá. A vítima nem sequer tem idéia de que está sendo manipulada: este é um poder sutil.

Sistema: O demônio precisa primeiro habitar o corpo do mortal. Sempre que quiser que o mortal incorporado faça alguma coisa, o demônio testa MANIPULAÇÃO + INCORPORAÇÃO (dificuldade é a Inteligência da vítima +3). Quanto maior o número de sucessos, mais o mortal sentirá necessidade de cumprir a sugestão do demônio.

Não é possível compelir mortais a fazerem algo que eles normalmente não fariam (como saltar de um edifício ou roubar um banco). É possível, porém, compeli-los a cometer loucuras baseadas em seus sentimentos mais fortes (como atirar naquele cara que vive passando a vítima para trás e que ela odeia).

Nível •••

Acessar Memória: Este poder permite que o demônio acesse as memórias da vítima que ele está possuindo. Qualquer memória pode ser acessada, desde fatos da infância do alvo ao seu número do cartão de crédito. Quanto mais profunda e distante a memória, porém, mais difícil será acessa-la. Algumas memórias que a vítima faz questão de esconder, como segredos sombrios, traumas e outras memórias sombrias, porém, não podem ser acessadas usando este poder (pra isso existe o Poder Violação).

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + INCORPORAÇÃO (dificuldade é a Inteligência do alvo +4). O demônio deve estar controlando ou habitando o alvo para que o poder funcione. Quantos mais sucessos, mais detalhes são descobertos a respeito do alvo e mais profundas serão as memórias acessadas.

Tomar o Controle: A partir deste nível de poder, o demônio pode finalmente possuir completamente o alvo. O demônio entrará no corpo do alvo e tomará todo o controle de seu corpo. A alma do alvo entrará no "torpor espiritual" e a vítima não terá qualquer controle sobre as ações do corpo. O demônio passa a controla-lo totalmente.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + INCORPORAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade da vítima) e gasta-se 2 Pontos de Investimentos. O demônio entrará no corpo do alvo e tomará o controle. O corpo do alvo passa a ser o corpo do demônio e as regras explicadas no quadro "Possuindo um Corpo", acima, serão aplicadas.

Nível ••••

Manifestar o Demônio: A partir deste nível, o demônio passa a ser capaz de usar seus próprios *Infernalis Factu* quando estiver controlando a vítima.

Sistema: O demônio pode usar normalmente a maioria de seus poderes, desde que ele primeiro tenha tomado o controle sobre o alvo. A dificuldade para usar os poderes aumenta em um ponto, porém, já que o novo corpo não é apropriado para o uso de *Infernalis* Factu. O alvo pode ser mortal ou animal, não importa. Os Poderes usados agem de forma convencional. Mesmo Metamorfose é aplicável, embora as alterações físicas causadas no alvo desapareçam após a saída do demônio.

Sugestão Sombria: Esta habilidade permite que o demônio deixe uma "sugestão" gravada no subconsciente da vítima. Esta sugestão permanece no subconsciente até que a vítima a cumpra, e continua valendo mesmo se o demônio deixar o corpo da vítima.

Sistema: Gaste 1 ponto de Força de Vontade. O alvo, após ser deixado pelo demônio que o possuía, passa a sentir a necessidade de cumprir essa sugestão. Se essa sugestão for absurda (como sugerir um suicídio), o alvo pode testar Força de Vontade (dificuldade 6) para elimina-la de sua mente. Se, por outro lado, a sugestão estiver dentro dos interesses do alvo, ele a obedecerá sem questionar seu impulso.

Nível •••••

Toque de Passagem: Normalmente o Infernal não pode transferir sua essência diretamente entre corpos. Ele não pode deixar simplesmente deixar uma vítima que ele estava controlando e "saltar" diretamente para a próxima vítima, havendo a

necessidade de ele se materializar antes, e então possuir a segunda vítima. Com este nível de poder, porém, o Infernal pode usar o contato com a pele do alvo ou o contato entre os olhos para transferir sua essência diretamente.

Sistema: O demônio precisa manter contato de pele (não é válido tocar as roupas usadas pelo alvo) ou então fitar a vítima nos olhos. Ele então pode passar sua essência para o próximo corpo. Os testes de possessão são feitos normalmente para se saber se o demônio consegue ou não tomar o corpo da próxima vítima. Se falhar, ele continua na vítima anterior. Se houver Falha Crítica, o demônio é expulso da primeira vítima e ainda assim não conseguirá possuir a segunda.

Nível 6

Incorporar Despertados: O demônio passa a ser capaz de habitar ou possuir seres sobrenaturais. Obviamente, espíritos e fantasmas são imunes a esse poder. Outros demônios e os anjos também são imunes a esse poder. Uma vez dentro do corpo de um alvo sobrenatural, o demônio pode controla-lo, mas não possui acesso a seus Poderes sobrenaturais.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + INCORPORAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade da vítima +1) e gasta-se 5 pontos de Investimentos. O demônio pode escolher habitar ou possuir o corpo do alvo. Caso resolva possuí-los, o demônio têm controle sobre seu corpo, mas é incapaz de usar seus poderes sobrenaturais (Disciplinas, Dons, Esferas, etc.) Ele pode, porém, usar habilidades místicas inatas, como gastar Pontos de Sangue, alterar as formas da vítima (caso seja um lobisomem ou Metamorfo), usar a Fúria ou Gnose da vítima e habilidades semelhantes. Além disso, o demônio mantém seus próprios *Infernalis Factu*, podendo usa-los para simular os poderes da vítima.

Nível 7

Exército Profano: Este é um poder fabuloso e extremamente temido, usado apenas por demônios muito poderosos. Ao invés de controlar apenas uma vítima, este poder permite ao demônio tomar o controle de diversas pessoas de uma só vez.

Um dos possuídos é considerado o "anfitrião" do demônio: a essência do demônio estará diretamente nele, e somente neste corpo o demônio será capaz de manifestar seus poderes infernais. Todas as demais vítimas agem como simples "zumbis" a serviço do demônio: ele não mantém controle absoluto sobre elas, mas elas o obedecerão cegamente. O demônio também será incapaz de manifestar *Infernalis Factu* nessas vítimas "secundárias."

Se o "anfitrião" for morto ou deixado inconsciente, todos os demais possuídos serão libertados do controle do demônio.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + INCORPORAÇÃO (dificuldade é a maior Força de Vontade no grupo a ser possuído). Gasta-se 5 Pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. Cada sucesso permite ao demônio possuir uma vítima. Apenas mortais ou animais podem ser possuídos por esse processo.

Nível 8

Duplicata: Esta é uma forma rara de possessão. Nela, o demônio não possui realmente a vítima, ao invés disso apenas põe a vítima num "torpor espiritual" e cria uma cópia de sua própria essência controlando a vítima. A vítima passará a agir e pensar como se estivesse sob controle direto do demônio, enquanto o demônio mantém seu próprio corpo livre para realizar suas tarefas.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + INCORPORAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade da vítima). Gasta-se 1 Ponto de Alma e1 ponto de Força de Vontade. A vítima agirá como se tivesse incorporada, mas não possuirá Poderes Infernais. Efetivamente, o jogador passa a controlar dois personagens, o demônio e o mortal. Essa espécie de Possessão dura por um dia para cada sucesso do demônio no teste e só funciona em mortais.

Nível 9

Casca Vazia: A maioria dos demônios mais jovens que já ouviram falar nesta habilidade consideram-na inútil. Mas os mais antigos, que conseguiram desenvolve-la, compreendem seu verdadeiro valor.

"Casca Vazia" permite ao demônio destruir a essência de um mortal e tornar seu corpo, literalmente, numa casca pronta para ser possuída. Esta casca está completamente morta, mas não apodrece mais e, quando possuída, age como um morto-vivo: sem funções vitais, mas ainda assim capaz de agir por conta própria. Além disso, a casca é incrivelmente resistente.

Muitos demônios criam coleções de cascas para serem usadas quando seus corpos estão fracos. Muitos demônios poderosos que são destruídos usam estas cascas para vir à terra enquanto seu corpo verdadeiro ainda não se reformou completamente no Inferno

Sistema: O demônio deve primeiro possuir a vítima. Ele então testa INTELIGÊNCIA + INCORPORAÇÃO (dificuldade é o Vigor + Inteligência da vítima). A vítima pode resistir testando Força de Vontade (dificuldade 7). Vence quem acumular cinco sucessos a mais que o outro. Se o demônio vencer, o mortal irá morrer. Se o mortal morrer, o demônio é expulso de seu corpo, e a vítima passa a ser completamente imune a qualquer tipo de possessão que o demônio tentar nele.

Após a morte do mortal, o demônio então investe o corpo morto com 3 Pontos de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. O corpo passará a ser uma casca morta que pode ser habitada pelo demônio sem que este precise testar ou gastar nada. O corpo terá Destreza 1, mas sua Força e Vigor aumentam em dois pontos (podendo ultrapassar nível 5) e não possui penalidades por Dano. Além disso, o demônio pode usar seus Poderes Infernais normalmente enquanto possui o corpo. Sendo morto-vivo, o corpo sofre apenas metade do Dano Atordoante sofrido. Além disso, é capaz de absorver Dano Agravado. A Aparência da casca é a de um cadáver (Aparência 0) e ele anda de forma lenta e desajeitada.

Esse poder só pode ser usado contra mortais. Seres sobrenaturais são imunes a ele.

Nível 10

Seita Demente: Uma versão muito mais poderosa de "Exército Profano" (Nível 7), Seita Demente permite ao infernal possuir dezenas de mortais de uma só vez. O número de vítimas é realmente impressionante, e há contos de demônios que tomaram o controle de cidades inteiras.

Como em Exército Profano, apenas uma pessoa entre os possuídos é o "anfitrião" do demônio: o demônio controla-o diretamente e pode manifestar seus poderes infernais nele. Os demais possuídos apenas agirão como escravos sem mente do demônio. Se o anfitrião for morto ou deixado inconsciente, todos os demais possuídos serão libertados do controle do demônio.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + INCORPORAÇÃO (dificuldade 9) e gasta-se 5 Pontos de Almas e 2 pontos de Força de Vontade. Cada sucesso incorpora 10 (sim, dez!) vítimas. Com exceção do número muito superior de possuídos, este poder funciona de forma idêntica ao poder de nível 7, Exército Profano.

RESISTINDO À POSSESSÃO

Os possuídos quase sempre resistem à possessão no momento em que ela ocorre. Sempre que o demônio tentar tomar o controle direto do corpo, a vítima instintivamente resistirá com um teste de Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do demônio). Cada sucesso da vítima anula um sucesso do demônio.

Uma vez dominadas, porém, as vítimas não resistirão mais. Raras exceções ocorrem quando a vítima tem alta Força de Vontade (8 ou mais) e é então forçada a fazer algo que vai contra seus desejos mais íntimos (como matar uma pessoa amada). Neste caso, a vítima e o demônio testam Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do adversário). Cada sucesso de um elimina um sucesso do outro, e vence quem conseguir 5 sucessos primeiro. Se a vítima vencer, ela retoma o controle e o demônio é expulso de seu corpo. Durante o tempo da disputa, observadores podem notar o conflito: o corpo fica inerte ou mostra sinais de descontrole (afinal, há duas mentes dando ordens opostas a ele).

Vítimas com Fé Verdadeira são incrivelmente resistentes à possessão: elas automaticamente ganham um sucesso em seus testes de resistência para cada ponto de Fé que possuírem. Um padre de Fé 2, por exemplo, automaticamente terá dois sucessos para resistir ao demônio e ainda poderá testar Força de Vontade para adicionar ainda mais sucessos.

EXORCISMOS

Uma pessoa que possua Fé Verdadeira pode tentar exorcizar uma vítima de possessão. Isso normalmente requer alguma espécie de ritual que segue as crenças religiosas do exorcista. Conforme o ritual prossegue, o exorcista testa Fé Verdadeira (dificuldade é a Força de Vontade do demônio) contra a Força de Vontade do demônio (dificuldade é o nível de Fé do exorcista +3). Se houverem mais pessoas ajudando o exorcista, a Fé do exorcista é considerada um ponto maior para cada pessoa com Fé Verdadeira presente. Cada sucesso excedente conseguido pelo exorcista torna-se um nível de ferimento Agravado não-absorvível que o demônio sofrerá. Se o demônio conseguir resistir, isso apenas prolongará a disputa: exorcismo é algo que um demônio não pode verdadeiramente vencer.

Normalmente, a vítima da possessão é mantida amarrada ou aprisionada para que não fuja. Conforme o demônio é ferido gravemente, ele é forçado ou a abandonar o corpo (mais provável) ou a ser destruído. Caso o demônio seja destruído por esse dano, ele é jogado diretamente no Inferno, sem chance de resistir, e deverá passar pelo período de Reencarnação normalmente, para formar um novo corpo para si. Esse tipo de derrota é considerado humilhante pela maioria dos demônios.

IMUNIDADE

Só para relembrar: espíritos, fantasmas, anjos e outros demônios são imunes à Incorporação. Além disso, a menos que o demônio possua nível 6 ou mais em Incorporação, outros seres sobrenaturais também serão imunes.

LIMITES DA INCORPORAÇÃO

Incorporação é um poder realmente impressionante. Os usos mais óbvios deste poder já foram cobertos neste livro, mas o jogador pode, com o consentimento do Narrador, criar suas próprias habilidades de possessão. Incorporação sempre permite o demônio a exercer controle direto ou a habitar o corpo das vítimas, mas não pode ser usado para dominar mentes. Ou seja, o demônio não pode só dar ordens à uma vítima: precisa controla-la por completo. O Poder Violação é usado quando um controle mais sutil é necessário.

QUIMERÆ

Tipo: Poder Normal

Em muitas lendas, os demônios são enganadores e trapaceiros. Estas lendas não estão longe da verdade. A arte do Quimeræ é a arte da enganação e das ilusões. Este *Infernalis Factu* permite ao infernal nublar as percepções das pessoas ao redor, criando ilusões tão realistas que enganam todos os sentidos das pessoas enganadas.

Quimeræ é dividido em duas habilidades principais e opostas: ilusões e ocultações. Ilusões são imagens, sons, cheiros ou quaisquer outras manifestações que não são reais: as pessoas as notam, mas elas não existem. Ocultações é o contrário: o demônio é capaz de esconder, tornando completamente imperceptível, algo que exista de verdade.

As Ilusões criadas por Quimeræ enganam todos os sentidos: visão, audição, tato, olfato e paladar. Uma pessoa ilusória pode ser vista, ouvida e até mesmo tocada. Obviamente, ela não existe e não pode ser agarrada, por exemplo, mas mesmo assim toca-la produzirá uma sensação de estar tocando algo sólido.

Ocultações enganam sentidos específicos. Demônios mais fracos só conseguem tornar as coisas invisíveis, enquanto os mais poderosos podem abafar sons também, ou enganar até mesmo o tato e o olfato.

Conforme o demônio avança em seus conhecimentos de Quimeræ, ele aprende a enganar cada vez mais a mente das vítimas, podendo literalmente controla-las através de ilusões.....

Quimeræ produz tanto manifestações físicas como mentais. De fato, um objeto ilusório pode tanto ser captado por câmeras eletrônicas como por olhos humanos, e engana tanto a própria visão como a mente da vítima. As ocultações, porém, enganam apenas mentes, e aparelhos eletrônicos podem ser usados para detectar a presença de algo invisível...

Sistema: Ilusões e ocultações de Quimeræ enganam facilmente qualquer um. A maioria das pessoas que são vítimas deste poder nunca notam que foram enganadas. Aqueles que têm uma percepção sobrenatural, porém, podem acabar percebendo a verdade.

Seres que possuam o Talento Consciência podem tentar perceber a farsa. A menos que tenham alguma razão para desconfiar da presença de ilusões ou ocultações, porém, eles não poderão notar nada. Se estiverem ativamente tentando localizar uma ilusão ou ver algo oculto, podem tentar testar Percepção + Consciência (dificuldade é o nível de Quimeræ do demônio criador da ilusão +4, máximo 10). Se conseguirem mais sucessos que os obtidos pelo demônio ao criar a ilusão, perceberão a verdade imediatamente.

Alguns seres sobrenaturais possuem ainda poderes de percepção sobre-humana. Vampiros, por exemplo, têm acesso a um poder chamado Auspícios, que lhes permite ver através de Ilusões e Ocultações. Neste caso, o ser sobrenatural testa Percepção + Prontidão (dificuldade é o Quimeræ do demônio criador da ilusão +3, máximo 9) e precisa conseguir mais sucessos que o demônio teve ao criar a ilusão.

Nível •

Objetos Fantasmas: Este poder simples permite ao demônio criar ilusões de objetos variados, que devem ser pequenos ou médios. Isso inclui facas, espingardas, espadas, um monitor de computador, teclado, caixa de som e outros objetos de tamanho parecido. Não é possível criar objetos grandes, como motos, carros ou um sofá, nem simular seres vivos. A ilusões podem ter movimento próprio, porém, desde que o movimento faça sentido (uma arma pode atirar, desde que alguém real a “segure” e “puxe o gatilho”, enquanto uma televisão irá mostrar imagens que se movem).

Alternativamente, este poder pode ser usado para gerar outros tipos de ilusões, como ruídos ou cheiros.

Sistema: O demônio apenas precisa gastar 1 Ponto de Investimento para criar um objeto ou efeito ilusório. A ilusão engana todos os sentidos e dura quanto tempo o demônio quiser, desde que o demônio possa senti-la (vê-la, ou ouvi-la, ou toca-la). Se o demônio não puder de alguma forma acompanhar a Ilusão (não poder vê-la, ouvi-la, etc.), porém, ela desaparecerá em alguns minutos.

As ilusões criadas neste nível são simples demais e podem ser facilmente descobertas por alguém atento. Como o demônio não testa nada para criar as ilusões, qualquer um tentando descobri-las só necessitará de um sucesso para saber a verdade.

Nível ••

Desaparecer aos Olhos Mortais: Esta habilidade permite ao demônio tornar-se invisível. Quaisquer objetos carregados pelo demônio se tornarão invisíveis também. Este poder engana apenas a visão e, portanto, não abafa sons nem esconde o cheiro do demônio. Além disso, a invisibilidade não é completa. O demônio se tornará transparente, permitindo a pessoas atentas notarem pequenas ondulações no ar por onde o demônio passa.

Sistema: Tudo o que o demônio tem a fazer é gastar 1 ponto de Força de Vontade. Além da invisibilidade em si, o poder também diminui as dificuldades dos testes de Furtividade do demônio em três pontos.

O demônio não ficará totalmente invisível, porém, podendo ser notadas pequenas ondulações no ar por onde ele passa. Uma pessoa pode notar a presença do demônio testando Percepção + Prontidão (dificuldade 9). Se o demônio, além de invisível, estiver ativamente se escondendo (usando Furtividade), cada sucesso do demônio no teste de Furtividade anula um sucesso da pessoa que tenta descobri-lo.

Nível •••

Bolsos Secretos: Esta é uma habilidade desenvolvida bem recentemente. De fato, muitos demônios antigos não a conhecem. Ela permite ocultar quaisquer objetos que o demônio esteja portando consigo. Esta ocultação é perfeita: os objetos

não poderão ser vistos e, mesmo se tocados, serão ignorados por qualquer um que os esteja procurando. Este poder esconde apenas objetos que o demônio esteja portando, não aqueles que ele esteja manuseando. É impossível, por exemplo, esconder uma arma quando o demônio começa a atirar com ela...

Sistema: O demônio precisa apenas desejar que o poder se ative. Não é preciso testar nada ou gastar pontos. Uma vez ativado, este poder oculta objetos que o demônio carregue em sua roupa ou seu corpo. Ele pode escolher quais objetos ele quer ocultar. Este poder esconde somente objetos que o demônio esteja portando, mas não aqueles que ele está usando.

Grave Ilusão: Esta é uma versão mais complexa do poder Objetos Fantasmas (Quimeræ nível um). Os objetos criados por Grave Ilusão são muito mais reais e podem reproduzir qualquer tipo de imagem, não importando seu tamanho.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + QUIMERÆ (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. Quantos mais sucessos, melhor será a ilusão criada.

Objetos criados por este poder são mais bem feitos e reais que aqueles criados pelo Nível 1. Eles também podem ser maiores. Mesmo carros, motos, paredes e outras formas maiores podem ser reproduzidas. Também será possível reproduzir com grande fidelidade (ou mesmo perfeição, se forem atingidos cinco sucessos no teste) objetos reais, como pinturas e esculturas. As ilusões duram por quanto tempo o demônio desejar, desde que possam ser sentidas por ele. Se o demônio as perder de vista, ou não puder de alguma forma senti-las, elas durarão apenas uma hora.

Nível ••••

Banir Objetos: O demônio pode usar este poder para ocultar um objeto que esteja em sua linha de visão. Esse objeto ocultado deve ter um tamanho médio ou pequeno. Objetos maiores, como carros ou uma casa, não são afetados por este poder. Qualquer um procurando o objeto ocultado será incapaz de vê-lo ou ouvi-lo. Além disso, as pessoas evitarão instintivamente o objeto, dificilmente esbarrando nele.

O demônio é capaz de ver objetos que ele próprio tenha ocultado.

Sistema: Gasta-se 2 Pontos de Investimento para ocultar um objeto. O objeto deve estar no campo de visão do personagem. A ocultação por uma cena, embora o demônio possa retira-la antes do tempo. O demônio pode estender a duração do efeito gastando pontos de Força de Vontade. Cada ponto gasto permite ocultar o objeto por um dia inteiro.

Desaparecer da Mente: Este é um dos poderes infernais mais conhecidos e temidos ao longo das eras, porque é de fato uma das marcas do Inferno: a capacidade de se esconder completamente e de agir nas sombras. Desaparecer da Mente torna o demônio absolutamente indetectável para os sentidos normais. O demônio, e qualquer objeto que ele carregue, torna-se totalmente invisível. Além disso, não é possível ouvi-lo nem mesmo fareja-lo. O poder do demônio sobre as mentes mortais é tamanho que as pessoas ao redor do demônio o evitarão instintivamente, desta forma impedindo que ele esbarre com algum transeunte.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + QUIMERÆ (dificuldade 7) e gasta-se 2 Pontos de Investimentos. O personagem ficará completamente imperceptível por mortais, embora sensores e máquinas ainda possam perceber sua presença. Mesmo assim, embora sensores e câmeras possam capta-lo, qualquer vigia que observe os eventos filmados no momento em que eles acontecem não verá o demônio, devido à força deste poder sobre a mente de suas vítimas.

Nível •••••

Horda Invisível: Este poder permite que o demônio oculte não só a si mesmo, como qualquer pessoa que esteja ao seu redor. Desta forma, ele pode encobrir um grupo inteiro. Às vezes esse poder é usado como maldição: o demônio o lança sobre uma vítima, tornando-a imperceptível para qualquer um ao seu redor.

O demônio é capaz de ver normalmente as pessoas que ele próprio ocultou.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + QUIMERÆ (dificuldade 8) e gasta-se 2 Pontos de Investimentos por cada pessoa ou criatura ocultada. O demônio pode se incluir entre essas pessoas ocultadas ou pode ocultar apenas aos demais. Enquanto essas pessoas permanecerem próximas ao demônio, elas continuarão ocultas. Se afastarem dele, elas permanecerão ocultas por uma hora. Se o demônio gastar um ponto de Força de Vontade, ele pode estender essa duração para um dia inteiro.

Ilusões Vivas: Um demônio com este Poder pode criar ilusões que reproduzem seres vivos. As Ilusões não agem naturalmente, porém, tendo de ser controlados pelo demônio. O demônio tem que ficar concentrando para manter as ilusões. Caso ele se distraia, a ilusão criada desaparecerá.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + QUIMERÆ (dificuldade 8) e gasta-se 3 Pontos de Investimentos. Quantos mais sucessos, mais realista é a imagem criada. Com três ou mais sucessos, é possível criar uma ilusão de uma pessoa real. Cinco sucessos são requeridos para copiar fielmente uma pessoa.

Enquanto o demônio puder ver a ilusão e se concentrar nas ações que ela realiza, a ilusão continuará a existir. Se for distraído, o demônio precisará gastar um ponto de Força de Vontade para voltar a controla-la. Se perder a ilusão de vista ou se o demônio se desconcentrar, a ilusão desaparecerá.

Nível 6

Falso Ferimento: A partir deste nível, o demônio pode fazer ilusões tão reais que elas conseguem “ferir” pessoas. Os ferimentos causados não são reais, embora os afetados são enganados tão bem que acreditam inteiramente na ilusão, sentindo dor e até mesmo desmaiando por ferimentos. Assim, uma faca ilusória pode ferir uma pessoa, uma pessoa ilusória pode entrar em combate e uma metralhadora ilusória pode causar muito estrago...

Sistema: Ao criar uma ilusão qualquer (usando outros níveis de Quimeræ), o demônio gasta 2 pontos de Força de Vontade, investindo-os na ilusão. A partir daí, a ilusão será capaz de "ferir."

Os ferimentos causados pelas ilusões não são reais. Apesar disso, eles são testados normalmente e absorvidos normalmente. A vítima recebe em sua vitalidade os ferimentos e, se "morrer", ficará apenas inconsciente. Este dano "desaparece" inteiramente após um dia, mas se a vítima for convencida de que eles não são reais, eles desaparecerão instantaneamente. Convencer alguém de que tudo foi uma ilusão é uma tarefa extremamente difícil, porém. Afinal, como dizer a alguém que a dor que ele sente não é real?

Nível 7

Desejos Íntimos: O demônio pode criar ilusões que afetam um único alvo e que são baseadas em algum desejo ou emoção do alvo. Assim, é possível criar ilusões baseadas em raiva, amor, tristeza, prazer e outros. As ilusões causam no alvo a emoção ou reação desejada. Apenas a vítima deste poder vê as ilusões. As visões são íntimas dela e mesmo o demônio não sabe o que o alvo vê.

Por exemplo, se um alvo tem fobia a cobras e o demônio pretende causar-lhe medo e desespero, o infernal usa este poder. O alvo passará a ser atormentado por visões de cobras que o cercam e sobem por seu corpo, e acabará entrando em desespero total. Qualquer outra pessoa nas proximidades não verá as cobras. Além disso, nem mesmo o demônio sabe o que o alvo vê, apenas sabe que a ilusão teve o efeito desejado.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + QUIMERÆ (dificuldade é a Força de Vontade do alvo) e gasta-se 5 Pontos de Investimentos. O alvo será afetado de acordo com a emoção ou reação que o demônio quer inspirar nele. O alvo é convencido completamente que as ilusões são reais e mesmo aqueles ao seu redor terão dificuldade em convence-lo de que o que ele vê, sente e ouve não é real.

O Objeto Escondido: O demônio pode ocultar um grande objeto e tudo o que está dentro dele. Objetos grandes variam de caixas à carreta de um caminhão. Há relatos de demônios que, na Idade Média, ocultavam castelos inteiros para protegerem a localização de algum culto infernal importante.

Obviamente, o demônio pode ver os objetos que ele próprio oculta.

Sistema: Testa-se RACIOCÍNIO + QUIMERÆ (dificuldade 8) e gasta-se 1 Ponto de Alma. O número de sucessos determina o tamanho máximo do objeto-alvo: Um sucesso oculta uma caixa, três ocultam um caminhão, cinco ocultam uma casa. Esta ocultação engana todos os sentidos. Tudo que estiver dentro do objeto também ficará oculto. O objeto se mantém oculto por até um dia, mas o demônio pode gastar pontos de Força de Vontade para estender este tempo (uma semana por ponto gasto). O demônio pode ainda retirar a ocultação se assim desejar.

Nível 8

Destruir Sentidos: O demônio pode destruir completamente um dos cinco sentidos de um alvo por um curto período de tempo. Ele pode cega-lo, deixa-lo surdo, retirar seu tato, etc. Este poder não pode ser usado contra demônios ou anjos.

Esta habilidade é usada principalmente em combate, para cegar o alvo, mas alguns demônios aprenderam a estender a duração do efeito, transformando-o numa verdadeira maldição que dura por muitos dias.

Sistema: O demônio deve tocar o alvo e gastar 5 Pontos de Investimentos. Durante uma Cena, o alvo deste poder não poderá usar um de seus cinco sentidos. Este poder pode ser usado mais de uma vez em um mesmo alvo, destruindo mais de um sentido. O demônio pode estender a duração do efeito se gastar um ponto de Força de Vontade e mais 5 Pontos de Investimentos. O demônio testa INTELIGÊNCIA + QUIMERÆ (dificuldade 6) e o número de sucessos determina a duração:

1 Sucesso: 12 Horas
2 Sucessos: Um dia
3 Sucessos: Uma semana
4 Sucessos: Um mês
5 Sucessos: Um ano
6+ Sucessos: Um ano, mais outro ano para cada sucesso acima de cinco

Nível 9

Servo Fantasma: Esta estranha habilidade é um poder realmente impressionante: o demônio pode criar uma criatura ilusória que possui inteligência e um pequeno grau de interação com a realidade física. O Servo Fantasma não é um ser sólido, mas mesmo assim é uma ilusão que afeta todos os sentidos. Ele possui inteligência própria e serve fielmente seu criador. Mais ainda, pode manipular objetos pequenos e leves como se fosse um ser real.

Não sendo físico, o Servo não é limitado por objetos: ele pode atravessar paredes e até mesmo voar. Podendo manipular pequenos objetos, eles podem ser ajudantes fiéis para demônios e Infernalistas. E sendo fiéis, os servos são sempre confiáveis.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + QUIMERÆ (dificuldade 8) e gasta-se 3 Pontos de Alma e 2 pontos de Força de Vontade. A Ilusão criada terá uma Inteligência igual ao número de sucessos (nunca maior do que a Inteligência do demônio que a criou) e uma Força equivalente a 1, capaz de manipular pequenos objetos mas não de causar Dano em seres reais. O Servo é fiel ao demônio (exceto em caso de uma Falha Crítica), servindo lealmente a seu criador. A ilusão é eterna, podendo ser destruída apenas se o demônio que a criou desejar. Se o demônio for destruído, todos os seus Servos Fantasmas também serão.

Alguns demônios criam servos fantasmas que não afetam a visão, ou seja, são totalmente invisíveis. Estes seres são ótimos espiões.

Nível 10

Mundo Irreal: Esta habilidade de Quimeræ raramente é usada, mas suas vítimas dificilmente esquecerão o evento. O demônio é capaz de alterar a percepção da realidade de uma ou mais vítimas, fazendo-as ver o mundo como o demônio desejar. Embora as vítimas ainda estejam no mundo real, elas verão, ouvirão e sentirão o mundo de acordo com a vontade do demônio. O demônio pode faze-las se imaginarem no Inferno, ou numa dimensão irreal, ou alterar pequenos detalhes da realidade para atormentar as vítimas. Em alguns casos, o demônio criador do efeito simplesmente apaga tudo o que as vítimas vêem, tornando o mundo, para elas, um vasto vazio branco, sem altos nem baixos, sem objetos ou sons, um simples nada...

Sistema: Testa-se RACIOCÍNIO + QUIMERÆ (dificuldade 7) e gasta-se 3 Pontos de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. Cada sucesso afeta um alvo diferente. Esse mundo irreal dura por quanto tempo o demônio desejar.

LIMITES DO QUIMERÆ

Quimeræ é uma arte de enganação, e há milhares de possibilidades novos efeitos de ilusão e ocultação para este *Infernalis Factu*. Basicamente, o demônio pode manipular qualquer coisa que a vítima vê, ouve ou sente, desde que tenha o nível correto para isso. De fato, há tantas possibilidades que elas ocupariam muitas páginas mais de habilidades especiais do Quimeræ. A criatividade do demônio é tudo o que limita os usos deste poder.

Teleporte

Tipo: Poder Normal

Teleporte é com certeza um dos poderes mais comuns entre os demônios. De fato, apenas um entre 1000 demônios é tolo o suficiente para não aprender os poderes do Teleporte. Mesmo aqueles que não se interessam por este poder acabam aprendendo seus níveis mais básicos. A razão é simples: sem Teleporte, um demônio será incapaz de viajar entre os mundos e, consequentemente, de deixar o Inferno ou retornar a ele. Aqueles poucos que não possuem o Teleporte costumam ter algum aliado que possui o poder ou então fazem uso de complicados rituais para viajar entre os mundos.

Teleporte é a arte da viagem instantânea entre dois pontos. Falando de forma simples, o demônio desaparece de algum lugar e ressurge em outro local. Desta forma, demônios podem viajar entre locais distantes da Terra, ou mesmo de outros mundos, em poucos instantes.

A essência deste poder está na compreensão dos espaços e das dimensões. O demônio aprende a "contorcer" as distâncias e as barreiras e atravessa-las em poucos instantes. Aqueles que se especializam em Teleporte acabam descobrindo habilidades muito mais incríveis que a simples viagem instantânea: eles aprendem a manipular distâncias e o próprio espaço e podem criar efeitos destrutivos impressionantes. Infelizmente, tal controle sobre a realidade não é obtido de forma simples. Teleporte requer concentração para funcionar corretamente, deixando o demônio vulnerável por alguns segundos enquanto se concentra.

Cada demônio causa um efeito físico diferente ao usar Teleporte para viajar entre dois locais. Esta manifestação física é vista, ouvida ou sentida por qualquer um nas proximidades. Alguns demônios deixam uma nuvem de enxofre nos pontos de onde partem e onde surgem, outros causam um estouro ou um barulho como de um trovão. Este efeito muda de infernal para infernal e depende de como ele aprendeu a usar a teleportação. Aqueles que possuem níveis maiores de Teleporte podem até mesmo escolher que efeito causar ao usar o poder, desta forma tirando vantagem deste efeito colateral do Teleporte.

Sistema: Como regra geral, o uso de Teleporte requer tempo e concentração. Um personagem pode viajar entre dois pontos rapidamente, de acordo com a habilidade usada.

VIAJANDO ENTRE DOIS PONTOS

Sempre que o demônio for usar os poderes de Teleporte para transportar a si mesmo ou a outro ser, as regras a seguir devem ser seguidas:

Teleporte exige concentração. Por isso, em um turno em que usa Teleporte, o demônio só poderá realizar uma ação, mesmo que esteja usando o poder de Celeridade. Ele só desaparecerá totalmente no final do turno, podendo ser afetado por ataques físicos antes de desaparecer. Além disso, o demônio que viaje entre dois pontos demorará no mínimo um turno para ressurgir. Assim, mesmo se o demônio procurar se teleportar para o outro lado da sala, ele só ressurgirá no turno seguinte.

Cada personagem precisa ter sua "marca" ao usar teleporte. Essa marca é a manifestação física do poder. Exemplos são: nuvens de poeira ou enxofre, névoas, pequenas explosões, raios, clarões, ondulações no ar facilmente perceptíveis e outros efeitos, que dificilmente serão furtivos.

Se um demônio falhar em um teste de Teleporte, nada acontece. Se houver Falha Crítica, ele surge no local errado.

Não é possível usar o Teleporte para se transportar a um lugar que esteja sendo preenchido por matéria sólida ou líquida. Dois corpos não podem ocupar o mesmo lugar do espaço, afinal de contas. O demônio só é capaz de transportar algo para um lugar vazio (considera-se o ar ou gases como "vazio").

Imunidade: Fantasmas e espíritos são imunes aos poderes de Teleporte.

Nível •

Quebrar as Barreiras: Existem muitos mundos espirituais e místicos: o Inferno, a Umbra, o Sonhar, o Submundo dos mortos e o próprio mundo físico, a Terra. Um demônio que conheça o processo básico de Teleporte conseguirá viajar livremente entre os vários mundos.

Esta é habilidade mais básica de Teleporte e, ainda assim, é também a mais valiosa. Sem ela, o demônio é incapaz de deixar o Inferno por conta própria ou de retornar a ele.

Sistema: Testa-se RACIOCÍNIO + TELEPORTE (dificuldade varia). A transição demora um turno. A dificuldade para usar este poder varia: 4 para viajar para o Inferno, 6 para viajar para a Terra, 8 para viajar para um dos mundos espirituais.

O demônio sempre irá ressurgir na nova dimensão em um lugar correspondente a onde ele estava anteriormente. Na Umbra, no Sonhar e no Submundo, o demônio precisará estar nas áreas que refletem o mundo físico para usar este Poder.

A única exceção a essa regra funciona para entrar ou sair do Inferno. O personagem poderá se teleportar de qualquer ponto e sempre ressurgirá no Inferno em sua própria casa. Ao sair do Inferno, ele sempre ressurgirá em um ponto familiar para ele em algum dos outros mundos (a sede de sua Seita, por exemplo).

Rasgar o Espaço: Através de concentração, o demônio pode se teleportar para um ponto que esteja em sua linha de visão. Obviamente, as opções para onde o demônio pode se transportar são limitadas quando ele está em um espaço fechado. Mesmo assim, esta habilidade é muito valorizada e também muito usada, pois é a forma de transporte mais fácil de se usar.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + TELEPORTE (dificuldade 6). É preciso gastar 1 Ponto de Investimento cada vez que se usa este poder. Não é possível viajar entre dimensões usando apenas essa habilidade de Teleporte, mesmo que o demônio possa ver um outro mundo diferente daquele em que ele está.

O demônio pode se teleportar para qualquer ponto em seu campo de visão. A viagem poderá demorar um pouco se o demônio procurar se teleportar para muito longe. Para cada quilômetro de viagem (supondo que o demônio possa ver tão

longe), o Teleporte demorará um turno para se concluir. Assim, um demônio que corte três quilômetros de distância demorará três turnos até que reapareça no ponto de chegada.

Nível ••

Viagem pela Película: Logo que melhoram suas habilidades em Teleporte, os demônios aprendem a viajar pela Película, a barreira que separa os mundos. A partir dela, é possível alcançar qualquer ponto, seja no mundo físico, seja em qualquer um dos mundos espirituais.

O limite deste poder está em seu alcance: não é possível alcançar lugares além da atmosfera terrestre ou além das barreiras que separam a Umbra da Umbra Profunda (a manifestação espiritual do espaço sideral). Além disso, quanto maior a distância percorrida, mais tempo a viagem demora para ser concluída. Dentro destes limites, o demônio pode alcançar qualquer ponto, dentro de qualquer mundo, em pouquíssimos instantes.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + TELEPORTE (dificuldade varia) e gasta-se 1 Ponto de Alma. A dificuldade varia de acordo com o local a ser alcançado. Quanto mais familiar o local é para o demônio, mais fácil se torna alcança-lo. Use a tabela a seguir como referência. Como pode-se notar, a dificuldade também determina o número de sucessos necessários para que o Teleporte seja bem sucedido.

LOCAL	EXEMPLO	DIFICULDADE	SUCESSOS NECESSÁRIOS
Local íntimo	Sua "casa" no Inferno, sede de sua Seita	5	1
Local familiar	Local onde esteve pelo menos 20 vezes	6	2
Local conhecido	Rua ou edifício famoso, região famosa	7	3
Local estranho	Já ouviu falar e sabe onde é	8	4
Local desconhecido	Não sabe onde é e conhece nada ou muito pouco (ainda assim, o demônio não surgirá no lugar exato, apenas num local aproximado)	9	5

Quanto mais longe for o local que o demônio quer alcançar, mais tempo demorará para lá chegar. Cada quilômetro de viagem que o Teleporte proporciona leva um turno para ser concluído. Atravessar dimensões (como saltar da Terra para um local qualquer na Umbra) aumenta a duração da viagem em mais um turno para cada mundo atravessado. *Por exemplo: um demônio que use este poder para atravessar da Terra para um mundo dentro da Umbra (como o Inferno) precisará atravessar da Terra para a Umbra e da Umbra para o mundo. Além da distância, seu teleporte demorará dois turnos a mais.*

Atravessar Paredes: Mesmo sem poder ter acesso aos mais fabulosos poderes de Teleporte, um demônio que tenha este nível de poder já começa a aprender a manipular o espaço. Distorcendo o espaço, ele é capaz de atravessar objetos sólidos. Aqueles que vêem este poder em uso percebem a parede ou objeto sendo atravessado como se fosse líquido. Alguns demônios manifestam este poder ao inverso: é como se o infernal se tornasse líquido para atravessar a parede.

Sistema: Gasta-se 1 ponto de Força de Vontade. O uso deste poder é furtivo e instantâneo.

Nível •••

Teleporte em Massa: Tendo maior controle sobre suas habilidades de transportação, o demônio passa a ser capaz de transportar outras pessoas consigo. Teoricamente, o número de pessoas que podem ser transportadas de uma só vez é infinito, mas todas elas têm de estar a, no máximo, 3 metros do demônio para que este poder funcione.

O transportação é um tanto desagradável para qualquer ser não demoníaco. De fato, ela chega a ser atordoante: pessoas transportadas quase sempre experimentam uma sensação de náusea e de desequilíbrio e confusão nos segundos que se passam após a teleportação.

Sistema: O demônio tem de se teleportar normalmente, usando qualquer outro poder de Teleporte. Para cada pessoa que deseje carregar consigo, porém, ele precisará gastar 1 Ponto de Investimento.

Para demônios, Teleporte é uma arte natural que não os incomoda. Se o demônio usar Teleporte em outros seres, porém, eles sentirão que o Teleporte é um tanto... desagradável. Por isso, se o demônio teleportar outros seres não demoníacos consigo, todos eles ficarão atordoados por cinco turnos após a conclusão do teleporte. Durante esse tempo, eles não poderão realizar nenhuma ação. Eles podem testar ainda Vigor (dificuldade 6). Cada sucesso reduz o número turnos de atordoamento em um.

Se alguém não desejar ser levado pelo demônio, pode testar Força de Vontade (dificuldade 6) e precisará conseguir três sucessos. Se vitorioso, ele não poderá ser teleportado pelo demônio.

Nível ••••

Portar Objeto: Quando um demônio investe um objeto com um pouco de sua energia infernal, ele e o objeto passam a ter uma leve ligação. Aqueles demônios que desenvolveram suas habilidades de Teleporte a este nível podem usar esta ligação para trazer um objeto ligado a ele para suas mãos. Ao usar este poder, o objeto ressurgirá quase que instantaneamente nas mãos do demônio.

Sistema: O demônio precisa primeiro investir o objeto com energia infernal. Para isso, ele deve tocar o objeto e gastar 1 Ponto de Investimento. A partir daí, sempre que desejar o objeto, o demônio pode testar INTELIGÊNCIA + TELEPORTE (dificuldade 6), sem qualquer gasto adicional de pontos. Se o teste for bem sucedido, o objeto aparecerá na mão do demônio imediatamente. Em caso de Falha Crítica, o objeto perde sua conexão com o demônio e precisará ser investido novamente.

Nível •••••

Abrir Portas: Muitos já ouviram falar em Portais, passagens místicas que ligam dois pontos e que qualquer um que atravessa-los viajará instantaneamente. Com este poder, o demônio passa a ser capaz de criar portais de curta duração.

Portais se manifestam de forma diferente de acordo com o demônio que o criou. Alguns portais parecem vórtices de energia flutuante, outros são aparecem como pequenas ondulações no ar, quase imperceptíveis.

Sistema: Funciona de forma parecida ao poder de nível 2 **Viagem pela Película**. Testa-se MANIPULAÇÃO + TELEPORTE (dificuldade como em Viagem pela Película +1) e gasta-se 1 Ponto de Alma.

Portais duram por uma cena, mas podem ser fechados antes se o demônio desejar. Qualquer pessoa que atravesse o portal será transportada por ele, sem custo adicional de pontos por parte do demônio. A viagem por portal é instantânea, ao contrário do que ocorre com Viagem pela Película.

Espaço Entrópico: Conforme o demônio avança em seu conhecimento em Teleporte, ele também passa a descobrir como manipular os espaços. Neste nível, o poder do demônio já cresceu o suficiente para alterar a própria realidade espacial em pequena escala.

Usando sua energia infernal, o demônio cria uma pequena área de espaço entrópico. Aqueles que observam esta área vêem tudo dentro dela ondulando e se mexendo, como se tudo fosse uma substância gelatinosa. Faíscas de energia avermelhada brilham de vez em quando nestas áreas. Qualquer um que entrar em uma área entrópica sofre sérios danos. Embora estes danos apenas atordoem, são o suficiente para derrubar qualquer inimigo.

Sistema: Testa-se VIGOR + TELEPORTE (dificuldade 8) e gasta-se 5 Pontos de Investimentos. A área deve estar no campo de visão do demônio. Um sucesso conseguido no teste afeta um espaço de dois metros cúbicos. Cada sucesso adicional aumenta esse espaço em um metro cúbico.

Todos dentro da área de entropia sofrerão 5 pontos de Dano Atordoante por turno. A área dura toda a Cena, mas o demônio pode desfaze-la antes, se desejar.

Nível 6

Raio Entrópico: Ampliando seu controle sobre o espaço, os infernais aprenderam que podem criar uma perturbação na realidade. Usando sua própria energia infernal, o demônio pode gerar um raio de entropia espacial. Esse raio de energia amarelada segue em frente até atingir um alvo. Por onde passa, o raio "corrói" a realidade, e estouram pequenos raios elétricos e trovões, e quaisquer mecanismos eletrônicos nas proximidades são danificados. Aquilo ou aquele que for atingido por esta manifestação de energia sofre um dano considerável: a parte atingida é simplesmente destruída. Objetos pequenos atingidos podem ser completamente pulverizados e uma pessoa vítima deste poder pode ter um membro destruído ou mesmo o tórax completamente perfurado. Obviamente, poucos sobrevivem a este efeito.

Sistema: O demônio testa PERCEPÇÃO + TELEPORTE (dificuldade 7), gastando em seguida 5 Pontos de Investimentos. O Dano causado é de 7 pontos Agravados. Em mortais, esse efeito é potencialmente letal (um mortal em perfeita saúde cairia para incapacitado, teria uma grande área do corpo destruída e provavelmente morreria por causa da hemorragia). O Dano pode ser absorvido se a criatura atingida for capaz de absorver Dano Agravado.

Nível 7

Unificação: Com esta habilidade, o demônio pode destruir temporariamente a barreira que separa os mundos físico e espiritual. Dentro de uma área pequena, esta barreira deixa de existir, e matéria e espirito coexistem por algum tempo. Esta fusão pode ser feita entre o mundo físico e qualquer um dos mundos espirituais: entre Terra e Umbra, Terra e Sonhar, Terra e Submundo ou até mesmo Terra e Inferno.

Na área afetada, os espíritos e seres do outro mundo passam a ter acesso ao mundo físico como se fossem parte dele: espíritos podem se materializar livremente, fantasmas aparecem como se fossem sólidos e os seres do Inferno podem saltar para a Terra. Mais ainda, isso torna a área imune aos efeitos do Paradoxo e da Banalidade, deixando magos e fadas muito poderosos quando dentro da área de unificação. Se a fusão for feita com o Inferno, a área passa a ser um Nodo Negro de nível quatro.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + TELEPORTE (dificuldade 8) e gasta-se 1 Ponto de Alma e 1 Ponto de Força de Vontade. O efeito dura apenas uma cena. Os efeitos ocorrem como descrito em cima. Além disso, isso permite ao demônio (e qualquer outro ser dentro da área) viajar entre Terra e o outro mundo sem necessitar usar qualquer outro poder.

Nível 8

Passagem Infernal: O demônio pode criar um portal permanente para o Inferno, ligado à sua própria "casa" lá. Este poder traz energias infernais que contaminam lentamente uma área. Esta área logo se corrompe, tornando-se um Nodo Negro e dando a qualquer demônio dentro dela todas as vantagens normais de um Nodo Negro.

No passado, tais portais eram muito mais comuns. Em cavernas e templos infernalistas, passagens para o Inferno eram incrivelmente comuns. Nos tempos atuais, esta prática decaiu, mas mesmo assim alguns demônios continuam a usa-la. A criação de passagens permanentes para o Inferno é uma das maneiras mais simples, embora demoradas, de se contaminar a Terra com energia infernal.

Sistema: Este poder exige um ritual que dura dias para ser completado. O demônio testa PERCEPÇÃO + TELEPORTE (dificuldade 5 para uma área onde ocorreram atrocidades recentes, 7 para um local "normal" de uma cidade grande, 9 para um local tranqüilo e pacífico e 10 para uma igreja ou templo religioso). O demônio deve acumular um total de

100 sucessos. Ele testa sucessivamente, um teste a cada uma hora. No final do ritual, o demônio então investe o local com 3 Pontos de Alma.

Este poder só pode ser realizado em locais fechados. Locais subterrâneos diminuem a dificuldade em um ponto. Quanto mais tempo o portal permanecer aberto, maior será o poder (e o nível) do Nodo Negro formado.

Local	**Nível do Nodo**
Menos de um dia	-
Um dia	1
Um ano	2
Cinco anos	3
Dez anos	4
Um século	5

O Portal só pode ser fechado se o demônio desejar, se o demônio for Obliterado ou se forem usadas magias poderosas. Muitos Celestiais procuram tais portais para fecha-los, e a presença de um portal desses pode atrair inimigos lupinos para investigar essa manifestação "da Wyrm."

Nível 9

Esquartejar o Impuro: Os demônios que atingem este nível de poder podem realizar um efeito simplesmente assombroso. Tocando um alvo, eles usam seus poderes de Teleporte para destruir completamente o corpo da vítima. Cada pedaço da vítima é arrancado do corpo ao ser teleportado. Para aqueles que vêem o efeito ocorrendo, não há a visão do Teleporte ocorrendo: tudo o que vêem é a vítima gritar de dor enquanto seu corpo se desfaz numa poça de sangue, carne e órgãos em pedaços.

Sistema: O demônio precisa manter contato físico com o alvo durante um turno inteiro. Se o contato for quebrado, o poder pára. O demônio testa VIGOR + TELEPORTE (dificuldade 9) e gasta 5 Pontos de Investimentos, 3 Pontos de Alma e 2 pontos de Força de Vontade. Se bem-sucedido, o alvo pode ser considerado morto. A cada turno em que o contato é mantido, o alvo sofre um número de ferimentos Agravados igual ao número de sucessos do demônio, não absorvíveis. Enquanto o contato for mantido, ele sofre esse dano turno a turno, enquanto seu corpo vai se desfazendo e a vítima se consome em dor.

Nível 10

Região Infernal: Este poder lendário e terrível permite a um demônio transportar parte do Inferno para a Terra. Uma área do tamanho de um bairro é afetada durante uma noite inteira. Neste tempo, a temperatura se eleva (ou cai, dependendo da área infernal criada), monstros e almas condenadas caminham sobre a Terra e outros efeitos terríveis acontecem. Toda a área se transforma, tornando-se mais e mais Infernal até o fim do efeito. A área torna-se literalmente parte do Inferno: pessoas dentro dela não conseguem sair. Sempre que tentam deixar a área, eles simplesmente se vêem em outra parte dela, como se a realidade estivesse brincando com as vítimas. Nem mesmo comunicação com lugares fora da área afetada é possível.

Dizem que há rituais que permitem aumentar a duração e o alcance deste poder. De fato, há lendas de demônios que aprisionaram cidades inteiras durante o fim da Idade Média, ou de regiões que permanecem eternamente como parte do Inferno.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + TELEPORTE (dificuldade 9) e gasta-se 5 Pontos de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. Além dos terríveis efeitos descritos acima, a área funciona como um Nodo Negro de nível 4. Este efeito só pode ser realizado à noite.

LIMITES DO TELEPORTE

Teleporte domina a transportação instantânea, a criação de portais, a viagem entre dimensões e, em níveis mais avançados, a manipulação da realidade espacial. Teleporte é uma arte muito poderosa, e seus efeitos mal foram cobertos aqui. De fato, há milhares de novas possibilidades para este poder que, se propriamente usado, pode ser um dos mais poderosos *Infernalis Factu.*

Para jogadores e Narradores que desejam criar seus próprios efeitos de Teleporte, algumas dicas: mantenham as habilidade de transportação a níveis baixos. Portais podem ser gerados a partir do nível cinco. Para efeitos que mexam com o espaço, eles são mínimos para quem ainda não dominou o nível 5 de Teleporte. A partir do nível cinco, eles se desenvolvem mais, mas dificilmente serão poderosos antes que o demônio alcance o sétimo nível do poder.

Transmutação

Tipo: Poder Normal

Lendas e histórias contam muito sobre os poderes infernais. Há histórias que contam sobre água tornar-se sangue, ou o ar ficar carregado de enxofre na presença infernal ou como as armas que seriam usadas contra os agentes infernais se desfaziam antes que pudessem feri-los. Muitos demônios de fato mantém poder sobre a matéria, e são capazes de transforma-la e de controla-la. O *Infernalis Factu* que permite tudo isso é a Transmutação.

Transmutação é, basicamente, o controle sobre a matéria. Demônios que detém este poder podem, em níveis mais básicos, manipular as formas de objetos e, em níveis mais avançados, alterar a própria composição da matéria.

Transmutação não é um poder sobre a vida, porém. A menos que o demônio seja realmente poderoso, ele será incapaz de alterar matéria viva com este poder. Este poder também não é muito usado nos Mundos Espirituais, obviamente. Efêmera, a matéria que compõe os mundos espirituais, só pode ser manipulada quando o demônio já possui níveis muito avançados de Transmutação.

Quando um demônio usa os poderes de Transmutação, os olhos do demônio emitem um brilho leve. A cor da luz emitida pode mudar de demônio para demônio, mas olhos brilhando vermelho ou verde são mais comuns. Quanto maior o nível do poder usado, mais forte é este brilho. Poderes mais fracos emitem um brilho tão fraco que só é possível percebe-lo na escuridão. Quando uma habilidade realmente poderosa é usada, porém, a intensidade do brilho é muito forte.

Sistema: A menos que o demônio possua algum poder realmente elevado, ele não será capaz de afetar seres vivos, mortos-vivos ou espirituais com esse poder. De modo geral, nada que possua inteligência, espírito ou vida poderá ser afetado. Somente objetos e matéria que não esteja viva (como animais mortos) podem ser afetados por esse poder.

Em níveis baixos, todas as alterações provocadas por este poder exigem que o demônio toque o objeto ou corpo a ser transformado. Apesar do toque, o demônio não precisa moldar os objetos com as mãos: os objetos se contorcem e se transformam sozinhos.

Esse poder pode ser usado para afetar objetos místicos, carregados com magia ou investidos por demônios, mas a dificuldade aumenta em dois pontos. Além disso, o objeto pode resistir com uma parada de dados igual ao seu nível de poder (um Fetiche de nível 5, por exemplo, resiste com cinco dados). A dificuldade para o objeto resistir é 6.

Finalmente, objetos feitos com matéria espiritual (como as Relíquias usadas por fantasmas) não podem ser afetados por este poder, a menos que o demônio possua um nível muito alto de Transmutação.

Nível •

Consciência Elemental: Antes de aprender a manipular matéria, o demônio precisa aprender a identifica-la e compreendê-la. Usando Consciência Elemental, o demônio pode sentir todas as propriedades de um objeto analisado, incluindo sua composição, resistência, falhas, presença de magia e se este objeto foi conjurado por magia ou se é natural.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 4). Não é preciso gastar pontos para se ativar este poder. Quanto mais sucessos, mais informações são conseguidas sobre o objeto analisado.

Moldar Formas: Esta habilidade básica é provavelmente a mais usada pelos praticantes de Transmutação. Com um toque, o demônio é capaz de alterar a forma de qualquer objeto tocado. As possibilidades de uso deste poder são quase ilimitadas. O demônio pode desfazer armas inimigas, transformar suas roupas, alterar uma chave para que sirva numa fechadura (ou simplesmente desfazer a fechadura!) ou qualquer outra alteração na forma de um objeto.

Sistema: Testa-se RACIOCÍNIO + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. O poder requer que o demônio toque o objeto a ser alterado. O número de sucessos indica o quanto o objeto foi alterado. Use a tabela a seguir como base:

Exemplo de Alteração	Sucessos
Entortar o cano ou lâmina de uma arma	1
Fazer uma roupa servir	2
Alterar uma roupa (tornar uma camiseta em terno)	3
Transformar uma arma em uma pilha de metal	4
Abrir um buraco na parede largo o suficiente para o demônio passar	5

Vale lembrar que as transformações ocorrem apenas na forma, não na composição. Alterar as roupas do demônio, por exemplo, alteraria a forma da roupa, mas a cor e o tipo de tecido continuam os mesmos.

Nível ••

Transformar Sólidos: Tocando um objeto sólido, o demônio é capaz de alterar sua composição química. Apesar de não ser possível alterar o objeto de forma que ele alterasse de estado (como transformar uma arma em água ou oxigênio), este poder permite qualquer alteração que mantenha o objeto sólido.

Sistema: O demônio deve tocar o objeto e testar INTELIGÊNCIA + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 7). Deve-se gastar 2 Pontos de Investimentos. De acordo com o tamanho do objeto, serão necessários mais sucessos para transforma-lo por completo (1 sucesso altera uma faca, 3 alteram um armário, 5 alteram um carro pequeno). Sucesso parcial altera apenas parte do objeto afetado.

É possível para o demônio controlar quais partes do objetos serão transformadas, como, por exemplo, fazer com que apenas a lâmina de uma faca se tornasse prata. Esse poder altera apenas a composição da matéria. Para transforma-lo completamente, é preciso usa-lo em conjunto com Moldar Formas (nível 1).

TRANSFORMAÇÕES CONJUNTAS

Pode ser que o demônio resolva fazer uma transformação que não só altere sua forma, como sua composição. Bem, ele terá que combinar tanto o nível 1 (Moldar Formas) como o nível 2 (Transformar Sólidos). Ele deve decidir se irá fazer a transformação em partes (primeiro altera a forma, depois a matéria, ou vice-versa) ou se quer fazer tudo de uma vez. Sempre que o personagem decidir fazer transformações em conjuntos, use as seguintes regras:

— O gasto para uso do poder é a soma dos gastos de ambas as transformações juntas.

— O teste é feito usando o Atributo + Transmutação. O Atributo é o menor entre os usados para se fazer as transformações.

— A dificuldade é a maior entre as dificuldades das transformações, mais um.

— O número de sucessos representa para os dois testes juntos: três sucessos, por exemplo, é o mesmo que ter três sucessos para alterar a forma e três sucessos para alterar a composição.

Usando estas regras, para combinar as habilidade Moldar Formas e Transformar Sólidos, o jogador testaria Raciocínio ou Inteligência (o que for menor), mais Transmutação, com dificuldade 8, e gastando 3 Pontos de Investimentos.

Nível •••

Alterar Líquidos: O demônio pode agora transformar a composição de líquidos que ele toca. Este poder requer que o demônio toque o corpo líquido a ser transformado ou, em caso de pequenas quantidades de líquido, o recipiente em que ele se encontra. O demônio pode transformar água em ácido, vinho em vinagre, cerveja em laxante, veneno em sangue ou qualquer outra transformação que desejar.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 7). O poder requer o gasto de 2 Pontos de Investimentos. Quanto maior o corpo a ser transformado, mais sucessos são necessários. Como regra bem genérica, 1 Sucesso alteraria o conteúdo de uma garrafa, 3 sucessos alterariam o conteúdo de uma banheira, e 5 Sucessos alteraria o conteúdo de uma piscina.

Conjuração: Esta habilidade simula a "criação" de objetos a partir do nada. Embora para qualquer um vendo este poder em uso pareça que o demônio cria objetos a partir do nada, o Infernal está na verdade transformando a matéria próxima (principalmente os gases do local) em uma forma sólida.

Para usar este poder, o demônio deve se concentrar. Criar um objeto requer que o infernal preste atenção extrema no que está fazendo, ou ele poderá criar um objeto falho. Objetos criados desta forma são personalizados, não tendo as marcas comuns a objetos reais, como arranhaduras ou marcas de fabricação.

Invocar um objeto requer que o demônio saiba o que está fazendo, obviamente. Um demônio dificilmente seria capaz de invocar um computador e querer que ele funcione perfeitamente. É um tanto difícil encontrar um infernal que conheça todos os detalhes que fazem um computador funcionar...

Objetos criados desta forma sempre surgem nas mãos do demônio, e são sempre de tamanho pequeno ou médio (nunca maior do que o próprio demônio).

Sistema: Criar um objeto fica mais fácil quando o demônio possui uma Habilidade ligada a ele (Armas de Fogo ajuda a criar pistolas, Armas Brancas ajuda a criar facas, etc.) Para usar este poder, o demônio deve testar RACIOCÍNIO + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 11 menos o nível do demônio na Habilidade requerida, se a dificuldade resultar em algo maior que 10, este poder não pode ser usado). Gasta-se então 2 Pontos de Investimentos. O demônio deve se concentrar durante um turno inteiro para que o objeto conjurado seja feito corretamente. Distrações ou interrupções podem criar um objeto imperfeito (a critério do Narrador).

Nível ••••

Alterar Densidades: Este poder foi recentemente descoberto e só é usado por demônios que estão mais familiarizados com a "ciência" mortal. Invocando seus poderes sobre as propriedades da matéria, o demônio toca um objeto e muda sua densidade para maior ou menor, desta forma tornando-o mais leve e frágil ou mais pesado e resistente.

Este poder pode ter usos incríveis, como alterar a densidade de vidro para resistir a disparos de canhão, ou tornando um objeto que pese toneladas muito mais leve, ou arremessar um objeto leve e torna-lo mais pesado para que ele cause mais dano no alvo...

Para que este poder funcione, o demônio deve tocar o objeto.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. Se o demônio deseja aumentar a densidade do objeto, cada sucesso aumenta em um a Força necessária para ergue-lo e dá ao objeto +1 para absorver dano. Se o objeto tiver sua densidade diminuída, cada sucesso reduz a Força necessária para ergue-lo em um e dá ao objeto -1 para absorver dano.

A transformação dura uma cena, mas pode ser desfeita antes se o demônio desejar. No final da transformação, o objeto retornará à sua real densidade.

Mente sobre Matéria: Já tendo um conhecimento profundo sobre a Transmutação, o demônio passa a ser capaz de invocar os poderes sobre a matéria sem necessitar do toque. Usando pura força de vontade, o demônio pode transformar qualquer objeto em seu campo de visão.

Sistema: Ao usar qualquer poder de nível 1, 2, 3 ou 4, o demônio pode invocar a Mente sobre Matéria para realizar alterações sem precisar tocar o objeto a ser alterado.. Qualquer objeto ou corpo poderá ser alterado simplesmente estando no campo de visão do personagem. Usar esta habilidade requer o gasto de 1 ponto de Força de Vontade em adição ao teste normal

do poder usado. Em caso de transformações conjuntas (veja o quadro acima), basta gastar um ponto de Força de Vontade também.

Nível •••••

Liqüefazer: Usando este poder, o demônio pode derreter corpos sólidos de pequeno e médio porte, sem alterar sua temperatura. O objeto logo retorna ao seu estado natural, mas certamente já estará completamente destruído. Este poder não requer toque, bastando o sólido estar no campo de visão do personagem.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 7) e gasta-se 2 Pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. Cada sucesso faz o sólido derreter por um turno. Ao final desse tempo, ele retorna ao estado sólido, mantendo a forma que adquiriu enquanto estava derretido.

Apenas objetos de pequeno e médio porte podem ser afetados. Armas, dinheiro, roupas, livros, caixas, telefones e computadores estão nessas categorias, mas carros, portas, mesas e paredes, não.

Reação Química: Concentrando-se por um turno, o demônio pode gerar uma reação química espontânea. Essa reação química ocorre de acordo com a natureza do objeto afetado. Exemplos de usos desse poder incluem: apodrecer madeira, queimar substâncias inflamáveis e enferrujar metais. Este poder não requer o toque. O objeto afetado só precisa estar na linha de visão do personagem, não sendo necessário o toque.

Este poder já gerou muitas lendas. Ele aparece em praticamente qualquer lenda em que demônios estão envolvidos, e é o responsável por casos de objetos queimando, comida apodrecendo e outros efeitos parecidos nas proximidades do infernal.

Sistema: Teste VIGOR + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 6) e gaste 2 Pontos de Investimentos. Quantos mais sucessos, mais forte e vasta é a reação. Certas reações, como combustão, continuam após serem ativadas, enquanto outras, como apodrecer madeira ou enferrujar metal, param logo após o turno de uso deste poder.

Nível 6

Forjar Efêmera/Plasma: A partir deste nível, o demônio começa a ensaiar suas habilidades de alterar a matéria que forma os mundos espirituais (Efêmera para a Umbra, Plasma para o Submundo). Ele pode alterar as formas de objetos compostos por Efêmera ou Plasma ou investir objetos físicos com tais substâncias para que causem dano em criaturas espirituais. O demônio ainda é incapaz de usar seus poderes de transmutação diretamente sobre espíritos.

Sistema: Para alterar as formas de objetos espirituais, o demônio testa MANIPULAÇÃO + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 8) e gasta 3 Pontos de Investimentos. As alterações são iguais àquelas feitas pelo poder **Moldar Formas** (Transmutação nível 1), mas afeta apenas objetos de Efêmera ou Plasma. O demônio deve tocar os objetos para que possa altera-los. Por serem objetos místicos, eles resistirão à transformação. Uma Relíquia fantasma de nível 3, por exemplo, resistira com três dados e com uma dificuldade 6.

Para investir um objeto físico com Plasma ou Efêmera, o demônio só tem de gastar 3 Pontos de Investimentos. A partir de então, tal objeto será capaz de ferir fantasmas ou espíritos quando estes se manifestam ou quando o demônio está no Mundo Espiritual (normalmente, um objeto físico não é capaz de ferir espíritos, mesmo que seja levado ao mundo espiritual).

Nível 7

Apodrecer Corpos: A partir deste nível de conhecimento, o infernal passa a ser capaz de usar seus poderes sobre a matéria para afetar seres vivos. Usando sua Transmutação, o Infernal pode apodrece o corpo de uma vítima que esteja em sua linha de visão. Os olhos do demônio brilham em grande intensidade, enquanto a vítima, tomada por dores, vê seu corpo se tornando fraco e apodrecendo. Mesmo vítimas que sobrevivam a este poder carregam marcas como necrose de membros, deformações e pele putrefata (como se tivesse sofrido queimaduras graves e extensas).

Seres sobrenaturais são mais resistentes a este efeito. Tendo maior controle sobre seus corpos, criaturas sobrenaturais podem resistir aos efeitos e até mesmo cancela-los. Da mesma forma, seres espirituais, como espíritos, fantasmas, demônios e anjos, são completamente imunes a este poder.

Sistema: O demônio testa VIGOR + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 7) e gasta 1 Ponto de Alma. Cada sucesso causa um ponto de Dano Agravado no alvo. Este dano não pode ser absorvido pelo Vigor da vítima. O alvo perderá ainda um ponto em Força, Destreza, Vigor e Aparência. Vítimas mortais não podem resistir a este poder, e só recuperarão os Atributos perdidos com pontos de Experiência. Seres sobrenaturais, porém, podem resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para diminuir os sucessos do demônio, e terão seus Atributos recuperados após um dia de descanso.

Nível 8

Danificar Espíritos: Ao alcançar este nível, o demônio já tem poder suficiente para destruir espíritos. Usando seus poderes, ele simplesmente decompõe a forma espiritual do espírito. Se o espírito for destruído por este ataque, sua matéria se dissipa e ele reformará mais tarde, em algum ponto do Mundo Espiritual. Demônios e Celestiais, por serem tanto matéria como espírito, podem ser afetados por este poder, embora em menor grau.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 7) e gasta-se 3 Pontos de Investimentos. Cada sucesso causa dois pontos de Dano Agravado no espírito. Este poder pode ser usado em qualquer alvo dentro do campo de visão do personagem. Celestiais e Demônios podem absorver este dano, mas espíritos não.

Nível 9

Alterar Vida: Seres vivos são, normalmente, imunes às depredações da Transmutação. Os mais poderosos infernais, porém, aprenderam que podem transformar matéria viva em matéria morta, embora isso consuma muita energia. Apenas partes de um ser vivo podem ser transformadas nestes nível, mas é mais do que suficiente. Se utilizado corretamente, este pode matar instantaneamente uma vítima.

Ao tocar a parte do alvo que deseja ser alterada, o demônio se concentra. Aquela parte se transformará em na matéria que o demônio desejar. Demônios cruéis, para punir seus servos, já foram capazes de transformar as mãos das vítimas em pedra ou seus olhos em vidro. A parte alterada está morta, e só magia poderosa pode retorna-la ao normal.

Seres sobrenaturais têm uma maior resistência a este poder. Seus corpos rejeitam a transformação, e ela dura apenas alguns instantes. Mortos-vivos, demônios, Celestiais e espíritos são completamente imunes a este poder.

Sistema: O demônio toca a parte do alvo a ser transformada e testa VIGOR + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 8) e gasta 3 Pontos de Alma. A transformação é dolorosa e inutiliza a parte tocada. A dor é tanta que, nos primeiros turnos, a vítima perde cinco dados de sua parada (essa penalidade cai em um dado por turno).

Em sobrenaturais, esta transformação não é permanente. Conforme a dor passa, a transformação vai se desfazendo. Após cinco turnos, a transformação estará completamente desfeita.

Obviamente, a transformação, enquanto durar, inutiliza a parte transformada.

Nível 10

Destruir Vida: O poder supremo da Transmutação, um demônio que conheça o poder de Destruir Vida pode simplesmente com um olhar transformar uma pessoa em uma estátua sem vida, composta de qualquer material que o demônio desejar.

Aqueles que vêem este poder em ação ficam, no mínimo, aterrorizados. O demônio deve olhar nos olhos da vítima. Os olhos do infernal brilham como nunca. Momentos antes de se transformar, a vítima grita e se contorce de dor, conforme suas entranhas se transformam (a transformação ocorre de dentro para fora). O resultado final é uma estátua perpetuamente deixada numa posição de agonia.

A maioria dos usos deste poder tornam a vítima em pedra. Mas alguns demônios mais criativos criam estátuas de lama ou cristal. De fato, a vítima pode ser tornar qualquer material sólido.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + TRANSMUTAÇÃO (dificuldade 9) e gasta-se 7 Pontos de Alma e 3 pontos de Força de Vontade. A vítima pode resistir com Força de Vontade (dificuldade 8). Esta é uma jogada resistida, e ganha quem conseguir 5 sucessos a mais que o adversário primeiro. Se a vítima ganhar, ela se torna imune a este poder. Se o demônio ganhar, a vítima se torna uma estátua... para sempre.

Apenas magia realmente poderosa pode transformar de volta uma vítima deste poder. De fato, nem o próprio demônio pode transformar de volta a vítima conhecendo apenas Transmutação: são necessários rituais extremamente complicados ou então o conhecimento de níveis altíssimos do poder Vitæ (pelo menos nível 7).

Espíritos e fantasmas não têm corpos físicos e portanto não são afetados por este poder (suas formas materializadas podem ser afetadas, mas isso apenas os manda de volta ao mundo espiritual). Demônios e Celestiais são completamente imunes a esta habilidade.

LIMITES DA TRANSMUTAÇÃO

Transmutação lida com a matéria. Abaixo do nível 6, apenas matéria não-viva e não-espiritual pode ser afetada. De fato, os usos mais comuns de Transmutação abaixo do nível 6 já foram cobertos neste livro, e a maioria dos efeitos possíveis para estes níveis são apenas ramificações do que foi mostrado aqui.

Acima do nível 6, porém, as habilidades da Transmutação tornam-se assustadoras. Não só é possível afetar as formas espirituais como afetar a própria vida! Conforme o demônio aprende mais e mais, mais poderoso ele se torna e mais efeitos são possíveis. Os efeitos para os níveis 6, 7 ou superior aqui cobertos são os mais básicos, e apenas a imaginação do jogador (e a permissão do Narrador) limitam as habilidade de Transmutação em níveis tão altos.

Uma coisa deve ser posta em mente: o resultado final da Transmutação é sempre matéria morta, mesmo quando o poder é usado sobre seres vivos. Transformar a pele de alguém em metal não irá resultar em um super-herói resistente a dano e sim em uma pobre vítima paralisada, sem poder se mexer e sentindo dores horríveis por ter perdido sua pele verdadeira. Transmutação, se usada em seres vivos é uma arte grotesca e absolutamente desumana.

Outra coisa: assim como objetos místicos resistem às transformações impostas pela Transmutação, seres sobrenaturais também resistirão a poderes que afetam a vida. Não se deve esquecer disso: eles sempre serão mais resistentes do que mortais quando afetados pela magia demoníaca.

Violação

Tipo: Poder Normal

Violação é um dos poderes mais temidos do Inferno. Este *Infernalis Factu* possui esse nome por um motivo muito simples: este é o poder de invadir a alma da vítima e controlar sua mente. Alguns demônios chamam o ato de usar Violação de "estupro mental" e este é um nome bem escolhido. A Violação não é uma arte sutil. O demônio invade e altera a mente da vítima, a faz agir contra seus desejos e pode espionar os segredos de sua alma.

Os poderes de Violação agem diretamente na mente. Em níveis baixos, o demônio já é capaz de ler os pensamentos e de descobrir segredos de sua vítima. Conforme ele avança em seu conhecimento de Violação, o infernal passa a ser capaz de corromper pensamentos, alterar e apagar memórias e até mesmo dominar completamente a vítima. Essa dominação não é como a Dominação vampírica. Não é a vontade do demônio aplicada sobre a vítima. Muito pelo contrário. O demônio altera a vontade da vítima, fazendo-a agir como ele deseja. Das ferramentas da corrupção, este poder é a mais útil.

Para que alguns poderes de Violação funcionem, é preciso haver um contato visual inicial. O demônio deve fitar a vítima nos olhos. Enquanto os olhos da vítima e do demônio se encontram, um forte brilho pode ser percebido nos olhos do infernal. Esse brilho profano pode ser vermelho, verde ou de outra cor, variando de infernal para infernal, mas sempre ocorre. Quanto mais alto é o poder do demônio, mais forte torna-se o brilho. A vítima parece ser hipnotizada pela luz e nem a percebe, mas qualquer outro que veja o demônio saberá que forças sobrenaturais estão em ação. Para aqueles que presenciam isso, pode-se sentir um medo instintivo. Mesmo os ignorantes sabem, inconscientemente, que algo de muito ruim está acontecendo, e que suas almas podem estar em risco.

Apenas Celestiais e Infernais são imunes ao poder da Violação. As disputas entre eles são sempre sangrentas, e não podem simplesmente se manipular. Outros seres sobrenaturais, porém, não têm tanta sorte. Mesmo vampiros, Garou, magos e outros seres da noite podem ser dominados pelo poder da Violação. Só uma coisa pode proteger alguém completamente da Violação: Fé Verdadeira. Aqueles que possuem Fé também são imunes a este poder.

Sistema: Os poderes da Violação são incrivelmente variados. Eles incluem ler mentes, descobrir segredos, intimidar vítimas, enlouquecer mortais, reconstruir suas memórias e muitos outros efeitos sobre a mente.

Sempre que o demônio utilizar este poder, seus olhos brilharão com intensidade. Quanto mais alto o nível do poder usado, mais forte é o brilho. Qualquer ser (com exceção da vítima e daqueles que são imunes à Violação) que presencie este brilho sentirá um medo instintivo. Isso não afeta tanto seres sobrenaturais, mas mortais precisam testar Força de Vontade (dificuldade 4 + o nível do poder usado) para não fugirem. Esta fuga não será em pânico, porém, e sim uma vontade de sair o mais rápido possível do local. Aqueles que fogem acabam com o tempo esquecendo o que viram. A mente mortal foi condicionada demais a não acreditar no sobrenatural...

Imunidade: Demônios, anjos e seres que possuam Fé Verdadeira são imunes a este poder.

RESISTINDO À VIOLAÇÃO

A maioria dos seres sobrenaturais são mais resistentes aos poderes de Violação por terem Força de Vontade mais alta (normalmente, entre 4 e 9). Mortais, por outro lado, são mais vulneráveis por terem Força de Vontade mais baixa (normalmente, entre 2 e 5). Mesmo assim, qualquer um pode resistir à Violação.

Naturezas:

Dependendo da personalidade do alvo, pode ser mais difícil controlar o alvo. Personagens com Naturezas mais agressivas ou manipulativas, como Valentão, Diretor ou Autocrata, por exemplo, podem ser mais difíceis de se controlar, aumentando em um ponto as dificuldades do demônio para manipula-los. Outros, com personalidade mais "fraca", como Criança ou Soldado, são mais fáceis de se controlar, diminuindo a dificuldade do demônio em um.

Força de Vontade:

Qualquer um, seja mortal ou sobrenatural, pode resistir à Violação gastando pontos de Força de Vontade. Gastando um ponto, é possível resistir ao poder por um turno ou pouco mais. Gastar tal ponto, porém, exige que a vítima tenha algum motivo para resistir ao poder (como, por exemplo, fazer algo que vai contra seus desejos mais profundos). Essa resistência é muito precária, afinal, ela só dura um turno. Neste turno, a vítima da Violação estará livre do poder, mas todas as suas ações terão a dificuldade aumentada em dois pontos devido ao esforço mental. No turno seguinte, o poder de Violação retorna com força total.

Se, com tentativas sucessivas de resistir à Violação, a vítima acabar gastando um número de pontos de Força de Vontade igual ao número de sucessos obtidos pelo demônio ao domina-lo, a vítima estará livre do controle demoníaco. Além disso, a vítima não poderá ser dominada de novo pelo resto da Cena, pois sua vontade estará fortalecida. Isso não impede, porém, que o demônio domine a vítima novamente no futuro...

Nível •

Invadir a Alma: Este poder é muito simples, mas todos os praticantes de Violação o conhecem. Como primeiro ato de invasão, o demônio é capaz de olhar uma vítima e então descobrir os segredos mais profundos de sua alma. O demônio não é capaz de ler sua mente ainda, mas pode ver o interior do alvo e descobrir coisas como sua personalidade, seus medos mais profundos, seus desejos, suas fraquezas psicológicas, qualquer sinal de loucura que o alvo tenha, entre outras informações.

Este poder possui duas utilidades principais. A primeira é que ele é muito bom para que o demônio saiba como se aproximar do alvo, conhecendo seus defeitos e sua personalidade. Isto pode ser extremamente útil para se descobrir uma pessoa com potencial para o Infernalismo. A segunda é que este poder permite olhar as culpas e os pecados que o alvo já cometeu, e desta forma ter meios de chantagea-lo.

Sistema: O demônio deve poder ver o alvo para que este poder funcione, mas não é necessário fitar os olhos da vítima. Testa-se PERCEPÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade do alvo) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. Cada sucesso permite ao demônio descobrir uma informação a respeito do alvo. Informações são sempre a respeito da personalidade do alvo e incluem Natureza, Comportamento, medos, Perturbações Mentais, desejos mais profundos, os atos que cometeu de que ele se orgulha ou se envergonha, etc.

Medo Interior: Olhando nos olhos da vítima, o infernal é capaz de provocar tamanho terror na alma dela que ela obedecerá aos comandos do demônio. Os olhos do demônio brilharão intensamente enquanto este poder está em uso. A vítima, intimidada, obedecerá ao demônio por puro medo. O demônio poderá dar-lhe comandos que não arrisquem a vida da vítima nem a coloque contra seus desejos mais profundos.

Alguns demônio primeiro espionam a alma das vítimas, e então usam o conhecimento que adquiriram sobre as fraquezas, pecados e medos do alvo para poder intimida-lo melhor. De fato, sabe-se que, se o demônio revelar o que sabe sobre a alma da vítima, a vítima torna-se ainda mais fácil de ser manipulada.

Depois que este poder é usado, a vítima sentirá um profundo ódio pelo demônio, mesmo que sendo impedido de agir pelo medo. Demônios dizem que isso ocorre porque a mente humana não gosta de admitir a presença de seres "superiores."

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Não é preciso gastar nada. Se o demônio usou **Invadir a Alma** na vítima e começar a revelar a ela seus medos e fraquezas, a dificuldade do teste de Medo Interior cai em dois pontos.

Quantos mais sucessos o demônio obtiver, mais o alvo estará nervoso e assustado. Na presença do demônio, ele fará o que o demônio desejar, desde que o demônio peça apenas favores ou trabalhos simples (como entregar uma chave ao demônio, espionar uma pessoa ou forçar um policial a libera-lo). O demônio não poderá dar comandos que ponham a vítima em risco de vida, mas pode fazer a vítima se humilhar ou se colocar em situações "perigosas" para sua vida familiar ou social (como arriscar perder o emprego, por exemplo).

Nível ••

Ler os Segredos da Mente: Embora **Invadir a Alma** permite aos infernais espionar o espírito de uma pessoa, somente a partir do segundo nível de Violação o demônio é capaz de ler seus pensamentos. Enquanto usa este poder, os olhos do demônio brilham fracamente. Tal brilho só pode ser notado quando o demônio está em um local mais escuro. O demônio não precisa fitar os olhos da vítima, basta poder vê-la.

A mente possui vários níveis. O nível mais superficial são os pensamentos imediatos da vítima, mas conforme se aprofunda na mente, pode-se ler suas memórias e (no nível mais profundo) alcançar e descobrir seus maiores segredos. Quanto mais o demônio se aprofunda na mente, mais ele descobre sobre o alvo e mais pode tem sobre ele.

Sistema: O demônio deve estar próximo ao alvo e deve poder vê-lo para que o poder funcione. Testa-se PERCEPÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade do alvo) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. Quantos mais sucessos, mais profundamente o demônio adentra na mente da vítima. É possível descobrir informações genéricas sobre o alvo ou segredos específicos, assim como ver suas lembranças ou ler seus pensamentos. Este poder se mantém ligado enquanto o demônio puder observar a vítima. Durante esse tempo, ele pode vasculhar a mente do alvo e ler seus pensamentos livremente.

Palavra Perturbadora: Sussurrando para uma vítima, o demônio é capaz de despertar-lhe loucura. O que o demônio sussurra pode variar. Normalmente, ele sussurra algum segredo da vítima (descoberto usando **Ler os Segredos da Mente** ou **Invadir a Alma**), mas alguns demônios simplesmente sussurram mentiras sobre a vida do alvo para que este poder funcione.

A loucura adquirida pelo alvo se manifesta imediatamente e com muita intensidade. A perturbação adquirida quase sempre tem a ver com o que foi sussurrado, mas pode ser qualquer uma, à escolha do demônio.

Sistema: O demônio deve manter contato visual com a vítima e então sussurra para ela. Testa-se MANIPULAÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade da vítima) e deve-se gastar 1 Ponto de Investimento. Se o que foi sussurrado era algum segredo ou pecado do alvo, a dificuldade cai em um ponto. Tendo sucesso, o demônio desperta uma Perturbação Mental na vítima. O tempo em que a loucura tomará o pobre coitado varia com o número de sucessos:

Sucessos	Tempo
1	Uma hora
2	Um dia
3	Uma semana
4	Um mês
5	Um ano
6+	Indefinido, talvez permanentemente

Nível •••

Falsa Amizade: Demônios são mostrados nas lendas como seres carismáticos, capazes de conquistar a amizade de qualquer um. Este poder com certeza influenciou tais lendas. Tratando com gentileza, calma e respeito um alvo, o demônio é capaz de conquistar sua amizade. Este poder influencia tanto a vítima que ela começa a pensar no demônio como se fosse um amigo que ela conhece há anos. Enquanto o tratamento cordial do demônio for mantido, a vítima o tratará bem e será capaz de realizar quaisquer favores que realizaria para seu melhor e mais confiável amigo.

Ao usar este poder, os olhos do demônio só brilham no exato momento em que ele é ativado, por um único turno. A amizade dura enquanto o demônio tratar bem o "amigo." Se o demônio ataca-lo ou fizer qualquer coisa que o alvo iria condenar, a amizade se quebra.

Este poder não pode ser usado em pessoas que já sejam inimigos do demônio ou que têm alguma coisa pessoal contra ele. Note que essa rivalidade deve ser algo pessoal. Alguém que está sob ordens para matar ou atacar o demônio, por exemplo, mas não tem qualquer coisa contra ele, poderia ser afetado normalmente.

Sistema: O demônio deve falar amigavelmente com o alvo, tratando-lhe bem e calmamente. Testa-se CARISMA + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Não é preciso gastar nada para se ativar esta habilidade. A habilidade dura enquanto o demônio tratar bem a vítima, podendo durar meses ou mesmo anos de amizade induzida...

Reconstruir Lembranças: Demônios que alcançaram este nível são capazes de recriar as memórias de uma vítima. Fitando os olhos da vítima e ordenando a ela que esqueça alguma de suas lembranças, o demônio é capaz de faze-la realmente se esquecer. Se o contato visual se mantiver, o demônio pode ainda "narrar" à vítima as novas lembranças que quer colocar no lugar as lembranças suprimidas.

O demônio não é capaz de adicionar novas lembranças, apenas substituir lembranças já existentes. Além disso, só é possível mexer em lembranças de fatos ocorridos há no máximo três dias.

Sistema: O demônio deve conversar com o alvo para reconstruir suas lembranças. Ele testa então MANIPULAÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Inteligência da vítima +2) e gasta-se 2 Pontos de Investimentos. Quanto mais sucessos, mais o alvo se convence de que o que o demônio diz é verdade.

As lembranças suprimidas podem retornar com o tempo, através de terapia psicológica, embora este processo seja complicado. Alguns poderes sobrenaturais podem ser usados para reconstituir as lembranças verdadeiras da vítima.

Sedução: Este poder é praticado principalmente pelos Luxuriosos (Succubus e Incubus). Outros demônios tendem a achar um tanto degradante corromper pelo sexo. **Sedução** permite ao demônio tornar-se irresistivelmente atraente para uma vítima. A vítima literalmente "comerá na mão" do demônio, realizando a maior parte dos desejos do Infernal em troca de prazer carnal. Este poder normalmente só funciona em vítimas do sexo oposto (embora alguns demônios usem com eficiência em vítimas do mesmo sexo que tenham tendências homossexuais).

Demônios monstruosos (aqueles com Aparência Negativa) são incapazes de usar este poder. Sua monstruosidade nega os efeitos de **Sedução**. Por outro lado, eles podem usar poderes como Quimeræ e Metamorfose para disfarçarem sua aparência para que este poder funcione corretamente.

Sistema: O demônio testa APARÊNCIA + VIOLAÇÃO (dificuldade 6) e gasta 1 ponto de Investimento. O alvo deste poder se torna completamente obcecado com o demônio. Para o alvo, o demônio torna-se seu par perfeito, e ele será capaz de fazer de tudo para conquistar o Infernal. Testes sociais do demônio em relação ao alvo possuem as dificuldades diminuídas em três pontos. Testes de sedução feitos pelo demônio têm dificuldade diminuída em quatro pontos!

De acordo com as tendências do alvo, o demônio pode convence-lo a fazer qualquer coisa — até matar, se ele já tinha alguma tendência homicida. O alvo fará de tudo para agradar o infernal, esperando que consiga em troca algo muito simples: prazer carnal.

Os efeitos deste poder duram um dia inteiro, mas podem ser estendidos para uma semana inteira se o demônio gastar um ponto de Força de Vontade no momento em que ativa o poder.

Nível ••••

Ordens do Superior: Este poder permite ao demônio controlar as ações de uma vítima. Fitando os olhos do alvo, o demônio é capaz de dar-lhe ordens que o alvo seguirá à risca. Isto não é uma dominação mental, porém. O que ocorre é que o alvo é convencido que o demônio é um ser superior e deve ser obedecido. Este poder domina através do puro terror que vítima sente. Instintivamente, as vítimas de **Ordens do Superior** sabem que aquela pessoa que está dando ordens é uma criatura perigosa e poderosa, e farão de tudo para evitar sua ira.

Qualquer um que observar o alvo deste poder notará que ele está obviamente perturbado e com medo de algo. O alvo treme e fala nervosamente, mas agirá da melhor maneira possível para obedecer o demônio. A influência deste poder é tão forte que é possível ordenar à vítima ações que possam feri-la ou mesmo mata-la. De fato, alguns demônios são capazes de ordenar o suicídio da vítima, que obedecerá prontamente...

Quando se usa este poder, os olhos do demônio brilham com grande intensidade.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade do alvo) e gasta-se 2 Pontos de Investimentos.

O alvo, por puro desespero, fará tudo o que o demônio mandar, mesmo ações perigosas que possam prejudica-lo Quantos mais sucessos o demônio obteve, mais perigosas serão as ações que o demônio pode forçar o alvo a fazer. Com cinco sucessos, ele poderia obrigar a vítima a se suicidar.

Nível •••••

A Voz da Verdade: Este poder é temido por muitos, embora pouco usado pelo custo de energia necessário para faze-lo. O demônio fita os olhos da vítima. O brilho dos olhos é tão intenso que a paralisa e a deixa suscetível à qualquer coisa que o demônio disser. Uma vez que o poder foi acionado, o demônio pode falar o que quiser ao alvo, e o alvo se convencerá das palavras do demônio, por mais absurdas ou terríveis que sejam. Desta forma, o demônio pode convencer o alvo de praticamente qualquer coisa ou mesmo reconstruir períodos inteiros da vida do alvo.

O demônio pode continuar dizendo coisas ao alvo enquanto o contato visual se mantiver. Se quebrado o contato visual, o poder cessa, embora o que o demônio já tenha tido se mantenha na mente do alvo.

Sistema: O demônio deve manter contato visual todo o tempo e falar para convencer o alvo. Testa-se MANIPULAÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Inteligência do alvo +4) e deve-se gastar 1 Ponto de Alma. Tudo o que o

demônio disser será tido como verdade pelo alvo, por mais absurdo que seja. Este poder só pode ser revertido através de profundo tratamento psiquiátrico ou se algum ser sobrenatural de alguma forma conseguir recuperar as memórias verdadeiras do alvo.

Mortais são muito vulneráveis a este poder, porém seres sobrenaturais podem gastar pontos de Força de Vontade para tentar resistir às palavras do demônio enquanto elas são ditas (um ponto de Força de Vontade por turno em que o contato visual foi mantido).

Nível 6

Coração das Trevas: Fitando por um instante os olhos da vítima, o demônio é capaz de despertar-lhe um instinto sombrio. Este poder não precisa de mais do que uma troca de olhares para ser usado, e o demônio não precisa dizer nada à vítima. O alvo deste poder será tomado pelo seu "lado negro." Libertada de sua moral e de suas convicções, a vítima fará o que seus instintos mandam e tentará realizar seus desejos mais sombrios.

Este poder é mais eficiente em mortais, que possuem um lado negro mais equilibrado. Se usado em certas criaturas sobrenaturais, isso pode despertar-lhe a Besta Interior, tornando a situação extremamente perigosa (um demônio inteligente, porém, pode usar isso a seu favor).

Sistema: Essa é uma jogada resistida. O demônio gasta 3 Pontos de Investimentos e testa MANIPULAÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade da vítima), enquanto a vítima testa Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do demônio). Se o demônio vencer, o lado negro da vítima emergirá.

Se usado em vampiros ou lobisomens, este poder os fará entrar em Frenesi. Fantasmas serão tomados por suas Sombras e Kuei-jin serão dominados pelo P'o. Magos e Fadas serão afetados normalmente.

Demência Total: Mais um poder que mexe com a sanidade das vítimas, **Demência Total** permite ao demônio despertar toda a loucura escondida nos recessos da mente de uma vítima. O demônio deve fitar os olhos da vítima, mas não precisa dizer-lhe nada. Em um instante, a vítima será tomada pela loucura.

A loucura criada por este poder é violenta e caótica. O demônio literalmente fragmenta a mente da vítima. Embora essa loucura não seja duradoura, é suficiente para causar estragos tanto para a pessoa afetada como para as pessoas ao redor.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade da vítima) e gasta-se 3 pontos de Investimento. O efeito faz emergir violentamente na vítima 5 Perturbações Mentais diferentes e escolhidas ao acaso. Na maioria das vezes, a vítima se torna completamente psicótica. A vítima pode tentar testar Força de Vontade (dificuldade 8) para tentar resistir a este poder, mas seus sucessos não anulam os sucessos do demônio. Cada sucesso no teste da vítima elimina uma Perturbação Mental.

A **Demência Total** dura um dia inteiro, mas o demônio pode estender esse tempo para um semana gastando um ponto de Força de Vontade no momento em que o poder é usado.

Nível 7

Ódio: Dizem que demônios criam discórdia, e este poder é prova disso. Dizendo a vítima ruim (mesmo uma mentira) sobre algo ou alguém, o demônio provoca um ódio profundo por esta coisa ou pessoa. Diante do objeto de ódio, a vítima agirá violentamente, atacando seu odiado e até mesmo tentando mata-lo. Mesmo uma pessoa amada pela vítima pode se tornar seu objeto de ódio, embora isso seja mais difícil de se fazer com este poder.

Sistema: O demônio deve contar à vítima algo que a faça ter raiva em relação ao que se quer que seja odiado. Mesmo que essa revelação seja uma mentira, a vítima será enfeitiçada pelas palavras do demônio, passando a ter um ódio mortal e doentio em relação a uma pessoa ou coisa.

Testa-se MANIPULAÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Inteligência do alvo +3). Quanto mais a vítima gostar do objeto de ódio, mais sucessos são necessários para que o poder seja bem-sucedido. Um sucesso cria ódio em relação a um desconhecido, três sucessos são necessários para que a vítima odeio um grande amigo e cinco sucessos fazem a vítima odiar até mesmo uma pessoa amada.

O ódio se mantém por um dia inteiro.

Nível 8

Ódio em Massa: Uma versão mais poderosa de **Ódio**, este poder permite gerar discordância em um grupo. Essa discordância cresce a um ponto em que as pessoas deste grupo são tomados por um ódio mortal e começam a agir violentamente.

Para que este poder funcione, o grupo deve ter algum ponto de discordância original, ou então o demônio deve fazer com que pelo menos uma pessoa no grupo discorde das demais. A partir daí, a discussão começará, e irá se agravar rapidamente, tornando-se violência física entre os membros do grupo.

Como em outros poderes de Violação, os olhos do demônio brilham no exato instante em que o poder é usado.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + VIOLAÇÃO (dificuldade 8) e gasta-se 1 Ponto de Alma. Quanto mais as pessoas discutirem, mais o ódio crescerá, até o ponto em que as pessoas apelarão para a violência. Esse poder continua em ação mesmo após o grupo se dissolver. As pessoas afetadas continuarão a odiar qualquer um que discorde delas até o efeito do poder se dissipar. O ódio se mantém por um dia inteiro.

Nível 9

Onda de Demência: Este poder permite ao demônio enlouquecer todos ao seu redor. Os olhos do demônio brilham muito quando este poder é usado e, logo em seguida, todas as pessoas ao redor enlouquecem, suas mentes fragmentadas pela Violação.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Alma. O número de sucessos indica quantas pessoas foram afetadas:

1 Sucesso: 4 pessoas
2 Sucessos: 8 pessoas
3 Sucessos: 16 pessoas
4 Sucessos: 32 pessoas
5 Sucessos: 64 pessoas

As pessoas afetadas recebem cinco Perturbações Mentais diferentes cada. Vítimas podem testar Força de Vontade (dificuldade 8). Cada sucesso reduz o número de Perturbações sofridas em um. A loucura dura uma noite, mas o demônio pode gastar um ponto de Força de Vontade para estende-la por um semana inteira.

Nível 10

Escravo Eterno: Simplesmente fitando seu alvo nos olhos, o demônio pode apagar completamente sua mente. O alvo passa a ser um escravo dos desejos do demônio, seguindo suas ordens sem questionamento e com a máxima eficácia possível. Uma vítima deste poder parece um casca vazia: ele não se lembra de quem é, nem quem conheceu. Para ele, seu mestre é tudo, e arriscará sua vida para proteger o mestre.

Escravos criados por este poder ainda retém um certo nível de criatividade, mas eles não são capazes de improvisar muito, seguindo rigidamente as ordens de seus mestres. Eles também não serão capazes de resistir ao domínio do mestre.

Seres sobrenaturais parecem mais resistentes a este poder do que mortais. De fato, com o tempo, suas mentes voltam, permitindo-lhes escapar do controle do demônio.

Sistema: O demônio fita a vítima e testa MANIPULAÇÃO + VIOLAÇÃO (dificuldade é a Força de Vontade da vítima) e gasta 3 Pontos de Alma. A vítima pode resistir testando Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do demônio). Se a vítima perder, sua mente é apagada e ele se torna um servo do demônio. O efeito é permanente, embora certos tratamentos psiquiátricos ou certos poderes sobrenaturais possam restaurar o alvo ao normal.

Se usado em um ser sobrenatural, este poder dura (11 menos a Força de Vontade da criatura) em meses. Após este período, suas mentes começam a retornar lentamente e eles serão capazes de se livrar do controle infernal.

LIMITES DA VIOLAÇÃO

Os limites da Violação são claros: ela é uma arte de controlar e distorcer mentes. É ao mesmo tempo um poder de invocar terror, manipular emoções, enlouquecer e alterar memórias. É a arte de invadir e mudar mentes. Os Narradores e jogadores podem criar seus próprios poderes de Violação dentro desses limites, mas uma coisa que deve ser lembrada é que Violação altera a vítima: ela não é mais a mesma depois que o poder foi usado.

Celeridade

Tipo: Poder de Ampliação

Celeridade é o poder da velocidade e dos reflexos sobrenaturais e se confunde com a Disciplina vampírica conhecida como "Rapidez". Demônios que possuem Celeridade são capazes de se agirem em velocidades incríveis. Para aqueles que os observam, o demônio parece como um borrão, movendo-se tão rápido que é difícil percebe-lo. Para o demônio, é como se o mundo fosse mais lento, e as pessoas mais lerdas. A velocidade conferida por este poder permite ao demônio realizar ações impressionantes, como perseguir um carro a pé ou lutar contra diversos inimigos de uma só vez.

Infelizmente, este poder tem seu preço: energia. Mantê-lo acionado gasta uma quantidade incrível de energia infernal, de forma que muitos demônios só usam Celeridade em situações mais graves.

Sistema: Cada ponto que o demônio possui em Celeridade dá a ele uma ação extra em um turno. Celeridade, como outros poderes, pode variar entre níveis 1 e 10, e portanto um demônio com Celeridade pode agir entre duas e onze vezes em um mesmo turno, de acordo com seu nível. O que ele faz com essas ações é escolha do jogador: ele pode gastar uma ação inteira correndo para se aproximar de um inimigo e então outras duas ações para lutar com ele, por exemplo.

O uso de Celeridade requer dispêndio de energia, porém. Um demônio precisa gastar um ponto de Alma para acionar o poder por uma cena. Na mesma cena em que gastou o Ponto de Alma, então, sempre que ele quiser usar o poder por um turno, ele deve gastar 1 Ponto de Investimento. No turno em que ele gasta um ponto de Investimento, ele poderá desfrutar de todas as suas ações extras. Note que o custo não muda, não importa quantas ações possam ser realizadas. Um demônio de Celeridade 1 e um de Celeridade 6 só precisam gastar um ponto de Investimento para ter todas as suas ações por turno.

Exemplo: *Argus possui Celeridade 3. Vendo-se, cercado por inimigos, ele gasta um ponto de Alma, ativando sua Celeridade. Pelo resto da Cena, sempre que Argus quiser usar 4 ações por um turno, ele gasta um ponto de Investimento.*

Fortificação

Tipo: Poder de Ampliação

Lendas contam que o demônio é capaz de enfrentar um exército, que sua força é sobrenatural e que arma alguma pode feri-lo. Embora as lendas muitas vezes exagerem, elas não estão longe da verdade. Este *Infernalis Factu* é um dos mais terríveis que se pode imaginar, principalmente porque ele não é nada sutil. Claro, um demônio usando Fogo Negro é apavorante, mas não há terror maior do que ver uma monstruosidade gigantesca se aproximar, resistindo a quaisquer danos que sofre como se nada o atingisse. E mais ainda, saber que essa mesma criatura há pouco desmembrou pessoas usando com as mãos...

Fortificação é um poder físico, e confere ao infernal as lendárias força e resistência infernais. Mais impressionante, é impossível saber se um demônio está ou não usando este poder apenas observando-o, pois Fortificação não altera a forma do corpo do Infernal. Aqueles que podem ver auras notam que a aura do demônio torna-se mais negra, porém, devido à energia infernal usada para ativar este poder.

Assim como Celeridade, demônios evitam usar este poder porque ele requer muita energia para ser usado. Por outro lado, quando a situação requer força bruta, os Sádicos, Sanguinolentos e Acumuladores de Poder não temem usar Fortificação, pois sabem que suas Maldições irão recuperar as energias gastas...

Sistema: Fortificação contribui para a Força e a resistência do personagem. Este poder deve ser ativado conscientemente pelo demônio. Para ativa-lo, o demônio deve gastar 1 Ponto de Alma. A partir daí, o poder ficará ativo durante toda a Cena. Ao fim da Cena, o demônio perde as vantagens da Fortificação e deve gastar outro Ponto de Alma para aciona-la novamente.

Enquanto a Fortificação estiver ligada, o demônio possui as seguintes vantagens:

Força Sobrenatural:

Para cada ponto de Fortificação que o demônio possui, sua Força aumenta em um. Um demônio de Força 3, e Fortificação 3, por exemplo, terá Força 6 quando este poder estiver acionado.

Em testes de Força, os pontos extras de Força conferidos por este poder não precisam ser testados. Ao invés disso, eles conferem sucessos automáticos. O demônio faz o teste normalmente (sem contar os pontos extras) e soma aos sucessos conseguidos o número de pontos extras de Força que se possui. No exemplo acima, o demônio de Fortificação 3 poderia testar sua Força (3 dados) e somaria 3 sucessos ao resultado.

Resistência Sobrenatural:

Fortificação, quando ligada, acrescenta dados aos testes de Absorção de Dano do personagem. Para cada ponto de Fortificação, o demônio terá um dado a mais para absorver Dano (seja ele Atordoante, Letal ou Agravado). Um demônio de Fortificação 3, por exemplo, teria +3 dados em seus testes de absorção de danos.

Metamorfose

Tipo: Poder de Ampliação

O Poder sobre a carne infernal, Metamorfose permite ao demônio alterar a própria forma. Segundo muitas lendas, contos e histórias, demônios são capazes de assumir múltiplas formas. De fato, aqueles que conhecem Metamorfose podem, e praticamente todo demônio acaba aprendendo pelo menos um nível básico deste *Infernalis Factu*. Isso não é regra geral, porém. Muitos demônios deixam de aprender este poder, porque consideram uma ofensa esconder sua forma verdadeira ou porque não conseguem perceber as utilidades de se possuir mil faces diferentes.

Demônios com aparência monstruosa são aqueles que costumam aprender Metamorfose primeiro. Isso é um tanto óbvio: para se poder interagir com mortais, é precisa se parecer com um. Não que todo demônio que conheça este *Infernalis Factu* o use para tornar-se mais bonito, muito pelo contrário. Alguns o usam para assumir formas monstruosas ou para adquirir armamento corporal, como garras ou presas.

Ao contrário de vampiros com poderes de Vicissitude, o demônio não precisa esculpir sua forma. Seu corpo é moldado por sua mente, e a transformação é extremamente rápida. Num instante o demônio possui uma forma, no outro ela já se alterou, e isso é possível mesmo que o demônio esteja amordaçado ou de alguma forma paralisado. Metamorfose é sempre um ato controlado pela mente: basta estar consciente para ser feito.

As transformações feitas com Metamorfose não são permanentes, a menos em níveis muito altos de poder. O demônio pode manter uma forma alternativa quanto tempo quiser, mas se ele for deixado inconsciente, ele reverte automaticamente à sua forma verdadeira. Da mesma forma, ele pode retornar conscientemente à forma verdadeira se quiser, sem nenhum esforço ou dispêndio de energia.

Sistema: O número de sucessos sempre indica a perfeição da transformação. A transformação é instantânea, exigindo apenas um turno para se completar. Ela dura por quanto tempo o demônio desejar ou até que o demônio fique inconsciente. Um demônio inconsciente sempre retorna à sua forma verdadeira. Retornar à Forma Verdadeira não exige testes nem gasto de energia.

Usar os poderes de Metamorfose é considerado uma ação "reflexiva", ou seja, que não conta no número de ações do personagem em um turno. Por outro lado, o demônio não realizar mais do que um transformação por turno. Uma transformação incompleta (isto é, que não alcançou o número de sucessos necessários) pode ser completada no turno seguinte, desde que o demônio teste de novo o poder e pague o preço em sua energia (pontos de Investimentos ou Almas).

A FORMA VERDADEIRA

A Forma Verdadeira de um demônio é muitas vezes considerada imutável, mas isso não é completamente verdade. De fato, um demônio SEMPRE reverterá à sua forma verdadeira com o tempo, mesmo se alterado por poderes de outras criaturas como a Vicissitude vampírica ou as Esferas dos magos. Isso leva um tempo considerável, mas sempre ocorre. A carne infernal não pode ser mudada por influências externas e sempre retornará ao seu estado verdadeiro.

Estado verdadeiro, porém, não quer dizer forma original. A Forma Verdadeira de um demônio muda com o passar dos tempos. Como um mortal, ele pode acabar crescendo a barba ou as unhas, por exemplo, ou assumir uma aparência mais jovem. Mas os tempos também podem altera-lo de outras formas, como alterar a cor dos olhos ou cabelos do demônio, ou faze-lo assumir uma aparência mais jovem, ou mesmo torna-lo mais bonito ou mais monstruoso conforme o tempo passa. Essas transformações são muito lentas e levam anos (ou mesmo séculos) para ocorrer. Elas ocorrem de acordo como o demônio vê a si mesmo, em seu subconsciente, e conforme o infernal amadurece com o passar dos séculos, a forma como ele se vê muda. Essa transformação é tão lenta, porém, que alguém só a perceberia se deixasse de ver o demônio por muitos anos e então o visse novamente.

Transformações mais rápidas na Forma Verdadeira podem ocorrer também, com a ajuda do poder de Metamorfose. Se um demônio assumir uma forma e se manter nela por muito tempo, sua Forma Verdadeira vai acabar se adaptando à nova forma. Para isso, o demônio deve evitar assumir sua Forma Verdadeira, ao invés disso sempre forçando seu corpo a assumir a forma alternativa após alguma transformação. O corpo acaba se acostumando com a nova forma. Quanto tempo isso dura, pode variar. Ter a mesma forma, mas um pouco diferente (mais jovem ou mais velho, cabelo de outra cor, barba crescida ou não, etc.) levaria apenas um ano para que o corpo se acostumasse. Uma forma completamente diferente poderia levar até um século para que fosse considerada a nova Forma Verdadeira do demônio.

Em termos de jogo, o demônio pode alterar sua forma com o passar do tempo, caso as transformações sejam mínimas, mas se ele quiser assumir uma forma bem diferente, precisará comprar pontos de Aparência ou Aparência Negativa (ou gastar Experiência para baixar seus níveis). Se o demônio desejar usar Metamorfose para alterar sua forma permanentemente, o Narrador deve determinar quanto tempo o demônio deve ficar na nova forma para que se torne sua Forma Verdadeira. Ele pode até mudar de forma, mas SEMPRE terá que usar Metamorfose para retornar à sua forma escolhida, sem jamais retornar à Verdadeira. Esse tempo pode variar entre um ano e um século.

Nível •

Alterações Menores: O demônio pode transformar partes de seu corpo, dando-lhes novas características ou suprimindo-as. Um demônio com este poder pode criar ou suprimir características demoníacas como asas, cauda, chifres e garras. Também é possível alterar pequenas características como cor dos olhos, comprimento dos cabelos, tamanho das orelhas, cor da pele, formato do nariz e outros detalhes estéticos.

Sistema: O demônio gasta 1 Ponto de Investimento por cada alteração feita. Caso deseja criar armamento corporal (garras, chifres, espinhos), ele deve gastar 1 Ponto de Investimento por dano adicional à Força causado (garras de Dano Força

+2, por exemplo, custam 2 Pontos de Investimentos). O Dano causado é Letal, mas se o demônio gastar um ponto de Força de Vontade ao criar suas garras ou presas, o dano será Agravado. O dano máximo que uma arma corporal pode causar é Força +3.

Nível ••

Forma Inanimada: Através de concentração, o demônio pode assumir a forma de um objeto genérico ou até mesmo copiar com perfeição objetos específicos, desde que possa vê-los.

Sistema: O demônio tem de gastar 1 Ponto de Investimento para se transformar em um objeto genérico. Caso deseje copiar um objeto específico (como uma pintura ou jarro raro), ele deve também testar RACIOCÍNIO + METAMORFOSE (dificuldade 4). Um sucesso copia objeto de forma bem ruim, enquanto cinco sucessos criam uma cópia perfeita.

Na forma de objeto, o demônio normalmente não pode ver, mas pode ouvir e sentir o que ocorre ao seu redor. Em alguns casos bem específicos (como se tornar um quadro), o demônio pode usar a visão se tiver alguma boa desculpa (por exemplo, ver através dos olhos do retrato).

Visual Metamórfico: Este poder permite ao demônio alterar drasticamente a própria aparência. Mais do que simplesmente mudar algumas características de seu corpo, ele pode assumir uma aparência completamente nova. Muitos demônios usam este poder para se tornarem mais belos ou mais feios, para assumir identidades alternativas ou simplesmente como disfarce. É possível até mesmo se transformar numa pessoa do sexo oposto!

Sistema: O demônio testa INTELIGÊNCIA + METAMORFOSE (dificuldade 6) e gasta 1 Ponto de Investimento. Cada sucesso pode ser usado para mudar uma característica (como as alterações feitas no nível um) e aumentar ou diminuir um ponto de Aparência do personagem. Alternativamente, o demônio pode usar cada sucesso para alterar duas características físicas, sem mexer no Atributo Aparência. Alterações no Atributo Aparência (ou Aparência Negativa) devem respeitar o limite máximo de Atributos determinado pela Casta do personagem.

Exemplo: Ada, uma infernal de Casta 5, consegue três sucessos no teste de ***Visual Metamórfico****. Ela decide que dois sucessos serão usados para alterar duas características e aumentar sua Aparência em dois pontos, e que o outro sucesso será usado para alterar mais duas características. Sua Aparência era 3, passa a ser 5. Como ela pode alterar 4 características, ela decide que vai mudar seus cabelos, a cor da pele, a cor de seus olhos e o tamanho de seus seios. Antes uma pálida mulher de aparência misteriosa, Ada agora possui a aparência de uma vislumbrante morena, completamente diferente de sua forma original.*

Este poder pode ser usado para se copiar outra pessoa. Neste caso, o demônio deve reproduzir seu nível de Aparência e copiar todas as suas características físicas. Isso requer sempre muitos sucessos e a alteração jamais será perfeita (é virtualmente impossível copiar cada detalhe do alvo).

Caso o demônio não consiga o resultado desejado no primeiro teste (precisava de 4 sucessos e conseguiu apenas 2, por exemplo), ele pode tentar usar o poder novamente no turno seguinte para completar a Metamorfose.

Nível •••

Tomando a Forma Animal: Embora alguns infernais considerem um tanto degradante assumir a forma de uma criatura inferior, o poder de assumir uma forma animal é explorada por muitos infernais menores ou demônios poderosos que sabem aproveitar as vantagens de uma forma animal.

Quando assume a forma de um animal, o demônio ganha todas as vantagens e desvantagens da forma escolhida. Ele pode voar se resolver tornar-se um pássaro, por exemplo, ou tem sentidos aguçados na forma de lobo e veneno na forma de cobra.

Normalmente, um demônio transformado em animal costuma manter características incomuns, como pêlos de cores estranhas, olhos brilhantes ou outras características infernais. Esse nem sempre é o caso: essas características só aparecem se o demônio desejar que sua forma as tenha. Quando precisam passar despercebidos, os infernais tem controle suficiente sobre si mesmos para tornarem-se animais de forma completamente mundana.

Note que só a forma do demônio muda. Ele não se torna vulnerável só porque se tornou um animal, e mantém quaisquer poderes infernais que possua.

Sistema: O demônio testa RACIOCÍNIO + METAMORFOSE (dificuldade 6) e gasta 2 Pontos de Investimento. O tipo de animal que se pode transformar depende do número de sucessos:

Tipo de Animal	Sucessos Necessários
Mamífero médio ou pequeno (leão, lobo, rato)	1
Répteis (crocodilo, cobras grandes)	2
Mamífero grande (elefante, hipopótamo)	3
Pássaro ou peixe grande (tubarões)	4
Anfíbio ou peixe pequeno	5

A forma do animal pode ser levemente alterada no momento da transformação. Um demônio em forma de lobo, por exemplo, pode desejar ter pêlos negros e olhos brilhantes vermelhos, mostrando claramente não se tratar de um animal normal. Na forma animal, o demônio normalmente é incapaz de falar, mas se no momento em que se transforma ele gastar um ponto de Força de Vontade, ele poderá conversar o Fabulare livremente em sua forma animal.

Nível ••••

Assumir a Aparência Alheia: Este poder permite copiar, com perfeição, outra pessoa. O demônio torna-se um sósia da pessoa copiada. **Assumir a Aparência Alheia** copia com a máxima perfeição possível a vítima, e mesmo detalhes da

aparência que o demônio não conheça da pessoa podem ser copiados. O demônio deve poder ver a vítima para poder assumir sua aparência.

Sistema: Testa-se RACIOCÍNIO + METAMORFOSE (dificuldade 8) e gasta-se 3 Pontos de Investimentos. Um sucesso faz uma cópia ruim, mas que ainda pode se passar pela pessoa copiada em lugares escuros. Três sucessos criam um sósia quase perfeito. Cinco sucessos fazem uma cópia idêntica da pessoa copiada, e até mesmo os mínimos detalhes da pessoa são copiados (mesmo detalhes que o demônio desconhecia).

Moldar Característica Bestial: Muitas lendas falam de demônios com características de animais. De fato, muitos demônios nascem com tais características, mas outros podem assumi-las usando este poder. **Moldar Característica Bestial** permite ao demônio incorporar características de um animal à sua forma atual, desta forma adquirindo vantagens de acordo com a característica adquirida.

Alguns demônios combinam este poder com **Tomando a Forma Animal** (Nível 3 de Metamorfose), assumindo formas de animais combinados, como um lobo com asas ou uma cobra com patas.

Sistema: O demônio gasta 3 pontos de Investimentos por característica animal que deseja assumir. Cabe ao Narrador determinar os efeitos de cada característica. Assumir uma pele escamosa como de um crocodilo, por exemplo, dá ao personagem +2 dados para absorver Dano, mas diminui sua Aparência em dois pontos. Alguns exemplos de características são: presas venenosas (cobra), olhos aguçados (águia), mudança de cores (camaleão), língua farejadora (lagartos monitores), entre outros.

Note que nem sempre uma característica assumida vai dar vantagens. Ganhar asas de águia em uma forma humana é algo bem estúpido de se fazer, se o que se deseja é voar...

Nível •••••

Alterar Resistência: Alguns demônios aprenderam a usar seu poder de Metamorfose para ampliar a resistência de seus corpos. O demônio torna-se incrivelmente resistente a dano, e mesmo os ferimentos sofridos mal causam dor, aumentando a eficiência do infernal em combate.

Este poder funciona tornando o corpo do demônio mais tolerante ao dano. Uma vez ativado, ele se mantém automaticamente. O corpo do demônio sofre ligeiras alterações para "acomodar" o dano sofrido.

Sistema: Testa-se VIGOR + METAMORFOSE (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. Cada sucesso dá um nível de Vitalidade a mais para o personagem, do mesmo tipo que o personagem possui no momento (se ele está Escoriado, ele recebe novos níveis escoriados, sem penalidades, mas se está Espancado, ele recebe novos níveis Espancado, com penalidade -2). Além disso, as penalidades por dano do demônio baixam em um ponto (-1 vira -0, -2 vira -1, -5 vira -4, etc.).

Níveis extras de Vitalidade não podem ser curados. Uma vez que sofrem Dano, esses níveis simplesmente desaparecem, não podendo ser recuperados a não ser que o poder seja usado novamente. Os efeitos de usos sucessivos deste poder não são cumulativos: cada novo teste anula os níveis de Vitalidade ganhos no teste anterior.

Este poder dura até o final da Cena, quando os níveis extras e a resistência às penalidades por dano desaparecem.

Forma Líquida: Este poder permite ao demônio tornar seu corpo líquido. A matéria de seu corpo não se altera: ele se torna uma poça de sangue e carne em estado liqüefeito. Nesta forma, ele pode se movimentar deslizando sobre o chão, como uma poça ambulante. Ele é capaz de se manter coeso com facilidade, não podendo ser separado. Mais ainda, praticamente nada é capaz de feri-lo nesta forma.

Se alguém for idiota o suficiente para tentar "beber" o demônio, o pobre tolo muito provavelmente vai morrer quando o demônio resolver assumir sua Forma Verdadeira dentro de seu estômago (uma morte bem grotesca, convenhamos).

Sistema: Gasta-se 3 Pontos de Investimentos. Nesta forma, o demônio é virtualmente indestrutível. Ele será incapaz de atacar, porém, e sua velocidade de movimento será a metade do normal. As únicas coisas que podem feri-lo são Fogo Negro, Fogo Celestial, eletricidade e magia. Ataques físicos não podem causar dano algum no demônio.

Nível 6

Sangue Ácido: O demônio é capaz de tornar seu sangue uma substância ácida de grande poder corrosivo. O demônio em si não é ferido pelo próprio sangue, mas quaisquer outras pessoas, criaturas ou objetos são vulneráveis. O sangue do demônio assume uma aparência viscosa e esverdeada quando este poder está ativo.

Sistema: O demônio deve gastar 5 pontos de Investimentos para que seu sangue seja ácido por uma Cena. O sangue é capaz de corroer quase qualquer coisa. Uma única gosta é suficiente para atravessar uma mesa de madeira e ainda corroer um pouco o chão. Aqueles que entram em contato com o sangue do demônio sofrem de um a três pontos de Dano Agravado, de acordo com a área afetada (use a tabela de Dano para fogo). Absorver dano causado pelo ácido tem dificuldade 9 (isto é, se a criatura for capaz de absorver Dano Agravado, em primeiro lugar). Se um vampiro beber o sangue do demônio, ele sofrerá dois níveis Agravados de ferimentos por Ponto de Sangue consumido.

Alguns demônios usam o poder **Moldar Característica Bestial** com algumas modificações para poderem cuspir sangue. Usando esta habilidade junto com sangue ácido, o demônio pode cuspir seu ácido em qualquer um ao redor. Ele testa Percepção + Esportes (dificuldade 7) para tentar acertar alguém com seu cuspe. O cuspe de ácido causa dois pontos Agravados de Dano em quem for atingido.

Demônios que estejam também usando a habilidade **Sangue Ácido** são imunes ao ácido de outros demônios. Além disso, enquanto esta habilidade está sendo usada, o demônio é imune a ácidos comuns.

Sangue Venenoso: Outro poder sobre o sangue infernal, **Sangue Venenoso** permite ao demônio tornar seu sangue uma substância paralisante e altamente venenosa para qualquer ser vivo que entre em contato com ele. O sangue do demônio torna-se verde quando este poder é usado.

Sistema: O demônio gasta 3 pontos de Investimentos para que seu sangue seja venenoso por uma Cena. Aqueles que entram em contato com o sangue terão a área atingida paralisada. Mais ainda, ingerir o sangue pode causar efeitos terríveis em seres vivos.

Se uma criatura viva entra em contato com o sangue, a parte que entrou em contato é levemente paralisada. Um braço atingido, por exemplo, torna-se quase inútil. Todos os testes que envolvem a parte atingida sofrem uma penalidade de -2 dados e têm suas dificuldades aumentadas em dois pontos. Se o veneno entrar em contato com os olhos da vítima, ela será cegada. Seres sobrenaturais se recuperam da cegueira em uma cena, mas mortais podem ficar cegos definitivamente se não receberem tratamento médico urgente.

Ingerir o sangue causa efeitos terríveis. A vítima perde um ponto em cada Atributo Físico (até um mínimo de um ponto), sofrem dores de cabeça horríveis e sentem grande fraqueza (+2 dificuldade todos os testes) . Seres sobrenaturais se recuperam em apenas uma Cena (se a criatura possuir regeneração rápida) ou um dia (se não tiver poderes regenerativos), mas mortais podem passar mal por dias e, se ingeriram muito e não tiverem tratamento, podem até morrer.

Este poder só afeta seres vivos. Vampiros só são afetados se beberem o sangue. Nesse caso, cada Ponto de Sangue ingerido faz o vampiro perder um ponto em cada Atributo Físico (até um mínimo de um ponto) e as náuseas causadas aumentam a dificuldade de todos os seus testes em um ponto. Esse efeito dura uma noite por Ponto de Sangue consumido.

Este poder não pode ser combinado com **Sangue Ácido**, mas pode ser usado em conjunto com **Moldar Característica Bestial** para que o demônio possa cuspir sangue.

Nível 7

Segunda Forma: Conforme avançam em Metamorfose, demônios aprendem que podem assumir uma segunda Forma Verdadeira, que possui as mesmas características da Forma Verdadeira original. Mais ainda, ele não perde sua forma original, podendo alternar sem problemas entre suas duas formas.

Sistema: Ao atingir nível 7 em Metamorfose, o demônio passará a ter duas Formas Verdadeiras. Sua Forma Verdadeira original é mantida, enquanto sua nova forma pode ter quaisquer características que o demônio deseje. Seus Atributos não se alteram, salvo Aparência, que pode ser menor, igual ou oposta à Aparência da forma verdadeira original.

O personagem pode mudar de uma Forma Verdadeira para a outra sem testes ou gastos de pontos, em apenas um turno. Se ficar inconsciente enquanto usa poderes de Metamorfose, ele reverterá à Forma Verdadeira que assumiu mais recentemente. Ele também poderá continuar evoluindo o personagem normalmente, mas o Atributo Aparência é comprado separadamente para cada forma.

Alguns demônios aprendem a estender este poder de forma que adquirem mais Formas Verdadeiras ainda. Para cada nível de Metamorfose acima de 7, o demônio é capaz de assumir mais uma Forma Verdadeira. Um demônio com Metamorfose 10, por exemplo, é capaz de assumir cinco Formas Verdadeiras (a original, a Forma adquirida ao alcançar nível 7, e mais uma para cada nível acima de 7). Nem todos os demônios fazem isso, porém. Muitos se contentam em possuir apenas duas Formas Verdadeiras (embora, com o tempo, eles acabem sentindo a necessidade de outras formas).

Nível 8

Moldar Inferiores: O demônio pode agora alterar as formas dos corpos de outros seres físicos. Este é o único poder de Metamorfose capaz de alterar os corpos de outros seres além do próprio demônio.

Mortais, vampiros, lobisomens, magos e outras criaturas com corpos físicos podem ser afetados por este poder, mas outros demônios e anjos são completamente imunes a ele.

Sistema: Deve-se tocar a vítima por um turno e testar MANIPULAÇÃO + METAMORFOSE (dificuldade é o Vigor da vítima +3, máximo 9) e gasta-se 1 Ponto de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. Ao contrário de outros poderes de Metamorfose, este teste NÃO é reflexivo. O demônio precisa se concentrar muito para que o poder funcione, e portanto não pode realizar mais nenhuma ação durante o turno.

Quaisquer alterações que o demônio podia fazer em si mesmo através dos níveis 1 a 4 de Metamorfose podem ser feitas na vítima deste poder. Isso inclui alterar sua aparência, torna-lo um objeto, animal ou sósia de outra pessoa ou dar-lhe características demoníacas, como garras e chifres.

A vítima decide se quer que a nova Aparência seja permanente ou não. Seres sobrenaturais são capazes de retornar à sua forma original em um dia. Mortais que não queiram que a nova aparência seja permanente, porém, precisam gastar pontos de Força de Vontade. Isso pode demorar muito, muito tempo, porque são necessários cinco vezes mais pontos do que o número e sucessos que o demônio conseguiu ao usar este poder. Se o demônio conseguiu 3 sucessos, por exemplo, são necessários 15 pontos de Força de Vontade gastos. Isso pode levar dias até que todos os pontos sejam gastos, visto que dificilmente a vítima terá de imediato todos os pontos necessários. Seres sobrenaturais também podem se recuperar assim, mas normalmente é mais fácil esperar que um dia se passe para que o efeito termine.

Nível 9

Reajustar Físico: Usando sua vontade, o demônio com nível 9 de Metamorfose pode reajustar completamente suas capacidades físicas. Ele pode transformar sua força em resistência, agilidade em beleza, resistência em agilidade e quaisquer outras transformações semelhantes. Visualmente, o corpo do demônio não se altera, a menos que ele deseje se tornar mais bonito (ou feio).

Sistema: Gasta-se 1 Ponto de Alma e 3 pontos de Força de Vontade. O poder dura toda uma Cena. Durante esse período, o demônio pode, a qualquer momento, gastar um turno para redistribuir seus pontos em Força, Destreza, Vigor e Aparência. O limite imposto aos Atributos pela Casta do personagem continua válido (não que isso importe muito, afinal, um demônio que tenha este poder já terá Casta suficiente para assumir, no mínimo, nível 9 em um Atributo).

Ao final da Cena, os Atributos normais do personagem retornam.

Senhor dos Vermes: Este é um dos poderes mais grotescos de Metamorfose, e poucos sobreviveram ao uso deste poder para contar alguma história. Concentrando-se por alguns segundos, o demônio é capaz de transformar seus órgãos internos em vermes e insetos. Em seguida, ele despeja vomitando (ou abrindo sua barriga) todas as criaturas geradas em seu interior sobre uma vítima. Os vermes (na verdade, partes metamorfoseadas do demônio) são vorazes e devoram qualquer coisa viva em seu caminho.

A quantidade de vermes criada é impressionante. De um único demônio, podem sair algumas centenas ou mesmo milhares de vermes. A massa formada por eles normalmente é suficiente para cobrir completamente uma ou mais pessoas. Os vermes famintos podem devorar completamente uma vítima em poucos segundos.

A desvantagem deste poder é que, como é a própria massa interna do demônio que está sendo usada para gerar os vermes, o demônio se torna um tanto vulnerável a dano enquanto o poder está em uso. Quando os vermes retornam ao demônio, eles unem-se à sua carne infernal mais uma vez, recuperando completamente o infernal.

Sistema: O demônio gasta 3 Pontos de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. O poder faz diminuir o nível de Vigor do demônio, e ele deve decidir quantos pontos de Vigor irá "investir" na massa de vermes. Quantos mais pontos de Vigor ele perder, mais vermes surgirão. A massa de vermes é lenta e se movimenta a uma velocidade de seis metros por turno. Portanto, a maioria das vezes o demônio a vomita sobre um oponente que esteja próximo, impedindo-o de fugir (o demônio deve estar a no máximo um metro e meio da vítima para que o vômito de vermes a atinja sem chances dela escapar).

Uma vítima que seja coberta e atacada pelos vermes está perdida. Os vermes perfuram sua pele e começam a devorar a vítima. Aqueles que entram dentro dela a devoram de dentro para fora, os que estão sobre ele fazem o caminho inverso. A cada turno, a vítima sofre um número de pontos Agravados de dano igual ao número de pontos de Vigor usados para gerar os vermes. Esse Dano não pode ser absorvido.

Os vermes podem continuar atacando outras vítimas. O demônio tem controle pleno sobre a massa de vermes. Se o demônio resolver faze-los atacar mais de uma vítima de uma só vez, ele deve dividir quantos pontos de Vigor cada massa de vermes "carrega." Os vermes, por serem feitos de matéria infernal, são imunes a fogo e portanto dificilmente podem ser destruídos. Os vermes morrerão assim que a Cena terminar, se ainda não tiverem retornado ao demônio.

Assim que os vermes retornam ao demônio, o infernal recupera os pontos de Vigor perdidos. Se os vermes forem destruídos, ou se de alguma forma forem impedidos de retornar ao demônio, o infernal precisará gastar 3 Pontos de Investimentos para recuperar cada ponto de Vigor perdido.

Nível 10

Corpo Melhor: Este poder supremo da Metamorfose permite ao demônio realizar alterações em seu próprio corpo sem necessitar chances e errar ou conseguir um resultado incompleto. Para isso, ele usa sua energia infernal para completar instantaneamente qualquer transformação desejada.

Sistema: Ao usar qualquer poder de Metamorfose, de qualquer nível inferior a 10, o demônio pode gastar pontos de Investimentos para acrescentar sucessos ao teste. Não há limite de pontos que podem ser gastos. Desta forma, torna-se praticamente impossível falhar num teste de Metamorfose.

ROUPAS E PERTENCES

Metamorfose só afeta o próprio demônio, não suas roupas ou pertences. Ao contrário do que certas revistas em quadrinhos mostram, só porque vocês mudou de aparência não quer dizer que sua roupa vá acompanhar a mudança. Há maneiras, porém, de se superar este pequeno problema com os pertences de um personagem.

É possível usar magia para encantar uma roupa ou pertence, fazendo-a se ajeitar à aparência do dono. Isso não muda a aparência da roupa, apenas a faz "ajeitar-se" melhor ao personagem (um terno não vira vestido só porque o demônio trocou de sexo, apenas se acomodará ao novo tamanho e formato do demônio). Mais adiante neste capítulo, há regras para Encantamentos e Rituais infernais.

Além disso, o demônio também pode usar os poderes de Transmutação em conjunto com a Metamorfose. Levando em conta que Metamorfose é uma arte reflexiva e usa-la não gasta ações, o personagem pode usar a Transmutação ao mesmo tempo em que muda de forma, transformando suas roupas para que se adeqüem à nova forma.

O mais sensato na maioria dos casos, porém, é simplesmente tirar ou trocar a roupa e guardar os pertences em um lugar seguro. Nem sempre isso pode ser feito, claro, mas normalmente não é tão dispendioso quanto carregar objetos mágicos ou gastar energia extra toda vez que for se transformar.

LIMITES DA METAMORFOSE

Metamorfose permite realizar qualquer alteração corporal no demônio. Isto é bem claro, e provavelmente a grande maioria das transformações possíveis está coberta nesta livro. Transformações que alteram Atributos Físicos, que alteram outras pessoas que não o próprio demônio ou que facilitam Metamorfoses, porém, devem ser restritas ao níveis mais altos deste poder.

Corrupção

Tipo: Poder Especial

Corrupção é a arma primária do Inferno e este *Infernalis Factu* é uma habilidade que todos os demônios, em maior ou menos grau, possuem. Todo demônio já nasce do solo negro do Inferno possuindo um conhecimento básico e instintivo deste poder e, portanto, não há Infernal que não possua o Dom da Corrupção.

Ao contrário do que o nome pode sugerir, este não é um poder de corromper mentes ou de manipulação direta. É um poder de efeitos indiretos. Ele não corrompe em si, mas sim dá as armas que o demônio precisa para corromper. Este poder permite ao demônio usar a energia infernal com o máximo de eficiência. Tudo que é tocado pela energia do Inferno ganha uma aura corrupta, mesmo se não tiver sido corrompida ainda.

As habilidades de Corrupção são incrivelmente variadas. Como forma geral de dizer, este poder manipula energia do Inferno. Com esta energia, o demônio pode rogar pragas e maldições, contaminar auras, se fortalecer, manipular sorte e destino e, principalmente, Investir mortais. A maior das habilidade de Corrupção é a de Investir outros seres, de dar-lhes as habilidades do próprio Inferno, de realizar seus sonhos mais negros de poder.

INVESTIMENTOS

Genericamente falando, "Investir" algo ou alguém é contaminar a vítima com energia infernal. Mesmo poderes não ligados à Corrupção possuem seus "Investimentos." O simples ato de usar energia das almas para contaminar uma pessoa ou objeto é chamado de Investimento. Mas dependendo do contexto, Investimento pode significar outras coisas.

Mas a palavra Investimento também pode significar outra coisa: favores e poderes concedidos por demônios. Quando um mortal faz um pacto com um demônio, o demônio Investe o mortal. O favor ou desejo concedido pelo demônio é chamado de Investimento. Muitas vezes, os Investimentos são usados para se ampliar ou melhoras alguma Característica do alvo.

Investimentos também são o nome de poderes místicos infernais que muitos Infernalistas possuem (veja o **Apêndice 2: Infernalistas**). Estes poderes são habilidades menores e fixas: cada Investimento possui uma única finalidade. Ao contrário dos poderes infernas reais, os Investimentos não podem ser desenvolvidos e melhorados: uma vez conseguidos, a habilidade que eles concedem é fixa.

Seja lá qual for o significado do Investimento, uma coisa é certa: demônios e Celestiais não podem ser Investidos. Dar-lhes energia só irá aumentar sua quantidade de Pontos de Investimentos ou Pontos de Alma (embora um Celestial muito provavelmente não irá aceitar energia infernal...)

Sistema: A maioria dos poderes de Corrupção exige o contato, seja visual ou o toque, com o alvo, mas nem todos são assim. Este poder é incrivelmente variado, não sendo possível realmente criar um Sistema geral que o explique.

Importante: Anjos e demônios são imunes ao poder de Corrupção.

Nível •

Investimento: Esta habilidade básica, possuída por todos os demônios, é a capacidade de investir outros seres com energia infernal. Uma vez Investido, o ser ganha habilidades ou poderes que normalmente não possui, ou tem suas próprias habilidades melhoradas. Mais ainda, esse poder pode ser usado para dar Investimentos ao alvo ou para realizar seus desejos de poder. Este poder permite dar poderes sobrenaturais a outras criaturas, mas também permite dar sorte, fama, fortuna e conhecimento.

Sistema: Tudo o que o demônio precisa é poder ver o alvo para ser capaz de usar esta habilidade, mas muitos demônios só a usam naqueles com quem eles mantém um pacto. Tudo o que o demônio precisa fazer é gastar Pontos de Investimentos. O que ele pretende fazer determina o custo em Pontos e o nível do Investimento dado.

Dar **Investimentos** (poderes sobrenaturais menores) custa um número variado de Pontos de Investimentos. O custo é igual ao nível do Investimento. Uma lista de Investimentos está presente no **Apêndice 2** deste livro. Este Apêndice é totalmente dedicado aos Infernalistas.

Para ampliar outras Características do alvo, o demônio deve gastar Pontos de Investimentos de acordo com a tabela a seguir. O demônio deve ampliar as Características sempre um nível por vez e deve respeitar o limite máximo que o alvo suporta (por exemplo, em um mortal é impossível dar um Atributo ou Habilidade com nível superior a 5).

Característica do Infernalista	Custo (Pontos de Investimentos)
Atributo	Nível Atual +3
Habilidade (Talento, Perícia ou Conhecimento)	Nível Atual +1
Antecedente	Nível Atual
Força de Vontade	Nível Atual +1

Antecedentes aumentados desta forma não são ganhos automaticamente. Funciona como uma benção: pouco tempo depois de ampliados, o destino do Infernalista que os recebeu começa a mudar de acordo com o Antecedente escolhido. *Exemplo: Se um Infernalista tem seu nível em Recursos aumentado de dois para cinco (mediante o ganho de 9 Pontos de Investimentos para subir todos os três níveis), ele não ficará rico imediatamente. Alguns dias depois, porém, ele ganha um prêmio acumulado na loteria, casa-se com uma ricaça ou ganha milhões no jogo.*

Consulte o **Apêndice 2** para muitos detalhes a respeito de Investimentos e Infernalismo. Para ver como Investimentos afetam outras criaturas sobrenaturais, veja tanto o **Apêndice 2** como o **Capítulo 9**.

Este poder não pode ser usado para aumentar Características sobrenaturais do alvo, como poderes místicos ou Características místicas exclusivas de alguma raça sobrenatural.

Contato Mental: Um dos poderes mais simples de Corrupção, **Contato Mental** permite ao demônio enviar mensagens mentais para uma pessoa, bastando que essa pessoa esteja em seu campo de visão. A pessoa ouvirá as mensagens diretamente em sua mente, e pode responde-las também mentalmente se desejar. Não é possível usar este poder para ler mentes, tudo o que o demônio pode ouvir da mente do alvo deste poder são as mensagens que ela quiser enviar.

Sistema: O demônio só pode manter contato com uma pessoa por vez, e precisa reativar esse poder sempre que mudar a pessoa com quem está falando. Além disso, o poder só dura uma Cena, tendo de ser reativado se o demônio desejar manter contato. A pessoa deve estar inicialmente no campo de visão do demônio quando o poder é ativado, mas após isso pode se afastar livremente. Deve-se gastar um ponto de Investimento para ativar este poder, e a pessoa ou o demônio podem quebrar o contato quando desejarem. Uma vez ativo o contato, o demônio e a pessoa podem se comunicar mentalmente e livremente.

Ao contrário de outros poderes de Corrupção, **Contato Mental** funciona com outros demônios e com Celestiais.

Nível ••

Maldição Menor: Poder de rogar pragas e maldições sempre foi um ponto central em muitas lendas e histórias sobre demônios. A Corrupção permite aos infernais jogar maldições sobre uma vítima. Neste nível, apenas maldições simples e fracas podem ser criadas.

Olhando um alvo e fitando-o nos olhos, sem nada dizer, o demônio será capaz de jogar uma pequena maldição sobre ele. Má sorte passará a seguir o alvo deste poder, que terá dificuldades para fazer qualquer coisa. Este poder também pode ser usado para afetar de forma terrível uma única ação da vítima, fazendo-a falhar da pior maneira possível.

Sistema: Ao fitar o alvo, o demônio gasta 1 Ponto de Investimentos e testa MANIPULAÇÃO + CORRUPÇÃO (dificuldade 7). O resultado depende do objetivo do demônio.

Se o demônio queria apenas dar azar à vítima, cada sucesso faz com que o alvo seja afetado por uma hora. Durante este tempo, todas as dificuldades do alvo aumentam em dois pontos, e resultados “2” nos dados são considerados Falhas Críticas, como se fossem resultados “1,” cancelando sucessos do alvo.

Se o demônio desejava fazer com que o alvo falhe miseravelmente em um único teste, cada sucesso do demônio dá ao alvo um resultado “1” no teste do alvo. Três sucessos do demônio, por exemplo, dará três “1” ao alvo, que cancelarão três de seus sucessos. Além disso, a dificuldade do teste do alvo aumenta em dois pontos.

Este poder não afeta demônios, anjos, pessoas com Fé Verdadeira ou vampiros que atingiram a Golconda.

Nível •••

Dons do Sobrenatural: A Corrupção do demônio avança conforme ele descobre como usar sua energia infernal. A partir deste nível, um demônio é capaz de usar a energia infernal para ampliar as capacidades místicas de outros seres sobrenaturais.

Sistema: O demônio deve também poder ver o alvo e então gasta Pontos de Investimentos seguindo a tabela a seguir. Novamente, se a habilidade a ser aumentada possuir níveis, só é possível aumentar um poder um nível por vez.

Característica Sobrenatural	Custo (Pontos de Investimentos)
Magia Negra (Infernalistas)	Nível Atual +1
Disciplina (vampiros)	Nível Atual +3
Taumaturgia Negra (vampiros)	Nível Atual +1
Dons (Metamorfos)	Nível do Dom x2
Gnose (Metamorfos)	Nível Atual +5
Fúria (Metamorfos)	Nível Atual +1
Esferas (magos)	Nível Atual +5
Arcanoi (fantasmas)	Nível Atual +2
Artes (Fadas)	Nível Atual +2
Reinos (Fadas)	Nível Atual +1
Glamour	Nível Atual +5
Outros Poderes (Hekau das Múmias, etc.)	Nível Atual +2
Energias (Sekhem das Múmias, etc.)	Nível Atual +1

Certas Características não podem ser ampliadas: Virtudes, Humanidade (vampiros), Arete (magos), Paixões e Correntes (Fantasmas). Mais detalhes podem ser encontrados no **Apêndice 2** deste livro.

Maldição Superior: Esta é outra habilidade de amaldiçoar. O demônio, revelando a um alvo um destino ruim, pode fazer com que este destino realmente se realize para o alvo. O demônio é capaz de premeditar diversos destinos, como retirar os amigos do alvo (“Todos o abandonarão”), tirar-lhe oportunidades de vida (“Suas ações na bolsa irão cair”), fazê-lo perder um amor (“Sua mulher o abandonará”), dar-lhe uma doença terrível (“Sua saúde será abalada”) ou qualquer outra coisa particularmente ruim. O destino escolhido jamais poderá envolver a morte do alvo, nem poderá causar-lhe ferimentos sérios ou permanentes. Além disso, a maldição desaparece após alguns meses. Embora com o fim da maldição as coisas não retornem ao normal para a vítima, ela não precisará mais temer a presença da maldição arruinando sua vida.

Sistema: O demônio, na presença do alvo, deve comunicar-lhe seu destino. Gasta-se 5 Pontos de Investimentos e testa-se MANIPULAÇÃO + CORRUPÇÃO (dificuldade 8). O número de sucessos determina o tempo que a maldição se manterá:

1 Sucesso: Um dia

2 Sucessos: Uma semana

3 Sucessos: Um mês
4 Sucessos: Um ano
5 Sucessos: Permanente, mas pode ser revertida com algum tipo de exorcismo ou com o perdão do demônio.
Este poder não afeta demônios, anjos, pessoas com Fé Verdadeira ou vampiros que atingiram a Golconda.

Nível ••••

Despertar: Este incrível poder permite ao demônio Despertar um mortal ou Infernalista, dando-lhe a habilidade de praticar a Mágika Verdadeira. Para isso, o demônio toca a vítima e mostra-lhe imagens terríveis do Inferno em um passeio astral que dura uma hora. O alvo, influenciado pelas visões mentais, Desperta com um Avatar corrompido, tornando-se um mago (que muito provavelmente servirá fielmente ao demônio ou se tornará Nefandi).

Sistema: O demônio deve tocar o alvo e se concentrar. Deve então gastar 10 Pontos de Investimentos (ou 1 Ponto de Alma). Tanto ele como o alvo entrarão em estado catatônico por uma hora, em que ambos viajarão pelo Inferno em forma astral. Ao despertarem, o alvo terá adquirido a Mágika Verdadeira. O alvo imediatamente ganha um ponto de Arete e um ponto em uma Esfera (normalmente, Entropia, Forças ou Espírito).

Apenas mortais, feiticeiros e Infernalistas podem ser Despertados. Este poder não funciona em seres sobrenaturais. Além disso, Feiticeiros perderão sua magia e Infernalistas perderão sua Magia Negra (embora mantenham quaisquer Investimentos que tenham).

Proteção Mental: Embora Corrupção seja uma ferramenta para afetar outros, também pode ser usada para proteger o demônio contra influências externas. Criando uma aura de energia infernal em torno de si, poderes que afetem a mente não serão mais tão eficazes contra o demônio, evitando assim que ele seja "corrompido de seus propósitos" por outros seres sobrenaturais.

Sistema: O personagem gasta 3 pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. Pelo restante da Cena, quaisquer poderes que manipulem a mente ou as emoções do demônio terão suas dificuldade aumentadas em três. Se a dificuldade ficar maior que 10, considere que a dificuldade é 10, mas que o ser que usava o poder perderá um sucesso para cada ponto de dificuldade maior do que o 10. *Exemplo: O demônio tem Força de Vontade 9 e usa **Proteção Mental**. Ao tentarem Domina-lo, a dificuldade será 12. Portanto, o dominador jogará contra uma dificuldade 10, mas perderá dois de seus sucessos.*

Nível •••••

Débito Cobrado: Este poder permite a um demônio remover quaisquer Investimentos que tenha dado a alguém. Isso é feito raramente, já que muitas vezes retirar o que foi dado vai contra o pacto feito pelo demônio. Usar este poder não purifica o alvo de energia infernal: ela ainda está lá, contaminando o alvo, mas este não manterá qualquer Investimento Infernal que antes possuía.

Sistema: O demônio deve tocar a testa do alvo por um turno e se concentrar. Gasta então 3 pontos de Força de Vontade. Uma vez feito, o alvo perderá todos os seus Investimentos (poderes infernais), mas Características aumentadas através de pactos ou Investimentos doados por outros demônios não serão afetados.

Este poder só pode ser usado se o alvo não possuir um pacto com o demônio ou se tiver quebrado um pacto. Caso contrário, o demônio é incapaz de retirar os Investimentos que deu à pessoa.

Maldição Maior: Os poderes de Corrupção deste nível podem gerar maldições realmente terríveis. A **Maldição Maior** permite ao demônio causar um terrível incômodo a seu alvo. Ele pode desfigura-lo, remover sua riqueza, fama ou seus amigos, faze-lo esquecer conhecimentos que possuía ou torna-lo incapaz de realizar ações que antes fazia bem.

Para que esta maldição seja lançada, a vítima deve estar presente, e tudo o que o demônio deve fazer é amaldiçoa-lo em voz alta, condenando-lhe e revelando que punição o alvo sofrerá. A maldição afeta a vítima imediatamente.

Sistema: O demônio deve condenar o alvo com palavras. Ele testa então MANIPULAÇÃO + CORRUPÇÃO (dificuldade é Força de Vontade do alvo +1) e gasta 1 Ponto de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. Uma das Características do alvo, escolhida pelo demônio, irá cair a um nível extremamente baixo. Atributos Sociais, Habilidades e Antecedentes podem ser diminuídas ao nível zero. Atributos Físicos e Mentais podem ser diminuídos ao nível um. Demais Características (poderes místicos, Força de Vontade, etc.) não são afetadas. A Característica afetada não poderá ser aumentada novamente enquanto a Maldição não desaparecer.

A Característica afetada é determinada pela punição que o demônio joga sobre o alvo. Torna-lo desfigurado, por exemplo, iria zerar sua Aparência. Remover sua fortuna ou sua fama, teria efeito sobre um de seus Antecedentes, e assim por diante. O número de sucessos determina a duração da maldição:
1 Sucesso: Um dia
2 Sucessos: Uma semana
3 Sucessos: Um mês
4 Sucessos: Um ano
5 Sucessos: Permanente, mas pode ser retirada se o demônio desejar ou através de outros métodos místicos.
Anjos, demônios, pessoas com Fé Verdadeira e vampiros que atingiram a Golconda são imunes à maldição.

Nível 6

Fé Negra: Demônios tendem a temer a Fé, afinal, ela é uma de suas maiores fraquezas. Alguns aprenderam, porém, que uma versão corrupta da Fé pode ser simulada pelos poderes de Corrupção. Empunhando um símbolo profano (como uma

cruz invertida ou um pentagrama), o demônio é capaz de espalhar energia infernal sobre uma área, transformando-a numa área de "Fé Negra." Os efeitos conseguidos com este poder são incrivelmente similares aos poderes da Fé Verdadeira, mas beneficiam somente os seres do Inferno.

Sistema: Testa-se APARÊNCIA + CORRUPÇÃO (dificuldade 8) e gasta-se 5 Pontos de Investimentos. O poder dura por quanto tempo o infernal segurar o objeto profano.

Este poder funciona de forma idêntica à Fé Verdadeira, sendo capaz de expulsar pessoas santas, anjos e criaturas sobrenaturais que seguem as forças do bem (lobisomens, magos e fadas). Vampiros e fantasmas também são afetados normalmente. Estas criaturas devem testar Força de Vontade (mais Fé Verdadeira, se tiverem) para se aproximar do demônio (um passo por sucesso) e, caso toquem o objeto profano, receberão dano igual ao número de sucessos no teste do demônio.

Demônios, Anjos Caídos, Infernalistas, mortais comuns e servos do mal (e da Wyrm) não são afetados por este poder.

Nível 7

Corromper a Terra: Este poder cria um Nodo Negro. O demônio, concentrando-se em um lugar fechado e subterrâneo, é capaz de corromper as energias místicas desse local, efetivamente criando um Nodo Negro (para mais detalhes a respeito de Nodos Negros, veja adiante neste Capítulo, logo após os Poderes Infernais).

Este poder é incrivelmente demorado para ser concluído, e exige uma grande quantidade de energia infernal. Além disso, o local escolhido deve ser sempre uma área fechada e subterrânea, onde haja pouca ou nenhuma luz natural. A criação de Nodos Negros não é tarefa fácil, porém, e nunca é feita "por que deu vontade." Apenas demônios realmente poderosos se arriscam a criar Nodos Negros permanentes, mas aqueles que o fazem acabam ganhando prestígio entre os Grandes Lordes.

Tentativas de se criar Nodos Negros muitas vezes falham, causando

Sistema: Este processo é mais um ritual do que um poder, porque exige horas para ser concluído e requer concentração absoluta. O demônio primeiro testa Vigor + Cultura Mística (dificuldade 6). Cada sucesso permite que ele se concentre por uma hora. Durante este tempo, ele não pode realizar nenhuma ação a não ser criar o Nodo Negro. Se interrompido, ele terá fracassado.

A cada hora de concentração, ele testa CARISMA + CORRUPÇÃO (dificuldade 8) e gasta 2 Pontos de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. Após todo o tempo de concentração (determinado pelo número de sucessos do teste de Vigor + Cultura Mística), o demônio deve contar os sucessos acumulados por esses testes feitos a cada hora.

O Nodo Negro formado possui um nível determinado pelo número de sucessos: cada cinco sucessos dá ao Nodo Negro um nível. Por exemplo, 10 sucessos acumulados criam um Nodo Negro de nível dois. Se menos de cinco sucessos forem acumulados, então a área não terá se transformado em Nodo Negro.

O Nodo Negro criado será temporário, durando uma semana por sucesso no teste. Caso o demônio deseje que o Nodo seja permanente, gasta um ponto **permanente** de Força de Vontade por nível do Nodo Negro..

Se, em qualquer teste, o demônio obtiver uma Falha Crítica, todo o teste falha e o demônio receberá sete pontos de Dano Agravado, não absorvíveis, causados pelas energias místicas descontroladas do lugar.

Nível 8

Drenar a Força do Servo: Este poder permite ao infernal usar a força de vontade de seus servos a seu próprio favor. Um demônio que possua muitos seguidores será capaz de usar a Força de Vontade dos mesmos para se fortalecer. Em momentos difíceis, em que o demônio necessita usar sua Força de Vontade, ele pode usar a força conjunta das mentes de seus servos para tornar-se mais poderoso.

Sistema: Uma vez por dia, o demônio testa CARISMA + CORRUPÇÃO (dificuldade 6) e gasta 3 Pontos de Investimentos. Cada sucesso permite que o personagem ganhe um ponto de Força de Vontade pelo restante do dia. Esses pontos extras são armazenados além da capacidade normal do personagem e podem ser gastos normalmente por ele, como se fossem pontos de Força de Vontade comuns. Eles não contam em Paradas de Dados (o demônio ainda jogará sua Parada normal em testes de Força de Vontade), servindo apenas como pontos a serem gastos.

Obviamente, este poder só funcionará se o demônio possuir um ou mais seguidores Infernalistas.

Nível 9

Comunhão Negra: Este poder é uma habilidade natural para todos os demônios que atingem Nível 9 em Corrupção. A partir de então, o demônio estará ligado a todos os seus seguidores. Ele terá acesso a pensamentos e memórias de seus lacaios e poderá enviar-lhes mensagens através do contato de mentes. O demônio só pode se concentrar em um servo por vez.

Sistema: Esta é uma habilidade natural, não necessitando testes ou gastos de energias.

Maldição Terrível: Usando uma quantidade gigantesca de energia infernal, o demônio é capaz de amaldiçoar toda uma área, que pode variar de um pequeno bairro a uma cidade inteira. Há rumores de províncias inteiras amaldiçoadas assim

A área amaldiçoada torna-se, simplesmente, um lugar horrível de se viver. Criminalidade e violência aumentam, comércio acaba, doenças se espalham, as pessoas se tornam mais violentas, pesadelos atormentam os moradores da área à noite, proliferam insetos, ratos e vermes na área, entre outros efeitos realmente nefastos.

Às vezes, a área afetada torna-se um verdadeiro reduto de forças sobrenaturais negras. Seres da Wyrm costumam ser encontrados nessas áreas amaldiçoadas. Além disso, é comum encontrar animais e plantas alterados, com características demoníacas e mais violentos.

Sistema: O demônio deve amaldiçoar a área em voz alta. Testa-se MANIPULAÇÃO + CORRUPÇÃO (dificuldade 8) e gasta-se um número variável de Pontos de Alma. O número de sucessos determina o tempo que a Maldição dura, enquanto a quantidade de Pontos de Alma gastos determina o tamanho da área afetada.

Sucessos	Tempo de Efeito	Pontos de Alma	Tamanho da Área Afetada
1	1 dia	1	Um quarteirão e suas redondezas
2	1 semana	3	Um bairro inteiro
3	1 mês	5	Uma cidade ou parte de uma Metrópole
4	1 ano	10	Toda a província ou estado
5	Permanente	20	O país inteiro.

Seres sobrenaturais com percepção mística automaticamente sentirão uma sensação estranha ao entrarem na área. Aqueles que olharem a área pela Umbra verão uma aura negra circundando a área afetada pela maldição. Garou podem sentir a área como sendo corrompida pela Wyrm.

Nível 10

Poder sobre a Morte: Embora demônios possam ser destruídos, apenas a Obliteração de sua alma é capaz de impedir que eles retornem à vida. Conforme o demônio aprende a manipular energia infernal, ele entende que pode usa-la para proteger sua própria alma. Usando os elos de ligação entre si mesmo e seus seguidores, o demônio é capaz de usar seus servos como protetores de sua alma, prevenindo que ela possa ser destruído caso o demônio seja morto.

Sistema: Enquanto o demônio possuir pelo menos um servo Infernalista fiel, ele será imune à Obliteração. Para se destruir o demônio, será preciso destruir antes todos os seus servos, um feito praticamente impossível.

O que realmente acontece ao se usar este poder é que a alma passa a estar ligada a todos os servos do demônio (uma ligação que já havia sido começada no Nível 9, **Comunhão Negra**).Esta ligação é tão forte que destruir o demônio não deixará sua alma vulnerável à Obliteração, pois a alma se "abrigará" entre os servos e depois retornará ao Inferno para reformar o corpo do infernal.

LIMITES DA CORRUPÇÃO

Ao contrário do que o nome pode sugerir, Corrupção não lida com mentes, pois esse é o campo da Violação. Portanto, não pode ser usado para corromper diretamente um mortal. Corrupção é simplesmente o entendimento de como usar a energia infernal corretamente. Entretanto, se bem utilizado, este poder pode ser um meio indireto de corromper um mortal, atendendo seus desejos mais íntimos.

Corrupção é o poder menos flexível entre os *Infernalis Factu*, mas mesmo assim os jogadores e Narradores podem usar Corrupção de forma criativa se descobrirem novos modos de usar a energia infernal.

PODER ILIMITADO

Corrupção não age sobre demônios, mas age sobre vampiros, lobisomens, magos e outras criaturas. Em jogos de Crossover isso pode se tornar uma grande dor de cabeça para o Narrador, pois jogadores apelões podem querer aumentar as características de seus personagens através da influência infernal. Se isso for estimulante para a história, o Narrador pode até permitir, mas a partir de então o personagem será um Infernalista, e isso traz muitas desvantagens. Se os jogadores decidem representar todo o processo e o fazem de forma coerente, pode ser uma experiência interessante. Veja o **Apêndice 2** para mais detalhes sobre Infernalistas.

O problema começa quando os jogadores só querem deixar seus personagens interessantes, e aí o personagem demônio começa a distribuir pontos gratuitamente entre os outros personagens só para deixa-los mais fortes. Em primeiro lugar, nenhum demônio iria distribuir poder de graça por aí. Em segundo, isso arruina completamente o jogo. Pactos com demônios são coisa SÉRIA e não simples motivos para deixar a ficha de personagem com mais bolinhas preenchidas. O Narrador deve ter plena consciência de que precisa impedir isso, e pode simplesmente proibir o uso do poder Corrupção nestes casos.

MALDIÇÕES SOBRE OBJETOS

Uns dos poderes favoritos de demônios são as maldições. Há três tipos de maldições comuns possíveis com Corrupção: Menor (nível 2), Maior (nível 3) e Superior (nível 5). Essas maldições podem ser lançadas sobre criaturas, mas infelizmente não afetam Demônios, Celestiais, vampiros que atingiram a Golconda ou pessoas com Fé Verdadeira.

Demônios descobriram, porém, que também podem amaldiçoar objetos. Ao se amaldiçoar um objeto, a maldição atacará aquele o que o utilizar (e somente quando ele o utilizar). Normalmente maldições são lançadas sobre adornos (por seu uso ser constante) ou sobre armas (para prejudicar um oponente), mas qualquer objeto pode ser amaldiçoado.

Para se amaldiçoar um objeto, o demônio precisa ter um nível a mais em Corrupção do que precisaria para amaldiçoar uma criatura. Por exemplo, para lançar um Maldição Menor (nível 2) em uma faca, o infernal deveria ter nível 3 ou superior. Além disso, como o poder de Maldição Superior tem a dificuldade baseada na Força de Vontade do alvo, usa-la sobre um objeto teria dificuldade 6.

A grande vantagem de amaldiçoar um objeto é que o efeito afeta QUALQUER UM que o utilize, MESMO que seja um demônio, Celestial, vampiro com Golconda ou pessoa com Fé Verdadeira. Ou seja, o objeto serve para criar uma maldição indireta sobre aqueles que normalmente seriam imunes a ela.

Note que a maldição só terá efeito quando se usa o objeto. Uma Maldição Menor impediria o alvo de usar o objeto corretamente, por exemplo, enquanto uma Maldição Superior afetaria suas Características, apenas quando o alvo está usando o objeto. A maldição permanece sobre o objeto de acordo com o número de sucessos (veja a descrição das maldições).

O poder Maldição Terrível (nível 8), porém, não pode ser lançado sobre um objeto.

Naturæ

Tipo: Poder Especial

Naturæ é umas arte antiga e, embora nos dias de hoje não seja tão valorizada quanto no passado, ainda é considerado um dos *Infernalis Factu* mais poderosos e temíveis. A descrição mais simples deste poder é o controle da natureza, mas provavelmente é mais correto dizer corrupção da natureza. Naturæ é mais do que uma simples manipulação dos fenômenos naturais, é uma habilidade de alterar a natureza, tornando-a mais infernal. Aqueles que vêem os usos deste poder raramente esquecem, afinal, eles são claramente profanos.

As utilizações mais sutis de Naturæ permitem manipular o clima ou gerar efeitos naturais, como névoa ou chuva. Mas Naturæ é tudo menos um poder sutil, e seus efeitos mais poderosos distorcem a natureza de forma vulgar. Um demônio pode transformar animais em monstros, gerar tempestades terríveis, manipular sombras ou gerar efeitos que misturam o natural com o profano, como névoas ácidas ou doenças mortais e até mesmo animar os cadáveres dos mortos!

Em eras passadas, esse era um poder de pura intimidação, usado para amedrontar mortais. Nos tempos de hoje, quando sutileza é mais prezada, poderes como Violação e Incorporação são mais usados, e Naturæ é deixado apenas para dois fins principais: combate e destruição. É um poder muito querido por muitos demônios Caóticos e pelos Acumuladores de Poder.

Sistema: Os poderes de Naturæ são muito variados e diversos. Manipulação do clima é o mais óbvio, mas é também possível transformar animais naturais em monstros a serviço do demônio, manipular sombras e outros efeitos.

Este poder funciona melhor na Terra e em outros mundos físicos (como o Inferno). Em mundos espirituais, como o Submundo dos mortos e na Umbra, seus efeitos podem ser alterados a critério do Narrador.

Nível •

Consciência Elemental: Concentrando-se, o demônio pode entrar em contato com o clima de uma região e compreender como ele irá se comportar nas próximas horas. Este poder é uma forma de se prever o clima com alta precisão.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + NATURÆ (dificuldade 6).

Névoa Infernal: Concentrando-se por um turno, o demônio é capaz de gerar uma névoa que parte de suas mãos e em poucos segundos toma uma grande área. Esta névoa é tanto física como espiritual, agindo em todos os mundos ao mesmo tempo. A névoa é também muito densa e resistente, limitando a visão daqueles dentro dela. Para o demônio que a criou, porém, é possível ver normalmente.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + NATURÆ (dificuldade 6). A área afetada é um raio em torno do demônio de comprimento determinado pelo número de sucessos:

1 Sucesso: Seis metros
2 Sucessos: 12 metros
3 Sucessos: 24 metros
4 Sucessos: 48 metros
5 Sucessos: 96 metros

A névoa possui três metros de altura por sucesso. Aqueles que estão fora dela são incapazes de ver o que está dentro. Além disso, dentro da névoa, o campo de visão se limita a três metros. Todos os testes que envolvam visão (incluindo atirar com armas de fogo) têm suas dificuldades aumentadas em três pontos. O demônio que gerou a névoa, porém, pode ver normalmente.

Nível ••

Enfurecer os Céus: Os céus carregam fúria dentro de si, e quando a liberam, a Terra sofre com grandes tempestades. Sabendo disso, os infernais aprenderam a enfurecer o céu como forma de punir a Terra. Com este nível de poder, o demônio pode alterar o clima de uma região para pior. Ele é capaz de escurecer o clima, provocar tempestades, piorar tempestades existentes, fazer chover granizo, entre outros efeitos. Não é possível melhorar o clima, porém, apenas piora-lo, e portanto um demônio deve penar bem antes de usar este poder.

Sistema: O demônio concentra-se por um turno e testa MANIPULAÇÃO + NATURÆ (dificuldade 7). Não é preciso gastar nada. O número de sucessos determina o efeito.

1 Sucesso: Nuvens escurecem o dia e o clima esfria
2 Sucessos: Causa chuva fraca
3 Sucessos: Transforma chuva em tempestade
4 Sucessos: Causa trovoadas
5 Sucessos: Chuva de granizo
6 Sucessos: Ventos extremamente fortes

A tabela mostra o efeito para quando é dia claro. Caso uma das condições já esteja satisfeita (por exemplo, já esteja chovendo), então deve-se diminuir o número de sucessos necessários para um efeito maior. Além disso, no inverno, os efeitos podem variar dependendo da região, causando queda de neve, tempestades de neve ou geada, a critério do Narrador.

Investir Animais: Energia infernal pode ser usada para alterar os animais mundanos. Em locais como Nodos Negros, animais e plantas costumam crescer distorcidos e deformados, e com tendência mais violenta. Da mesma forma, um demônio

com conhecimento em Naturæ é capaz de investir um animal com tamanha energia infernal que a criatura se torna um verdadeiro ser infernal.

Os animais investidos tornam-se maiores, e adquirem características incomuns, como olhos vermelhos brilhantes, garras enormes e presas deformadas. O pêlo de animais transformados costuma se tornar mais escuro e eriçado. A criatura se torna mais forte, rápida e resistente, e em algumas vezes adquirem algumas habilidades sobrenaturais. Lendas de cães do inferno, por exemplo, são baseadas em usos deste poder.

Enquanto estiver transformado, o animal será absolutamente fiel ao demônio que o transformou. Esta transformação é temporária, porém, e um animal investido eventualmente retornará ao seu estado natural em algumas horas ou, na melhor das hipóteses, em alguns dias.

Sistema: O demônio deve ser capaz de ver o animal e deve estar a menos de três metros dele. Testa-se MANIPULAÇÃO + NATURÆ (dificuldade 8) e gasta-se 3 Pontos de Investimentos. A partir daí, o animal se tornará uma criatura corrupta e servirá ao demônio fielmente. O animal pode ser reconhecido como uma criatura infernal: ele cresce de tamanho, seu pêlo, penas ou escamas crescem incrivelmente, ficando eriçados ou pontudos, seus dentes tornam-se mais afiados e maiores e seus olhos brilham intensamente. O animal transformado ganha Força +2, Destreza +1 e Vigor +1.

Além disso, animais investidos podem receber Investimentos (poderes demoníacos doados), como se fossem Infernalistas (veja o Poder Corrupção e o **Apêndice 2**). Não são incomuns lendas de animais alterados que cospem fogo ou têm sangue venenoso, por exemplo. O demônio deve decidir que poderes dar ao animal no momento em que o transforma, e não pode acrescentar poderes depois. Não mais do que 10 pontos de Investimentos podem ser gastos no animal, porém.

A duração do efeito depende do número de sucessos: cada sucesso dá ao animal uma hora em sua forma demoníaca. Após isso, o animal retorna ao normal. O demônio pode, se desejar, gastar um ponto de Força de Vontade no momento em que transforma o animal. Neste caso, a transformação durará um dia por sucesso.

Nível •••

Invocar o Enxame: Em tempos medievais, acreditou-se que insetos estavam ligados ao demônio, e que nuvens de insetos mostravam a presença do Inferno na área. Este poder permite ao demônio usar energia infernal atrair insetos para um lugar. Além de insetos, este poder também atrai ratos, vermes, aranhas, escorpiões e outros portadores de doenças. Em poucos segundos, todas estas criaturas tomarão a área.

Sistema: Testa-se CARISMA + NATURÆ (dificuldade 6) e gasta-se 1 ponto de Investimento. Quantos mais sucessos, mais criaturas atendem. O enxame incomoda todos na área (+1 dificuldade em todos os testes), além de ser potencialmente perigoso para provocar doenças. O demônio tem um controle limitado sobre as criaturas e pode força-las a tomar certas ações, como concentrarem-se em um único alvo (+3 dificuldade dos testes da vítima), comerem toda a comida presente no local, picarem determinadas pessoas, entre outras ações.

Este poder dura uma Cena. Após este tempo, as criaturas voltam a ter seu comportamento normal e se dispersarão.

Manipulação de Sombras: Como criaturas das trevas, demônios têm uma afinidades por sombras e pela escuridão. Com este poder, eles podem manipular as sombras das proximidades, alterando suas formas, ou fazendo-as se mexerem. Embora esta habilidade seja considerada simples de se fazer, ela tem uma limitação: só é possível usa-la à noite, ou em locares escuros sem a presença da luz do Sol. A razão disto é desconhecida, mas acredita-se que o Sol, sendo o símbolo da luz, dissipa as energias infernais presentes nas sombras.

Sistema: Este poder é bem simples e não requer testes. O demônio precisa apenas gastar 1 ponto de Investimento para que o poder seja acionado por uma Cena inteira. Durante a Cena, o infernal será capaz de manipular qualquer sombras nas proximidades.

Possibilidades para este poder incluem mover as sombras para que cubram o personagem (-1 dificuldade em testes de Furtividade), cubram os olhos de um inimigo (+1 dificuldade para testes visuais) ou façam outros efeitos (como uma "sombra misteriosa" que chama a atenção dos guardas para longe do demônio).

Como dito anteriormente, este poder só funciona à noite ou em locais subterrâneos onde a luz do sol é mínima.

Nível ••••

Força Sombria: Histórias contam sobre a habilidade dos demônios em manipular as trevas. Com este poder, o demônio pode dar vida às sombras, transformando-as em seres animados sugadores de energias vitais. As criaturas de trevas criadas são monstros sem mente, que obedecem grosseiramente às ordens do demônio e são completamente irracionais. Se entram em contato com a luz do Sol, estas criaturas são dissipadas.

Sistema: O demônio gasta 5 Pontos de Investimentos por criatura de sombras que deseja criar. As criaturas de sombra emergem das sombras próximas e possuem corpos físicos, mas nenhuma inteligência. Elas seguem as ordens do demônio que as criou, embora entendam as ordens de forma limitada. As criaturas de sombras são fracas fisicamente. Elas possuem as seguintes estatísticas:

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Percepção 4 (podem ver normalmente na escuridão), Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 4, Briga 3, Furtividade 8 (sombras são absolutamente silenciosas)

Poderes: Sugar Energia Vital (veja adiante)

Vitalidade: 10 níveis de Vitalidade sem penalidades por Dano

Força de Vontade: 3

As sombras podem sugar energia vital para se fortalecerem. Tocando um ser vivo (vampiros, fantasmas, espíritos, demônios e anjos não se encaixam nesta categoria) e testando Força + Briga, a sombra causa um ponto de Dano Atordoante por sucesso. Cada ponto de Dano causado desta maneira aumenta a Força ou o Vigor da sombra em um pelo resto da Cena

(máximo de 5 pontos), ou então pode ser usado pela sombra para recuperar-se de ferimentos (Ferimento Agravado não pode ser curado, porém).

As sombras são destruídas ao amanhecer, morrendo em contato com o sol. Também podem ser desfeitas se seu criador assim desejar. Há rumores de sombras que escapam vivendo nos subterrâneos. Essas sombras que sobrevivem por muito tempo acabam por adquirir uma inteligência limitada, tornando-se monstros predadores.

Vôo: Usando sua energia infernal, o demônio é capaz de negar os efeitos da gravidade sobre si mesmo, literalmente podendo voar. Esta habilidade é obviamente sobrenatural: o demônio flutua no ar e pode voar a grandes velocidades.

Sistema: Tudo o que o demônio tem a fazer é gastar 3 Pontos de Investimentos para acionar esta habilidade por uma Cena inteira. Ao final da Cena, ele deve gastar novamente os pontos para que o poder se mantenha ativado. Durante a Cena, ele pode voar livremente.

O vôo deve ser feito conscientemente, porém: ele não fica permanentemente acionado, e o personagem ainda pode ser derrubado se for distraído. Toda vez que o demônio decide levantar vôo ele deve testar Inteligência + Esportes (dificuldade 6) para se concentrar o suficiente para acionar a habilidade, mas a partir daí o demônio controla seu vôo sem precisar fazer testes. É uma habilidade natural, como andar. Para se fazer manobras (incluindo esquivar-se de projéteis), o demônio deve testar Destreza + Esportes ou Destreza + Esquiva.

O personagem voa a uma velocidade igual à sua velocidade normal em terra. Ele pode, porém, gastar 1 ponto de Investimento para movimentar-se com o dobro da velocidade por um turno. O poder Celeridade também pode ser usado para multiplicar a velocidade de vôo.

Enquanto voa, o personagem precisa carregar pouco peso. Considere que ele tem sua Força diminuída em três pontos (mínimo 1) para calcular quanto peso ele pode carregar. Mesmo assim, se ele estiver carregando peso, suas dificuldades de manobras devem aumentar a critério do Narrador.

Nível •••••

Névoa Ácida: Concentrando-se por um turno inteiro, o demônio é capaz de criar uma névoa ácida de cor esverdeada e cheiro acre em torno de si mesmo. Essa névoa não afeta ao demônio nem seus pertences, mas qualquer coisa ao seu redor começará a ser corroída pela nuvem ácida. Este poder pode ser usado para corroer madeira, papel, borracha e muitas outras substâncias, e aqueles que entram em contato com a névoa sofrem queimaduras terríveis. Até mesmo metal é afetado pela névoa, embora sofra muito pouco.

Sistema: Testa-se VIGOR + NATURÆ (dificuldade 9) e gasta-se 1 Ponto de Alma. Cada sucesso dá à névoa um raio de três metros ao redor do demônio. Qualquer um dentro da nuvem corrosiva recebe dois pontos de Dano Agravado por turno de contato, que podem ser absorvidos apenas se a criatura em questão for capaz de absorver Danos Agravados (a dificuldade de absorção é 9). Armadura não conta para ajudar a absorver este Dano.

Os ferimentos causados pela névoa são particularmente horríveis, e mortais (e outros seres que possuem regeneração difícil) podem ganhar desfiguramentos permanentes. Além disso, objetos na área também são corroídos, embora objetos mágicos possam absorver o Dano jogando cinco dados de absorção.

Trovão Infernal: Existem duas variações para este poder. A primeira, considerada a mais "sutil", é a habilidade de convocar um raio dos céus que atinja um ponto exato (incluindo um inimigo do demônio) que esteja no campo de visão do demônio.

A segunda versão deste poder permite ao infernal concentrar energia infernal em suas mãos e transforma-la em um raio elétrico. Esta versão é bem mais vulgar, e o raio gerado é claramente sobrenatural, brilhando em cores avermelhadas.

Sistema: Em ambos os casos, testa-se PERCEPÇÃO + NATURÆ (dificuldade 7) e gasta-se 3 Pontos de Investimentos.

Um raio que caia dos céus causa 10 pontos de Dano Letal. A dificuldade aumenta em +2 se a vítima estiver protegida (como estar num interior, mas perto de uma janela, por exemplo), e é impossível atingi-la se ela estiver num interior completamente protegido. Além disso, é preciso haver nuvens presentes. A dificuldade cai em -1 se já estiver trovoando ou relampejando naturalmente na área.

Um raio disparado pelas mãos do demônio causa um número de pontos de Dano Letal igual ao dobro do número de sucessos do teste. Este tipo de raio é claramente sobrenatural, brilhando em cores avermelhadas.

Obviamente, ninguém é rápido o suficiente para se esquivar de um raio. Portanto, não é possível se esquivar deste ataque. Além disso, armadura não conta dados para se resistir ao dano.

Nível 6

Levantar os Mortos: Naturæ é um poder de corromper a natureza, sim, e não há nada mais profano do que um cadáver que caminha... e ataca. Este poder permite ao demônio animar os cadáveres dos mortos nas proximidades por um tempo limitado. Os cadáveres levantarão de suas tumbas e atacarão qualquer um nas proximidades. Obedecerão também aos comandos do demônio, mas não possuirão inteligência própria.

Isto não é uma habilidade de Necromancia. Naturæ não dá poder sobre os mortos. Os corpos animados não terão qualquer espírito ou alma, nem inteligência. Apenas energia infernal os conduzirá, como se fosse energia vital, e nada mais.

Sistema: Testa-se INTELIGÊNCIA + NATURÆ (dificuldade 6) e gasta-se 5 Pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. Cada sucesso reanima um cadáver. Estatísticas de mortos animados:

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 2, Percepção 2, Raciocínio 1

Habilidades: Briga 2

Ataques: Garras (Força +1, Dano Letal), Mordida (Força, Agravado)

Níveis de Vitalidade: 10 níveis, sem penalidades por dano.

Os mortos animados são imunes a poderes mentais. Eles durarão até o final da Cena, e então retornarão ao seu estado normal, caindo novamente inanimados e sem vida.

Morte Rubra: Mesmo microrganismos podem ser alterados com Naturæ. Este poder é muito antigo, mas apenas recentemente alguns infernais com a mente mais científica conseguiram explicar como a Morte Rubra funciona. Contaminando um mortal com energia infernal, o demônio é capaz de infecta-lo com uma doença terrível. A doença, provocada por todos os microrganismos presentes no corpo da vítima, começa a se manifestar após um dia. Ela causa hemorragias na pele, destrói o sistema imunológico da vítima, causa dores de cabeça, vômitos e respiração fraca. Conforme a doença avança, as dores aumentam. A doença é letal, mas o demônio pode cura-la.

Seres sobrenaturais e mortais com Fé Verdadeira são imunes a este poder.

Sistema: O demônio investe o alvo com 1 Ponto de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. Após um dia, a doença se manifesta. A cada dia, o mortal receberá um ponto de Dano Agravado, não absorvível. Além disso, haverão os seguintes efeitos progressivos e cumulativos:

Primeiro dia: Dores de cabeça (+1 dificuldade de testes mentais)

Segundo dia: Fraqueza (-1 em Força, Vigor e Aparência)

Terceiro dia: Vômitos e desidratação (+1 em dificuldades de testes de Absorção e de Vigor)

Quarto dia: Respiração ofegante e palidez (dificuldade em testes de Vigor aumenta em +1)

Quinto dia: Hemorragias (+2 em dificuldade de todos os testes). O contato com o sangue da vítima pode transmitir a doença a outras pessoas!

Sexto dia: Incapacitação (alvo incapaz de realizar movimentos, devendo ficar de cama)

Sétimo dia: Coma.

Oitavo dia: (Considerando que ele não morreu ainda...) Morte.

As penalidades são cumulativas. Esta doença pode ser curada se o demônio desejar (a vítima se recupera em alguns dias, seguindo a tabela acima ao inverso) ou se alguma cura mágica estiver disponível. Medicina convencional não pode cura-la. Uma pessoa contaminada está condenada a morrer, e poucos já sobreviveram ao uso deste poder.

Nível 7

Monstros Infernais: Embora antes o infernal já pudesse transformar animais em monstros, essa transformação era apenas temporária. Agora, porém, o demônio pode investir um animal da Terra, permanentemente criando um ser infernal.

Sistema: Funciona como o Nível 2 de Naturæ (Investir Animais), mas não é preciso testar nada. É preciso Investir o animal com 1 Ponto de Alma e 1 Ponto de Força de Vontade adicionais. Além disso, a transformação é permanente.

Nível 8

Despertar os Gigantes da Terra: Segundo algumas lendas (e segundo alguns, algumas provas), existem seres imensos adormecidos sob a terra, e estas criaturas, quando se mexem, provocam vulcões, tremores e terremotos. Este poder foi batizado em homenagem a estas criaturas, porque permite ao infernal desperta-las, causando terríveis terremotos em uma área.

Sistema: O demônio gasta 2 Pontos de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. Testa-se MANIPULAÇÃO + NATURÆ (dificuldade 8). Quantos mais sucessos, mais terríveis são os tremores. Cinco sucessos seriam o suficiente para destruir uma cidade inteira com o tremor. O terremoto é extremamente breve, durando apenas alguns segundos, mas é o suficiente para provocar destruição e, em casos extremos, despertar vulcões ou causar maremotos.

Poder dos Céus: O demônio, ao atingir este nível, pode causar terríveis efeitos no clima. Assim, ele transforma, em menos de uma hora, o clima de uma região (como uma cidade e seus arredores) em uma tempestade terrível, cheia de trovões e raios, efeitos magnéticos (destrói aparelhos eletrônicos), ventos poderosíssimos (capaz de virar automóveis e levar animais) e chuva de pedras de gelo.

Sistema: Testa-se MANIPULAÇÃO + NATURÆ (dificuldade 8) e gasta-se 1 Ponto de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. O clima não se transforma imediatamente, mas a transformação ocorre o mais rápido possível. A tempestade dura uma hora por sucesso conseguido no teste.

Nível 9

Dar a Vida à Noite: Um dos mais terríveis efeitos que se pode conseguir, o demônio se concentra por alguns instantes, em uma área cercada por sombras. Investindo os arredores com toda a energia que tem, o infernal literalmente "dá a vida à noite," fazendo surgir das trevas um imenso dragão de sombras. O dragão negro é uma criatura de poder imenso, com uma pequena inteligência e completamente leal ao demônio. Obviamente, este efeito é assustador, e usado somente quando realmente necessário. O dragão é vulnerável à luz do sol, porém, e se desfaz quando tocado por ela.

Algumas variações deste poder permitem criar outros tipos de criaturas.

Sistema: À noite, o demônio gasta três turnos concentrando-se investe as sombras ao redor com 5 Pontos de Alma. Da maior sombra, emergirá um imenso dragão negro, que será leal ao demônio. Suas estatísticas são:

Atributos: Força 10, Destreza 4, Vigor 8, Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 4, Vôo 3, Bafo de Fogo 4

Poderes: Voar (até 40 km/h), Bafo de Fogo Negro (cinco pontos de Dano Agravado, veja a descrição do Fogo Negro no poder de mesmo nome).

Ataques: Garras (Força+2, Agravado), Presas (Força+3, Agravado)
Pontos de Fúria: 5 (pode gasta-los para executar ações extras em um turno, recupera um ponto por Cena)
Força de Vontade: 10
Vitalidade: 15 níveis de Vitalidade (sem penalidades por Dano).
O dragão morrerá ao alvorecer. Este poder só pode ser usado à noite.

Nível 10

Inferno: Dizem que os Grandes Lordes sonham em, um dia, unir completamente Terra e Inferno, para assim reinarem sobre os mortais também. Isso seria a conclusão do Armageddon, e a vitória final dos demônios. Embora isto pareça apenas um sonho, os infernais que alcançaram o décimo círculo de controle de Naturæ podem unir uma pequena área da Terra com o Inferno. Cidades inteiras já foram vítimas deste poder, embora ele seja usado apenas em casos extremamente raros. Sabe-se de apenas uma vez que este poder foi usado nos últimos 2000 anos.

Demônios que leram o Livro de Nod dos vampiros ou conhecem as lendas dos Garou identificam os efeitos deste poder com os sinais da Gehenna ou do Apocalipse que estas criaturas tanto temem. Haveria alguma ligação?

Sistema: Este poder funciona somente à noite. O demônio deve gastar 5 Pontos de Alma e 3 pontos de Força de Vontade. Ele testa então CARISMA + NATURÆ (dificuldade 10). Cada sucesso permite que o efeito dure uma hora. Não importando o número de sucessos, o efeito irá desaparecer caso amanheça.

Durante o tempo de efeito, a área será um imenso Nodo Negro de nível 5 (veja detalhes sobre Nodos Negros logo adiante neste Capítulo). Criaturas infernais se materializarão, seres normais se tornarão monstros e tudo o que puder acontecer de ruim acontecerá. Doenças se espalharão pela área, os mortos-vivos levantarão das tumbas, os espíritos dos mortos poderão interagir livremente com os mortais e espíritos malignos se materializarão. O clima se tornará instável, névoas e nuvens escuras surgirão, e a lua será vista pelas pessoas dentro da área como se fosse feita de sangue.

LIMITES DO NATURÆ

Apenas uns poucos efeitos possíveis do Naturæ foram cobertos neste livro. Manipular a natureza pode ser feito de muitas formas diferentes. A imaginação do jogador e a permissão do Narrador são os únicos limites. Provocar tempestades, névoas, doenças, controlar sombras e animar cadáveres são os efeitos mais conhecidos, mas outros podem ser criados e níveis mais poderosos para habilidades mostradas podem ser usados.

Visão

Tipo: Poder Especial

O Mundo das Trevas pode ser definido como o mundo escondido. Nada do que se é vê é o que parece, e muito se esconde aonde a visão comum não alcança. Demônios, sendo parte deste mundo escondido, aprenderam há muito como ver o que não pode ser visto. Visão é o poder que dá aos infernais a capacidade de testemunhar o que está escondido.

Aqueles que possuem o poder da Visão podem ver as energias místicas que os cercam e as auras dos seres ao redor. Também podem ver através das barreiras que separam os mundos espirituais do mundo físico ou através de poderes sobrenaturais de ilusão e ocultação. Nada é totalmente invisível para esses demônios. A Visão também permite aguçar os olhos, e nem as distâncias, nem a escuridão são capazes de impedir um demônio de ver o que ele deseja ver.

Muitos consideram que os olhos são o ponto fraco dos demônios. De certa forma, estão certos. Os olhos são os únicos órgãos indispensáveis para um infernal. Um demônio cego é incapaz de usar muitos de seus poderes que exigem o olhar ou fitar a vítima. Embora um demônio possa regenerar seus olhos feridos, isso pode faze-lo perder tempo precioso. Com níveis altos de Visão, porém, o demônio é capaz até mesmo ver sem olhos, usando apenas sua mente ou os olhos daqueles ao seu redor, dando assim vantagens indispensáveis para o infernal.

Sistema: Conforme o demônio avança em Visão, ele passa a ser capaz de perceber outros mundos, outros lugares e outras épocas. Os poderes de Visão afetam principalmente o sentido de visão, mas alguns poderes permitem ouvir ou mesmo tocar alguma pessoa ou objeto que esteja sendo vigiado pelo demônio.

Um demônio que possua Visão é capaz de perceber a presença de magias e poderes sobrenaturais que envolvam ocultação (como Ofuscação vampírica e poderes camufladores) e ilusões (como Quimerismo vampírico e poderes de ilusão). O demônio pode perceber estas manifestações místicas testando Percepção + Prontidão (dificuldade é o nível do poder usado +3). Se conseguir mais sucessos do que o autor da magia, o demônio será capaz de ver a verdade. Se a dificuldade do teste for maior que 10, considera-se a dificuldade 10, sendo necessário um sucesso adicional por nível de dificuldade superior a 10.

Nível •

Ver as Cores da Alma: Todos os seres têm uma aura, uma extensão de seu espírito que, se vista e interpretada, revela as emoções que o pessoa sente e também se a pessoa em questão é algum tipo de ser sobrenatural. Ver as cores da alma permite ao demônio observar a aura de uma pessoa. O demônio vê a aura na forma de luzes de cores distintas que circunda o alvo deste poder. Interpretando as cores e os movimentos da aura, é possível compreender o que a pessoa sente. Além disso, certas propriedades das auras podem indicar se o alvo é ou não um ser sobrenatural.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + VISÃO (dificuldade 6) para se ativar este poder. Cada vez que este poder é usado, é possível observar a aura de uma pessoa diferente. Não é possível observar mais de uma aura por vez. Se usado em um ser invisível ou que esteja oculto por alguma espécie de poder sobrenatural, a dificuldade para acionar o poder aumenta em três pontos. Obviamente, só é possível ver a aura de um ser invisível se o demônio souber que ele está presente.

Uma lista de cores de auras estará disponível adiante, no fim da descrição deste Poder.

Visão das Barreiras: Existem muitos mundos espirituais, e é normalmente impossível estar em um deles e observar o que ocorre em outro. Para aqueles que aprenderam **Visão das Barreiras**, é possível ver através das barreiras espirituais que separam os muitos mundos. Da mesma forma, é possível observar o mundo físico através de um dos mundos espirituais.

Uma vez ativado, o demônio deve escolher qual dos mundos ele deseja olhar: a Umbra, o Sonhar ou o Submundo. Se ele estiver em um dos mundos espirituais, ele pode escolher observar a Terra. O que o demônio vê é a região do outro mundo correspondente à região do plano em que ele se encontra. Por isso, em mundos espirituais, este poder só pode ser usado nas áreas que estão diretamente ligadas a áreas do mundo físico.

Se este poder for usado para que o demônio se ligue ao Sonhar das Fadas, o demônio será capaz de ver a forma Quimérica de fadas, bem como interagir com seres Quiméricos (veja **Changeling: The Dreaming**).

Sistema: O demônio pode escolher se quer ver apenas o outro plano, perdendo o contato com o mundo em que está, ou se quer ver ambos os mundos sobrepostos. Testa-se PERCEPÇÃO + VISÃO (dificuldade 6 para ver apenas o outro plano, 8 para poder ver ambos os planos sobrepostos).

Este poder também pode ser usado para que o demônio se ligue ao Sonhar. Ao usa-lo, o demônio poderá ver e interagir com Quimeras (inclusive podendo receber Dano Quimérico) e será capaz de ver as Fadas em suas formas verdadeiras. O demônio pode ligar ou desligar este poder à vontade.

Visão das Trevas: Este poder básico permite ao demônio ver na mais absoluta escuridão ou em condições de visão limitada (como em meio a névoa ou em baixo d'água). Os olhos do demônio brilham intensamente quando esta habilidade está sendo usada. A cor do brilho varia de demônio para demônio, mas cores avermelhadas, douradas ou esverdeadas são mais comuns.

Sistema: O demônio não precisa testar ou gastar nada. O poder só precisa ser ativado, embora a ativação demore um turno inteiro. Enquanto este poder estiver ativo, o demônio será capaz de ver na escuridão, ou em outras condições que dificultam a visão, como névoa ou sob a água. Como dito anteriormente, seus olhos brilharão intensamente enquanto o poder se mantiver ativo.

Nível ••

Visão Negra: Mortais com mente científica chamam este poder de "Clarividência." **Visão Negra** permite ao infernal concentrar em um local e ver e ouvir então, em sua mente, tudo o que ocorre neste local. Esta é uma habilidade que exige intensa concentração, e o demônio deve se manter de olhos fechados para ver o que ocorre no local vigiado, e qualquer interferência pode cancelar a Visão Negra.

A área observada é vista como se o demônio estivesse parado em um ponto no local, e pode olhar para qualquer direção a partir desse ponto. O demônios são incapazes de afetar o local vigiado com este poder, mas podem se concentrar para enviar e receber mensagens mentais para qualquer pessoa na área. Essas mensagens são puramente mentais, e ninguém além do demônio e do alvo pode ouvi-las.

Para que o este poder funcione, o demônio deve conhecer o local que está sendo vigiado. Se ele não conhece pelo menos a localização da área, ele é incapaz de usar a Visão Negra nela.

Sistema: O demônio deve gastar três turnos se concentrando e então testa-se PERCEPÇÃO + VISÃO (dificuldade 6) e gasta 1 ponto de Investimento. O número de sucessos indica se é possível ou não ver o local desejado.

1 Sucesso: Local na mesma cidade / Reino Infernal
2 Sucessos: Local no mesmo Estado / local no Inferno
3 Sucessos: Pode ver no mundo espiritual (apenas nas áreas que refletem o mundo físico)
4 Sucessos: Local no mesmo país / pode ver locais profundos do mundo espiritual
5 Sucessos: Qualquer local do mundo / pode ver outros mundos mergulhados na Umbra

Note que este poder é usado baseado no local a ser observado. O demônio precisa estar consciente do local que ele deseja observar para que possa usar este poder, e Visão Negra não pode ser usado para, por exemplo, vigiar uma pessoa que o demônio não conhece a atual localização.

Outra coisa importante é que uma vez escolhido o local, o demônio não pode "movimenta-lo." Assim, ele não pode começar a observar uma pessoa e então fazer a Visão Negra "segui-la." O demônio vê o local como se estivesse parado em um ponto nele e, embora possa olhar para qualquer direção, o ponto a partir do qual o demônio observa não pode ser movido.

O demônio pode ver o local por quanto tempo se mantiver concentrado. Qualquer distúrbio o força a testar novamente o poder, com dificuldade +1, cumulativo. Além disso, se o demônio realizar qualquer ação física, o poder é cancelado.

Se o demônio desejar conversar mentalmente com uma pessoa no local, ele deve gastar um ponto de Força de Vontade por pessoa com quem se deseja conversar. É possível enviar ou receber mensagens desta pessoa. Se mais de uma pessoa estiver conversando com o demônio, uma é incapaz de receber as mensagens que a outra envia, e portanto o demônio deve servir como intermediador entre elas.

Outros poderes de Visão podem ser usados em conjunto com esta habilidade, permitindo assim observar as auras de pessoas no local, vigiar uma área escura ou usar outras habilidades semelhantes.

Nível •••

Poder Negro: Ao usar **Visão Negra** (nível 2), o demônio é incapaz de interagir com o ambiente observado a não ser conversando mentalmente com as pessoas no local. A partir deste nível, porém, o demônio será capaz de utilizar Poderes Infernais na área observada.

Esta habilidade pode ser usada com qualquer Poder Infernal que exija apenas que o alvo do poder esteja no campo de visão do demônio. Poderes que exigem o toque, ou qualquer tipo de contato com o alvo do poder, não podem ser usados. Isso inclui Incorporação, Violação e muitos outros poderes. Além disso, raios, disparos ou outros ataques que partam do demônio não podem ser usados à distância com esta habilidade.

Sistema: Poderes Infernais podem ser utilizados na área vigiada usando-se **Visão Negra**. O teste para se usar o poder (se for necessário teste), porém, tem a dificuldade aumentada em dois pontos.

Somente poderes que não requeiram o toque ou a presença do demônio no local podem ser utilizados desta maneira. Raios, disparos de energia e ataques semelhantes também não podem ser usados desta maneira.

Ver o Passado: Alguns dizem que os fatos deixam "marcas" nas áreas em que ocorreram e nos objetos que os presenciaram. Os demônios que entendem a arte da Visão aprendem a ver essas marcas, podendo então observar o passado. Estando presente em uma área ou tocando um objeto, o demônio será capaz de presenciar o passado recente desta área ou objeto.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + VISÃO (dificuldade 8) e gasta-se um ponto de Força de Vontade. Os fatos observados estão sempre relacionados ao objeto ou lugar. O número de sucessos indica o quão longe no tempo pode-se observar:

1 Sucesso: Uma hora
2 Sucessos: Um dia
3 Sucessos: Uma semana
4 Sucessos: Um mês
5 Sucessos: Um ano

O demônio deve ter consciência a respeito do fato que deseja observar. Por exemplo, mesmo não sabendo em que momento ocorreu um assassinato na área observada, o infernal poderia presenciar o assassinato simplesmente porque ele teria certeza de que o fato ocorreu na área. Alternativamente, ele deve saber com exatidão que momento do passado ele deseja observar. Por exemplo, ele pode escolher ver o que ocorreu há duas horas, mesmo sem saber o que teria ocorrido neste período.

Como com **Visão Negra**, o demônio deve se concentrar para presenciar o fato ocorrido, e qualquer distúrbio cancela o uso deste poder.

Nível ••••

Olhos do Voador Noturno: No passado, corvos, corujas e morcegos podiam ser temidos, porque muitos acreditavam que a presença deles significava má sorte. Talvez a verdadeira razão destas lendas se deva a este poder. **Olhos do Voador Noturno** permite ao demônio usar sua energia infernal para gerar uma criatura espiritual, normalmente um pássaro ou morcego, que funciona como um espião para o demônio.

As criaturas geradas por este poder não têm forma física, podendo ser tocadas apenas por aqueles capazes de tocar espíritos. Mesmo assim, elas podem ser vistas normalmente por pessoas no mundo físico.

A criatura segue as ordens do demônio, e pode receber ordens à distância. Ela sempre sabe o que o demônio deseja, e portanto nenhum comando verbal é necessário. O demônio pode, a qualquer momento, fechar seus olhos e se concentrar para ver e ouvir através da criatura.

Sistema: O demônio testa PERCEPÇÃO + VISÃO (dificuldade 6) e gasta 1 Ponto de Investimento. A criatura espiritual saltará do peito do demônio. Sempre que o demônio se concentrar e fechar os olhos, verá pelos olhos da criatura e ouvirá também por ela. A criatura segue instintivamente as ordens do demônio.

O ser espiritual criado existe no mesmo mundo que o demônio, não podendo ver lugares em outros mundos. Ele não pode ser ferido por métodos convencionais, mas dano místico ou espiritual podem destruí-lo. Além disso, o ser espiritual dura uma hora por sucesso do demônio no teste. Ao fim deste período, ele perde rapidamente sua essência e se dissipa.

O demônio pode usar outros poderes de Visão em conjunto com este, mas não outros *Infernalis Factu.*

Nível •••••

Ligação de Mentes: Ninguém está a salvo de ser usado como cúmplice do Inferno. Com este poder, o demônio pode ver através dos olhos de outra pessoa e ouvir através de seus ouvidos. Para isso, tudo o que o demônio deve fazer é investir a vítima com um pouco de sua essência infernal.

Sistema: Na presença da pessoa escolhida, o demônio deve toca-la e então a investe com um número variável de Pontos de Investimentos. Cada ponto gasto mantém a habilidade ativa por um dia e uma noite.

A partir daí, sempre que o demônio desejar ver e ouvir através da vítima, ele deve fechar os olhos e se concentrar, e então testar Manipulação + Empatia (dificuldade é a Força de Vontade da vítima). Este poder funciona em animais e em outros seres sobrenaturais.

Este poder pode ser anulado por certos rituais místicos e por exorcismo. Pessoas com Fé Verdadeira, Celestiais e outros demônios são imunes a ele.

Visão Compartilhada: Normalmente, as visões que um demônio tem ao usar este *Infernalis Factu* são pessoais, mas alguns infernais aprenderam a compartilhar o que vêem com outros. Tocando uma pessoa, o demônio é capaz de faze-la ver o que o demônio vê.

Alguns demônios aprenderam a usar este poder de forma ofensiva, forçando a mente do alvo a presenciar visões aleatórias, causando grande confusão na vítima.

Sistema: O demônio deve tocar o alvo e gastar um ponto de Força de Vontade. O alvo verá o que o demônio vê, enquanto o demônio se mantiver concentrado, e enquanto o alvo aceitar as visões.

Alternativamente, este poder pode ser usado para forçar dezenas de imagens aleatórias na mente do alvo. O demônio deve tocar o alvo, gastar o ponto de Força de Vontade e testar MANIPULAÇÃO + VISÃO (dificuldade é a Força de Vontade do alvo). O número de sucessos indica o número de turnos que as visões invadem a mente do alvo. Durante este tempo, o alvo será incapaz de se concentrar, e todas as suas ações terão as dificuldades aumentadas em três pontos.

Nível 6

Visão Clara: Embora Visão normalmente já proteja um demônio de poderes sobrenaturais que lidam com enganação, como ilusões e ocultações, um mestre em Visão é capaz de ampliar ainda mais seu poder para se tornar quase imune a tais truques. Quando se usa a **Visão Clara**, é muito difícil enganar o demônio, seja com poderes sobrenaturais ou métodos mundanos.

Sistema: O demônio só precisa gastar 5 Pontos de Investimentos para ativar este poder por uma Cena inteira. Durante a Cena, o demônio pode perceber a verdade de qualquer poder sobrenatural de ilusão ou ocultação de nível 5 ou menor automaticamente. Poderes de nível 6 ou superior podem ser desmascarados com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade é o nível do poder +1, máximo 10). Embora este teste deva ser feito conscientemente pelo demônio para tentar perceber a verdade, apenas um sucesso é necessário.

Além disso, o demônio pode perceber formas mundanas de enganação, como disfarces, mentiras ou pessoas escondidas, com dificuldade diminuída em três pontos.

Ao final da Cena, este poder deixa de funcionar e deve ser acionado novamente.

Nível 7

Encontrar o Local Correto: Quando um demônio possui conhecimento avançado em Visão, ele torna-se capaz de localizar qualquer pessoa ou objeto que conheça, não importa onde estejam. A informação surge para o demônio na forma de um alerta instintivo, que indica a direção e a distância exata do alvo do poder. O demônio não será capaz de ver o local a menos que use algum outro poder de Visão.

Sistema: O demônio deve se concentrar por três turnos e testar PERCEPÇÃO + VISÃO (dificuldade 9) e gasta 1 Ponto de Alma. A informação surge imediatamente. O número de sucessos indica se o demônio consegue ou não localizar o alvo desejado:

1 Sucesso: Localiza pessoa muito próxima (amigo, amante) ou objeto pessoal (místico ou não)
3 Sucessos: Localiza uma pessoa neutra (nem amigo, nem inimigo) ou objeto específico
5 Sucessos: Localiza um inimigo ou objeto místico

Nem sempre este poder funciona. Se a pessoa estiver se mantendo conscientemente escondida, ela pode resistir a este poder testando Força de Vontade (dificuldade 9). Da mesma forma, se o objeto estiver sendo mantido escondido por alguém, deve-se testar contra a Força de Vontade (dificuldade 9) da pessoa que esconde o objeto. Além disso, o demônio precisa conhecer a pessoa ou objeto sendo procurados. Não é possível localizar pessoas ou objetos completamente estranhos usando este poder.

Nível 8

Visão dos Fatos Futuros: Embora o futuro possa ser mudado, certos fatos estão destinados a acontecer. Nossas ações podem muda-los, mas não impedi-los totalmente de ocorrer. O demônio pode usar Visão para ver um fato futuro importante relacionado a uma pessoa, objeto ou lugar. Os fatos vistos com este poder são sempre de grande importância.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + VISÃO (dificuldade 9) e gasta-se 1 ponto de Força de Vontade. O demônio pode ver um fato futuro relacionado a um objeto, lugar ou pessoa. Quanto mais no futuro estiver o fato, mais nebulosa e imprecisa é a visão. O número de sucessos indica o quanto o demônio compreende o que vê.

As visões que o demônio têm sempre são de fatos de grande importância não só para o alvo deste poder, mas para outras pessoas também. Dizem que até mesmo visões do Apocalipse e da Gehenna foram conseguidas usando-se este poder.

Nível 9

Vigilância: O demônio pode manter vigilância constante sobre uma pessoa ou objeto. Enquanto o poder estiver ativo, o demônio instintivamente saberá onde está o alvo, o que ocorre com ele e o que há em sua volta. Concentrando-se, é capaz de ver e ouvir através tudo o que ocorre ao redor da pessoa vigiada. Também pode compreender parte dos pensamentos do alvo se a concentração for mantida.

Sistema: Na presença do alvo, o demônio gasta 5 Pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. Enquanto o poder estiver ativo, o demônio poderá saber instintivamente onde está o alvo e o que acontece com ele.

Além disso, se o demônio se concentrar e fechar os olhos, verá e ouvirá tudo o que ocorre ao redor do alvo. Gastando ainda um ponto de Força de Vontade e mantendo a concentração, pode ler seus pensamentos e mandar mensagens para o alvo. A concentração deve ser absoluta: se o demônio realizar alguma ação além de se concentrar, ele deverá gastar um ponto de Força de Vontade para concentrar-se de novo.

Este poder dura por quanto tempo o demônio desejar, mas só se pode manter Vigilância sobre um alvo por vez. Caso se use esta habilidade em outra pessoa, o alvo original não poderá mais ser observado. Além disso, certos rituais permitem que o poder seja anulado.

Pessoas com Fé Verdadeira, demônios e anjos são imunes a este poder.

Nível 10

Onisciência: O demônio se torna capaz de perceber tudo o que ocorre ao redor dele, em um raio de um quilômetro. As ações de cada pessoa na área podem ser percebidas, assim como tudo o que ocorre nesta área. Para tal, o demônio deve se concentrar, desligando-se do mundo.

Devido ao excesso de informações, o demônio só será capaz de adquirir percepções genéricas, mas pode se concentrar em apenas um alvo por vez se desejar.

Sistema: O demônio testa PERCEPÇÃO + VISÃO (dificuldade 9) e gasta 2 Pontos de Alma e 2 pontos de Força de Vontade. Dura por quanto tempo a concentração se manter. Se algo perturbar o demônio, ele deve gastar 1 ponto de Força de Vontade para se manter concentrado. Se o demônio realizar qualquer outra ação além de se concentrar, o poder é cancelado.

As percepções que o demônio mantém sobre a área são bem genéricas. Ele pode sentir quaisquer acidentes ou acontecimentos mais importantes na área com melhor clareza, porém. Ele também pode tentar se concentrar em apenas uma pessoa dentro da área. Os efeitos neste caso são idênticos aos efeitos do poder **Vigilância** (nível 9).

LIMITES DA VISÃO

Os poderes da Visão são bem óbvios: um personagem com Visão é capaz de expandir seus sentidos e ver o que não poderia ser normalmente visto. Visão Aguçada, ver através dos mundos ou descobrir presenças ocultas são poderes óbvios, enquanto que vigiar o passado, prever de forma limitada o futuro e observar locais distantes são os poderes mais complexos de Visão. Dentro dessas possibilidades, há muitas habilidades possíveis para o poder de Visão, e Narradores e jogadores podem tentar explorar essas possibilidades.

CORES DE AURAS

A seguir, estão as diversas cores de auras para quando um demônio deseja usar o poder de Visão de nível 1, **Ver a Cor da Alma**.

INFORMAÇÃO	*COR DA AURA*
Amedrontado	Laranja
Agressivo	Púrpura
Zangado	Vermelho
Amargurado	Marrom
Calmo	Azul Claro
Piedoso	Rosa
Conservador	Lavanda
Deprimido	Cinza
Desejoso ou lascivo	Vermelho vivo
Descrente	Verde claro
Enfurecido	Carmim
Invejoso	Verde Escuro
Excitado	Violeta
Generoso	Magenta
Feliz	Escarlate
Maligno	Negro
Idealista	Amarelo
Inocente	Branco
Apaixonado	Azul
Obcecado	Verde
Triste	Prateado
Espiritual	Dourado
Desconfiado	Azul Escuro
Confuso	Cores em mutação
Sonhador	Cores faiscantes
Degenerado	Veios Negros na aura
Psicótico	Cores rodopiantes

Ser Sobrenatural	*COR DA AURA*
Infernalista	Veios Negros na aura
Vampiro	Cores pálidas
Metamorfo	Aura brilhante e vibrante
Uso de Magia	Faíscas na aura
Fantasma	Aura fraca, inconstante
Fada	Cores de arco-íris na aura
Criatura Mágica	“Fantasma” brilhante na forma verdadeira da criatura
Pessoa possuída	Duas auras sobrepostas
Pessoa possuída por fantasma	Cores excessivamente fracas
Fé Verdadeira	Aura brilhante de fogo dourado
Demônio	Aura enegrecida ao seu redor, veios negros na aura
Anjo	Aura de fogo dourada ao seu redor

VITÆ

Tipo: Poder Especial

Todo ser vivo possui o que se chama de energia vital. É essa força que nos mantém vivos, e mesmo vampiros, demônios e Celestiais possuem sua própria versão da "energia vital", representada pelo Sangue, pela energia infernal ou pela energia celestial. Embora demônios, ao contrário de vampiros, não sejam parasitas, alguns se alimentam da energia vital dos outros seres, roubando-a e transformando-a em energia infernal. Esses demônios são aqueles que conhecem os poderes do Vitæ.

Vitæ é o poder sobre as energias vitais. Basicamente, o demônio é capaz de roubar as energias de suas vítimas. Vitæ também permite transformar energia infernal de volta em energia vital, assim tornando possível realizar curas e, segundo alguns, até mesmo ressurreições. A forma como o demônio manipula estas energias pode fazer o efeito mudar, e Vitæ pode ser uma arte tanto de curar como de ferir, de fortalecer ou enfraquecer.

Vitæ é um poder considerado altamente "vulgar", ou seja, possui efeitos claramente sobrenaturais. Energias esverdeadas são claramente visíveis quando um infernal usa este poder. Estas energias são na verdade a manifestação física da energia vital. Demônios devem ser muito cuidadosos ao usar o Vitæ, pois qualquer uso tem o potencial de chamar a atenção de mortais ou, pior ainda, de outros seres sobrenaturais, revelando a presença infernal...

Sistema: Os poderes de Vitæ estão relacionados com a vida: o demônio é capaz de curar, ferir, roubar energias vitais, enfraquecer uma vítima, etc.

Alguns poderes de Vitæ, mas não todos, têm o efeito de liberar luzes esverdeadas quando estão sendo usados. Estas luzes são a própria energia vital se movimentando, e, embora sejam luzes fracas, são visíveis a olho nu, principalmente em locais mais escuros. Os poderes que provocam este efeito são detalhados um a um adiante.

Seres que não possuem qualquer espécie de vida, como zumbis, fantasmas e espíritos, são imunes a Vitæ.

Regra Especial: Drenos de Vida: Muitas das habilidades de Vitæ são considerados "Drenos de Vida." Sempre que um efeito for definido como Dreno de Vida, considere que o Dano causado é sempre Letal para mortais e Atordoante para seres sobrenaturais. Além disso, seres que não estão propriamente vivos, como vampiros, demônios e Celestiais, têm o Dano sofrido por Drenos de Vida reduzido à metade, e este Dano não é considerado diretamente em seus níveis de Vitalidade, e sim em sua "energia vital": eles perdem Pontos de Sangue ou Pontos de Investimentos. O Dano causado por Drenos de Vida só pode ser absorvido testando-se Força de Vontade (dificuldade 8).

Nível •

Padrões Vitais: Poder básico de Vitæ, **Padrões Vitais** permite ao demônio olhar um alvo e sentir as condições de sua energia vital. Ele pode saber se o alvo está ferido, se porta alguma doença, se está sob influência de alguma magia que afete sua energia vital, etc.

Sistema: Testa-se PERCEPÇÃO + VITÆ (dificuldade 6). Quantos mais sucessos, mais detalhes sobre as condições do alvo são descobertos. Entre as informações que podem ser conseguidas estão: se o alvo está ferido, se seus ferimentos são Agravados, se ele porta alguma doença e a gravidade da mesma, se ele possui excesso ou falta de energia vital ou se está sendo vítima de outras habilidades de Vitæ.

Toque Causticante: Tocando uma vítima, o demônio é capaz de transformar uma quantidade mínima de energia vital em uma quantidade imensa de calor. Com um mísero toque, o demônio é capaz de causar queimaduras horríveis em suas vítimas. Mortais vítimas desta habilidade muitas vezes acabam ficando com desfigurações permanentes.

Sistema: O demônio toca o alvo e testa MANIPULAÇÃO + VITÆ (dificuldade 6) e gasta 1 Ponto de Investimento. Por cada turno em que o toque for mantido, o demônio causa um ponto de Dano Agravado ao alvo. Este dano só pode ser absorvido se a vítima for capaz de absorver Danos Agravados (mortais, por exemplo, não podem). A dificuldade para absorver o dano é 9.

Este poder se mantém ativo um turno por sucesso do demônio no teste, mas também pode ser cancelado se a vítima conseguir se livrar do toque do demônio. Obviamente, demônios são imunes a este poder, pois não sofrem dano algum com queimaduras.

Se a vítima deste sofrer mais de 3 pontos de Dano Agravado devido à queimadura, ela perderá um ponto de Aparência devido à desfiguração da parte tocada. Seres sobrenaturais recuperam sua Aparência quando curarem o Dano sofrido, mas mortais serão desfigurados permanentemente.

Toque da Vida: Vitæ é uma arte que transforma energia vital em energia infernal e vice-versa. Embora o primeiro nível seja fraco demais para que um demônio roube as energias vitais de outros para si, ele pode usar sua energia infernal para fortalecer outros seres, curando-os. Este poder permite ao demônio recuperar ferimentos em um alvo, ou mesmo curar-lhe doenças.

Esta habilidade requer que o demônio toque a palma de sua mão no alvo. O toque do demônio é quente e muitas vezes acalma o alvo. Quando este poder é usado, é possível ver pequenas energias e luzes esverdeadas saltando da palma da mão do demônio.

Sistema: O demônio deve tocar o alvo com a palma de sua mão e manter o toque todo o tempo em que o poder é usado. Gastando Pontos de Investimentos, o demônio pode recuperar níveis perdidos de Vitalidade. Cada ponto gasto recupera um ponto de Vitalidade do alvo. Curar Dano Agravado gasta 5 Pontos de Investimentos por ponto de Dano recuperado. Cada ponto de Vitalidade recuperado exige um turno de concentração do demônio.

Para curar doenças, o demônio deve gastar um número variável de Pontos de Investimentos. Para doenças comuns, basta 1 ponto. Doenças sérias mas não letais gastam 3 pontos. Doenças mortais (como AIDS e Ebola) gastam 5 pontos. Doenças místicas custam entre 1 e 3 Pontos de Alma, dependendo da gravidade da doença.

A desvantagem deste poder é que ele contamina o alvo com uma pequena quantidade de energia infernal. Embora isso não afete o alvo diretamente, sua aura ficará marcada com leves veios negros, e alguns seres sobrenaturais poderão sentir uma leve influência infernal na pessoa curada. Essa contaminação dura apenas algumas horas (uma hora por ponto de Investimento gasto para a cura).

Nível ••

O Frio Toque da Morte: Habilidade oposta ao **Toque da Vida** (nível 1), **O Frio Toque da Morte** permite ao demônio roubar as energias vitais de um alvo simplesmente tocando-o. As energias roubadas passam para o demônio na forma de energia infernal.

Para que este poder funcione, o demônio deve tocar a palma de sua mão na vítima. A vítima deste poder sente o toque do demônio extremamente frio. Assim como em **Toque da Vida**, pode-se ver as energias vitais se manifestando na forma de uma fraca luz esverdeada na palma da mão do demônio.

Sistema: Após tocar o alvo, o demônio testa VIGOR + VITÆ (dificuldade 6) e gasta 1 Ponto de Investimento. Cada sucesso conseguido no teste permite ao demônio causar um ponto de dano no alvo. Adicionalmente, cada ponto de dano causado é transferido para o demônio na forma de Pontos de Investimentos.

Este ataque é considerado um Dreno de Vida.

Nível •••

Fraqueza Mortal: Com um simples toque, o demônio é capaz de remover a resistência do corpo de uma vítima. As vítimas deste poder tornam-se muito mais frágeis, e sua saúde torna-se comprometida também. O toque do demônio é extremamente frio, e muitas vítimas sofrem pequenas queimaduras devido à sua resistência abalada.

Este poder emite as luzes esverdeadas comuns a diversos poderes de Vitæ, mas a luz é emanada dos olhos do demônio, e não de suas mãos. Isso ocorre porque **Fraqueza Mortal** não envolve a passagem de tais energias. O demônio não rouba as energias do alvo, e sim as manipula para que elas deixem o alvo enfraquecido.

Sistema: O demônio deve tocar o alvo e testar MANIPULAÇÃO + VITÆ (dificuldade 6) e gasta 3 Pontos de Investimentos. Cada sucesso diminui o Vigor do alvo em um ponto. O Vigor do alvo não pode ser diminuído para menos de nível um, porém.

Este poder não tem efeitos permanentes. A vítima recuperará os pontos perdidos de Vigor no final da Cena. Dizem que certas técnicas de cura, como acupuntura, podem ser usadas para reverter este poder, mas isto não foi comprovado.

Nível ••••

Paralisia: Utilizando seu controle sobre o fluxo de energia vital em outros seres, o demônio é capaz de paralisar completamente uma vítima. As vítimas deste poder tornam-se completamente indefesas, seus músculos paralisam-se completamente, e movimentos tornam-se impossíveis de serem feitos. Muitas vítimas, incapazes de controlar seus corpos, acabam ficando desesperadas.

Para que **Paralisia** funcione, o demônio deve tocar a vítima. Os olhos do demônio brilham com uma fraca luz esverdeada quando ele utiliza este poder.

Sistema: Deve-se tocar o alvo e testar MANIPULAÇÃO + VITÆ (dificuldade é a Força de Vontade do alvo) e gasta-se 3 Pontos de Investimentos. Cada sucesso paralisa o alvo por um turno. Um alvo paralisado não é capaz de usar quaisquer ações físicas, mas ações mentais são feitas normalmente.

Seres sobrenaturais podem tentar resistir à paralisia, recuperando o fluxo de energia vital em seus corpos. Para isso, gasta-se um ponto de Força de Vontade. Isso permite que o personagem se mova por um turno, mas perderá três dados em seus testes e suas dificuldades aumentarão em um ponto.

Remover Dor: Tocando um alvo, o demônio é capaz de remover qualquer sensação de dor da pessoa tocada. Alternativamente, o demônio pode remover as sensações de dor que ele próprio sente. Este poder tem diversas vantagens e desvantagens. A maior vantagem é que o personagem pode ignorar quaisquer penalidades sofridas por dano, e sua dor não o incomodará mais. Da mesma forma, porém, ele não sentirá quando seu corpo é ferido, e muitas vezes pode não perceber que está sendo atacado.

Os olhos do demônio brilham com uma fraca luz esverdeada no exato instante que ele ativa esta habilidade.

Sistema: O demônio deve gastar 1 ponto de Investimento e 1 ponto de Força de Vontade. Se quiser usar **Remover Dor** em outra pessoa, precisará toca-la também. O poder dura uma Cena. Durante este período, o alvo deste poder não sofrerá quaisquer penalidades devido a dano ou dor.

Note, porém, que este poder só protege contra a dor física. Poderes e ataques que causem dor espiritual, ou diretamente na alma, ainda podem dar penalidades ao alvo. Isso inclui Fogo Negro e outros ataques espirituais. Ilusões causadas pelo poder **Falso Ferimento** (Quimeræ nível 6) também causam dor no personagem, já que afetam diretamente a mente da vítima, causando a falsa sensação de dor.

Nível •••••

Sugar Vidas: Conforme o demônio avança em seus conhecimentos de Vitæ, ele melhora cada vez mais suas habilidades de controle de energias vitais. Ao atingir o quinto círculo de controle deste *Infernalis Factu*, ele já terá melhorado incrivelmente sua capacidade de drenar vidas.

Como a habilidade **o Frio Toque da Morte** (nível 2 de Vitæ), **Sugar Vidas** permite drenar as energias vitais de uma vítima, transformando-as em energia infernal, mas de forma muito mais rápida de eficiente. Alguns mestres de Vitæ podem matar uma vítima mortal com um simples toque, ou deixar até mesmo seres sobrenaturais inconscientes.

Este poder requer que o demônio toque a palma de sua mão no alvo e se concentre. O toque do demônio é extremamente frio, ainda mais do que no poder **Frio Toque da Morte**. Como em certos poderes de Vitæ, é possível ver as energias esverdeadas manifestando-se quando este poder é usado, mas neste caso elas são incrivelmente intensas. Mais ainda, a vítima deste poder fica muito pálida por horas.

Sistema: O demônio deve tocar o alvo e testar VIGOR + VITÆ (dificuldade 7) e gastar 3 Pontos de Investimentos. Para cada sucesso do demônio no teste, o alvo recebe dois pontos de dano. O dano causado passa para o demônio na forma de Pontos de Investimentos.

Este poder é considerado um Dreno de Vida.

Nível 6

Apodrecimento: Uma das mais terríveis habilidades de Vitæ, **Apodrecimento** permite ao demônio, com um toque, causar uma reação degenerativa nas energias vitais de sua vítima. O corpo da vítima apodrece rapidamente, causando-lhe dores terríveis e desfiguramento. Em poucos instantes, a vítima fica parecida com um cadáver ressecado. Alguém que seja morto por este poder acaba se tornando um corpo completamente sem água, quebradiço e que com o mínimo contato torna-se pó. Poucos mortais sobrevivem a este poder, mas seres sobrenaturais têm uma grande chance de sobreviverem para se recuperar.

A mão do demônio ao usar este poder emana um intenso brilho verde das energias vitais envolvidas.

Sistema: O demônio deve tocar a vítima. Testa-se INTELIGÊNCIA + VITÆ (dificuldade 7) e gasta-se 1 Ponto de Alma. Para cada sucesso conseguido pelo demônio, o alvo recebe um ponto de Dano Agravado e perde um ponto de Aparência. Sua Aparência pode cair até atingir nível zero. O dano causado não pode ser absorvido, mas poder ser curado normalmente. Mesmo para vítimas mortais que tenham sobrevivido, recuperar-se do dano faz com que a Aparência retorne lentamente ao normal.

Pessoas com Fé Verdadeira são imunes a este poder. Além disso, demônios com Aparência Negativa vítimas deste poder não perdem pontos de Aparência. Embora sejam afetados normalmente por este poder, os desfiguramentos causados não afetam tanto assim sua aparência já horrível.

O Toque da Eternidade: O toque do Inferno pode mudar a idade de uma pessoa, dizem. Algumas lendas contam sobre pessoas jovens e belas amaldiçoadas a se tornarem velhas e fracas. Da mesma forma, a promessa de recuperar a juventude pode ser uma grande ferramenta de corrupção. **O Toque da Eternidade** permite ao demônio envelhecer ou rejuvenescer rapidamente uma pessoa com um simples toque.

Novamente, um intenso brilho verde emana as mãos e olhos do demônio ao usar este poder.

Sistema: Deve-se manter o toque sobre o alvo. O demônio testa RACIOCÍNIO + VITÆ (dificuldade 8) e gasta 1 Ponto de Alma. Cada sucesso permite que o poder funcione por mais um turno. Após o número de turnos determinado pelos sucessos, ou se o contato for rompido, o poder pára de funcionar.

Para cada turno de contato, o alvo do demônio envelhece (ou rejuvenesce) 10 anos. Se o demônio desejar, pode reduzir o tempo que a vítima envelhece ou rejuvenesce, assim controlando a Idade que a vítima assume. Não é possível reduzir a idade da vítima para menos de 5 anos, mas pode-se envelhece-la indefinidamente, até o ponto em que a vítima morreria por velhice. Os efeitos do envelhecimento sobre os Atributos da vítima são deixados a cargo do Narrador, e variam de vítima para vítima. Rejuvenescer as vítimas, por outro lado, não causa qualquer prejuízo em seus Atributos nem em suas memórias.

Embora este Poder seja terrível contra mortais e seres vivos, é praticamente inútil contra demônios, anjos e vampiros.

Nível 7

Poder sobre a Vida: Embora histórias de ressurreição sejam freqüentemente contadas como “milagres”, “obras de Deus” ou “poderes da Fé,” não só as forças do bem detém controle sobre a vida e a morte. Os infernais, também, têm o potencial de trazer à vida aqueles que morreram, numa versão profana do poder divino. Investindo o morto com uma quantidade imensa de poder infernal, o demônio é capaz de traze-lo de volta à vida.

Ao tocar o cadáver para utilizar este poder, o brilho verde das energias vitais toma toda a área, sendo emanado intensamente das mãos e olhos do infernal e dos olhos e boca da pessoa sendo ressuscitada.

Sistema: O alvo deve tocar o cadáver, concentrando-se por três turnos e então testar CARISMA + VITÆ (dificuldade 8) e gastar 5 Pontos de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. Se conseguir três sucessos ou mais, o alvo é ressuscitado, retornando à vida. Embora este poder devolva o corpo à sua forma original, inclusive regenerando partes perdidas, a vítima, ao reviver, ainda manterá quaisquer ferimentos que possuía, podendo ser necessário cura-la para evitar que morra novamente.

Aqueles que são ressuscitados por demônios, porém, carregarão para sempre em sua aura a marca da energia infernal usada para renasce-los. Sua aura estará manchada por veios negros fracos, indicando o poder infernal. Seu corpo também manterá marcas distintas, e uma pequena presença infernal, muito fraca, poderá ser detectada na pessoa por certos seres sobrenaturais (considere que o Talento Consciência, e poderes que possam detectar a contaminação infernal, têm dificuldade 10 para detectar a presença infernal na pessoa).

Este poder pode ser usado apenas naqueles que morreram há 24 horas ou cujos corpos foram perfeitamente preservados, evitando a decomposição.

RESSURREIÇÃO PROFANA

Os efeitos do **Poder sobre a Vida** podem variar quando usados em criaturas sobrenaturais.

Lobisomens, Metamorfos e fadas podem ser ressuscitados normalmente. Fantasmas só poderão ser ressuscitados se seus corpos ainda estiverem preservados. Múmias podem ser ressuscitadas mesmo se seus corpos tiverem sido destruídos há muitos anos, porém (elas recuperarão 10 pontos de Ba, veja as regras de **Múmia**).

Vampiros têm uma condição especial, sua maldição, que os protege completamente da Ressurreição. Isso é simples: não é possível transformar um vampiro de volta em mortal usando este poder. Este poder pode, porém, ser usado num vampiro que foi destruído, considerando que foi possível ressuscita-lo antes que seu corpo se decompusesse. Neste caso, o vampiro retornará como um mortal, e não mais como vampiro. Não é possível ressuscitar vampiros que atingiram a Golconda ou que foram Diablerizados.

Demônios e Celestiais podem ser ressuscitados se seus corpos não tiverem se desintegrado ainda. Só é possível ressuscitar demônios e Celestiais que tenham sido destruídos, mas não Obliterados. A Obliteração destrói a alma, impedindo qualquer forma de ressurreição.

Magos perdem seus Avatares ao morrerem, e se forem ressuscitados, terão perdido sua magia para sempre.

Nível 8

Enfraquecer: Aqueles que já confrontaram os demônios mais poderosos raramente esquecem. Quando um Antigo possui Vitæ, ele é capaz de transformar o mais poderoso dos adversários em um alvo fácil e fraco. O dom de **Enfraquecer** permite que, com apenas um olhar, um demônio diminua a força, a velocidade e a resistência de uma vítima, tornando-a muito mais fraca do que realmente é.

Quando este poder é usado, pode-se ver o brilho esverdeado intenso das energias vitais saltar dos olhos do demônio.

Sistema: O demônio deve estar a menos de dez metros do alvo e deve poder vê-lo. O demônio testa MANIPULAÇÃO + VITÆ (dificuldade 8) e gasta 1 Ponto de Alma. Cada sucesso do demônio reduz todos os Atributos Físicos do alvo em um ponto, até atingirem um mínimo de um ponto.

Essa fraqueza dura todo um dia, mas pode ser curada antes se o demônio desejar. Outros demônios que possuam Vitæ 8 ou superior também podem curar a fraqueza (inclusive em si mesmos) gastando 1 ponto de Investimento por ponto de Atributo a ser recuperado.

Nível 9

Regeneração: Embora normalmente um demônio seja incapaz de se regenerar a não ser gastando sua energia infernal, aqueles Antigos que adquiriram conhecimento extenso em Vitæ aprenderam a regenerar seus corpos sem gastar energia.

Sistema: Este poder está permanentemente ligado. Todo dano Letal ou Atordoante recebido pelo demônio pode ser curado a uma proporção de um ponto de dano por turno, automaticamente, desde que o demônio permaneça sem agir no turno. Se desejar agir em um turno enquanto se regenera, o demônio deverá testar Vigor + Sobrevivência (dificuldade 8). Dano Agravado pode ser curado também, mas num ritmo mais lento. Dano Agravado é curado na mesma velocidade em que mortais curam Dano Atordoante. Além do processo automático de cura, o demônio pode ainda gastar Pontos de Investimentos para se curar como normalmente faz, desta forma agilizando seus processos de cura.

Nível 10

Imunidade a Dano: Energia vital pode ser usada como proteção também. Um demônio com tamanho poder em Vitæ é capaz de usar sua energia infernal para gerar uma poderosa aura de proteção ao seu redor. Esta aura, feita de pura energia vital, emite uma luz esverdeada fraca, e só pode ser percebida em locais escuros.

Quando a aura é atingida por qualquer fonte de dano, porém, ela age como uma barreira potente, que reage a cada golpe sofrido com um brilho esverdeado forte.

Sistema: Quando o demônio decidir ativar este poder, ele testa VIGOR + VITÆ (dificuldade 6) e gasta 5 Pontos de Alma e 1 ponto de Força de Vontade. Cada sucesso permite que o demônio ignore um nível de dano sofrido em qualquer ataque durante a Cena. Três sucessos, por exemplo, permitem que a aura criada absorva automaticamente três pontos de dano de qualquer ataque sofrido. O Dano excedente pode ainda ser absorvido pelo demônio.

Este poder se mantém ativo por uma Cena.

LIMITES DO VITÆ

Vitæ é o poder de manipular a vida. Embora todas estas explicações sobre energia vital sejam úteis para entender como o poder age, a explicação mais simples para o poder é a capacidade de manipular os corpos dos seres vivos. Obviamente, isso não envolve alterar fisicamente seus corpos, mas sim torna-los mais fracos ou mais fortes, curando-os ou ferindo-os.

NODOS NEGROS: REGIÕES INFERNAIS

A fonte está fervendo, a madeira está apodrecendo...
e as plantas, ressecando! E esse cheiro terrível de enxofre...
Eu conheço muito bem esse cheiro!
Tô começando a ter um péssimo pressentimento...
Esse tipo de coisa só acontece quando tem muita atividade infernal no pedaço!
— Violador (como o Palhaço), *Violador #1*

Nem mesmo o mundo dos mortais está a salvo da corrupção infernal. Há lugares na Terra que tocam o Inferno. Nestes locais, a energia infernal se espalha, corrompendo o solo, a água e até mesmo os próprios seres vivos, aproximando cada vez mais a Terra do Inferno. Esses lugares profanos onde os infernais tornam-se mais fortes são os chamados Nodos Negros.

Nodos Negros são locais de poder infernal. Dentro de seus limites, as forças infernais tornam-se mais fortes, e as forças da luz enfraquecem-se. Talvez para a sorte dos mortais, há raríssimos Nodos Negros ativos na Terra. A maioria dos Nodos Negros são temporários, desaparecendo após algumas horas ou, em casos extremos, dias . Esses Nodos temporários são quase sempre criados por certos *Infernalis Factu*. Há, porém, Nodos Negros permanentes em existência.

Ainda mais raros que suas versões temporárias, Nodos Negros permanentes são criados por grandes atos de magia profana. Embora a maioria das vezes seja um demônio o criador do Nodo Negro, há casos de magos Infernalistas que já conseguiram gerar voluntariamente Nodos Negros usando poderosos rituais. Há raríssimos casos em que, se uma área apresenta atividade infernal freqüente, um Nodo Negro permanente pode surgir espontaneamente lá. Nodos Negros gerados desta forma, porém, enfraquecem-se se as atividades infernais diminuírem, e podem desaparecer após algumas décadas. A maioria das sedes de cultos Infernalistas mais antigos e devotados acaba se tornando um Nodo Negro espontâneo.

Nodos Negros temporários podem surgir em praticamente qualquer lugar, mas os permanentes são invariavelmente confinados a locais fechados, como cavernas, mausoléus, túneis ou capelas. Locais subterrâneos costumam conter os Nodos Negros mais poderosos, e quanto menos luz natural existir no local, maior a chance do Nodo se tornar mais poderoso com o tempo.

Os Nodos Negros corrompem a própria área em que se localizam. Pessoas que morem perto de Nodos Negros costumam tornar-se mais violentas, plantas crescem retorcidas e cheias de espinhos, animais são deformados e portam características demoníacas, os insetos são maiores e existem em grandes quantidades e o próprio ar parece mais carregado e abafado. Infernalistas, criaturas infernais e demônios tornam-se muito mais poderosos quando dentro de um Nodo Negro.

NÍVEIS DE NODOS NEGROS

Um Nodo Negro possui níveis, que determinam seu poder e as vantagens que aqueles em seus domínios possuem. O nível determina os poderes do Nodo, e esses poderes são cumulativos. Nodos Negros de nível um são os mais comuns, e raríssimos são os Nodos de nível três ou superior. Sabe-se da existência de apenas um Nodo Negro de nível cinco nos tempos de hoje, e estaria localizado nas ruínas de um local perdido chamado Chorazin.

• **Nodo Inferior:** Demônios se sentem mais confiantes nestes lugares. Vida animal e vegetal cresce deformada. Criaturas místicas e animais infernais tornam-se imunes ao Paradoxo dentro dos limites do Nodo.

•• **Nodo Comum:** Qualquer criatura que sirva a forças do bem (pessoas com Fé Verdadeira, vampiros com Humanidade alta, anjos, Garou) tem suas dificuldades para usar poderes sobrenaturais aumentadas em um ponto enquanto estiverem dentro dos limites do Nodo, devido ao desconforto que sentem ao entrar em local tão profano.

••• **Nodo Maior:** Mortais sentem-se desconfortáveis dentro dos limites do Nodo. Eles passam mal e sentem um medo profundo. Todos os seus testes têm dificuldades aumentadas em um ponto.

•••• **Nodo Poderoso:** Dificuldades para todos os Poderes Infernais e Investimentos caem em um ponto quando realizados dentro do Nodo Negro.

••••• **Nodo Superior:** Dificuldades para todos os Poderes Infernais e Investimentos caem em dois pontos quando realizados dentro do Nodo Negro.

PODERES INFERNAIS NO INFERNO

"Entre em minha casa", disse a aranha para a mosca.
— Mary Howitt, *The Spider and the Fly*

Se em um Nodo Negro os poderes dos infernais aumentam, o próprio Inferno é capaz de tornar seus habitantes extremamente poderosos. O Inferno todo é considerado um imenso e poderoso Nodo Negro de nível quatro, embora em certos locais esse nível aumente. Nas câmaras e castelos dos Lordes, por exemplo, o nível de Nodo Negro é cinco.

O verdadeiro poder, porém, está onde o verdadeiro mal espreita...

As câmaras dos Grandes Lordes são locais de poder imenso, um poder tão grande que ultrapassa qualquer Nodo Negro que possa ser encontrado na Terra. Aqueles que mantém contato com os Grandes Lordes já sentiram pelo menos uma vez o poder desses lugares profanos. Tais locais são considerados Nodos Negros de nível seis.

Mas isto é apenas uma parte do verdadeiro segredo que se esconde no Inferno. Aqueles que percorreram as montanhas do grande continente infernal dizem ter sentido um poder imenso adormecido sob elas. As lendas falam de Tenebra, o lar de Ahriman, e do Poço das Almas, lar de Ialdabaoth. Seria toda essa energia emanada desses locais? E qual seria o poder que se esconderia nas profundezas do Poço das Almas, onde dizem estar o próprio Ialdabaoth? Talvez sejam perguntas que nunca terão respostas.

ARTEFATOS: OBJETOS DE PODER

Não farás para ti, nem figura alguma
do que existe em cima, nos céus, nem embaixo, na terra,
nem do que existe nas águas, debaixo da terra.
— Êxodo 20, 4

Muitas vezes, demônios utilizam objetos de poder chamados Artefatos. Estes objetos místicos guardam poderes que normalmente são inacessíveis aos infernais. Utilizando a magia que há dentro deles, é possível realizar efeitos incríveis. A maioria dos Artefatos possui apenas um poder e, embora alguns possuam dois ou três, estas habilidades adicionais são poderes menores e mais fracos do que seu poder principal.

Existem diversos tipos de Artefatos usados pelo Inferno. Os três mais comuns são explicados adiante:

Artesanatos Infernais: São Artefatos criados por demônios, e são os Artefatos mais comumente encontrados entre os infernais. Muitos Infernalistas usam Artesanatos Infernais também;

Fetiches e Amuletos (veja **Lobisomem: O Apocalipse):** São Artefatos espirituais. Eles contêm espíritos aprisionados e o poder que utilizam vem desses espíritos. Fetiches são objetos permanentes, enquanto Amuletos são Artefatos menores, que só podem ser usados uma vez antes que seu espírito se liberte e o objeto perca seu poder;

Talismãs (veja **Mago: A Ascensão):** São Artefatos capazes de utilizar algumas habilidades da Mágika Verdadeira. São poderosos e raros e poucos demônios são capazes de utiliza-los. Também são vulneráveis ao Paradoxo;

Artefatos podem ser conseguidos através do Antecedente de mesmo nome. O nível do Antecedente determina os Artefatos que o demônio pode possuir no início de jogo. Também é possível para um personagem adquirir um Artefato durante o jogo, de acordo com a história (é recomendado, porém, que o Narrador limita o uso de Artefatos em suas histórias).

ARTESANATOS INFERNAIS:

Alguns demônios são capazes de criar Artefatos próprios. Chamados de Artesanatos Infernais, esses objetos de poder são capazes de diversos habilidades especiais. O uso de Artesanatos Infernais é pouco comum entre demônios mais jovens, embora os Antigos costumam possuir muitos Artesanatos.

CRIANDO UM ARTESANATO INFERNAL

Para criar um Artefato Infernal, o demônio precisa ter nível alto no Conhecimento Cultura Mística (4 pontos para Artesanatos de nível um a três, 5 para Artefatos de nível quatro ou cinco). Criar um Artefato é difícil e demorado e normalmente requer objetos e ingredientes especiais. Apenas demônios muito dedicados ou fascinados por magia costumam criar Artesanatos Infernais, portanto não é comum encontrar alguém disposto a criar um desses Artefatos.

Para cria-lo, o demônio deve seguir um ritual específico para cada Artefato. Portanto, pode ser necessário pesquisar muito antes de se poder gerar um Artesanato Infernal. A criação leva semanas na melhor das hipóteses, ou até mesmo anos na pior hipótese possível.

O demônio investe o Artefato com energias infernais (Pontos de Alma) e testa Inteligência + Cultura Mística (dificuldade é o nível do Artefato +3). Quantos mais sucessos, em menos tempo se cria o item mágico. O demônio pode testar uma vez por cada dia INTEIRO de trabalho gasto para criar o Artefato e precisa conseguir um número total de sucessos igual a dez vezes o nível do objeto. Artefatos necessitam ainda que seja gasto, ao final do processo, um ponto permanente de Força de Vontade. O número de Pontos de Alma a serem investidos no Artefato é igual ao nível do mesmo.

Um teste para criar um Artefato que receba Falha Crítica está arruinado. Adicionalmente, o demônio perderá os pontos que gastou para criar o Artefato.

O item criado deve ter um poder e uma forma que combinem. Uma adaga seria um item utilizado para causar ferimentos ou dor, não podendo conter poderes de cura ou pacificação, por exemplo, enquanto um manto seria um item de ocultação, não podendo conter poderes místicos relacionados ao Carisma ou à Força do personagem.

Usando um Artesanato Infernal:

Qualquer ser (incluindo não-demônios) que deseje usar um Artesanato Infernal pode ativar seus poderes gastando um ponto de Força de Vontade. Demônios, por outro lado, ativam Artefatos simplesmente gastando um Ponto de Investimento.

Como regra geral, o poder do Artefato permanece ativo por uma Cena. Durante toda a Cena, o poder do Artesanato Infernal pode ser usado repetidamente, desde que o Artefato tenha sido ativado. Alguns Artefatos funcionam de forma diferente, porém, e precisam ser ativados com maior ou menor freqüência.

Exemplos de Artesanatos Infernais:

A seguir, estão alguns exemplos de Artesanatos Infernais. Cada Artefato vem com o nível (as bolinhas) para que possa ser comprado pelo Antecedente Artefato.

• Adaga Ritual

Esta adaga é muito comum entre Infernalistas, e não é raro um líder de Seita possuir várias delas. A forma de uma dessas adagas pode variar muito, mas normalmente é feita em ouro ou prata e possui diversas pedras preciosas ornamentando-a. Seu uso mais comum é em rituais de sacrifício humano, mas seu verdadeiro poder é que, se propriamente ativada, ela torna-se altamente cortante, e causa três pontos extras de Dano ao atingir um alvo.

•• Manto Negro

Este manto é uma malha negra, com diversos desenhos tribais e runas avermelhadas desenhadas sobre ele. Aqueles que usam o Manto Negro podem utilizar dois poderes:

O primeiro poder do manto é sua resistência. Quando ativado, ele torna-se incrivelmente resistente, e praticamente nenhum ataque mundano pode destrui-lo. Como resultado, o usuário ganha dois dados extras para absorver danos. Isso não protege o alvo contra fogo, porém.

O segundo poder se mantém mesmo quando o manto não foi ativado. O usuário do manto, ficando imóvel em meio à escuridão, torna-se invisível. Apenas se receber luz diretamente ou se o usuário se mover ele poderá ser visto. Esta habilidade está sempre ativa, e portanto funciona mesmo quando o usuário não deseja que ela funcione.

O manto é virtualmente indestrutível: ao ser rasgado, ele misticamente se reconstrói após alguns segundos. As únicas formas de se danificar permanentemente o manto é usando fogo, ácido ou formas equivalentes de destruição.

••• Adaga Caçadora

Esta poderosa adaga é uma arma ornada prateada e que possui formas estranhas e símbolos místicos encravados nela. A Adaga Caçadora, quando ativada, é capaz de, sendo arremessada, perseguir seu alvo em grande velocidade, realizando curvas no ar e desviando de obstáculos para atingir sua vítima. Ao contrário de outros Artefatos, a Adaga precisa ser ativada a cada vez que for usada.

Arremessar a adaga exige um teste de Destreza + Esporte (dificuldade 4, 6 se estiver mirando em uma parte específica do alvo) e causa um dano igual a Destreza do arremessador +1 (o dano seria baseado no número de sucessos para uma adaga normal, mas como a Adaga Caçadora, quando ativada, persegue sozinha seu alvo, ela usa a Destreza do arremessador como base para seu ataque).

A Adaga persegue o alvo a uma velocidade de 30 metros por turno. A adaga pode ser impedida de atingir o alvo se bater em algum obstáculo (caso não tenha espaço para manobras de esquiva) ou se o alvo se distanciar mais de 100 metros da adaga. Considere que a Adaga possui 8 dados para se esquivar de obstáculos em seu caminho, e que pode testar sempre que algo estiver impedindo-a de atingir seu alvo.

••• Marcas do Predador

Estas luvas são luvas de couro humano, marcadas com pinturas vermelhas de guerra. Em Fabulare, essas pinturas significam “marca do predador”. Ao se ativar o poder das luvas, elas aderem à pele da mão do usuário, só podendo ser retiradas por ele, e as pontas dos dedos das luvas transformam-se em terríveis garras de metal incandescente. As garras causam um formidável Dano Agravado igual a Força +2. Mais ainda, seu poder incandescente pode atear fogo em objetos inflamáveis e suas lâminas podem cortar virtualmente qualquer coisa (permitindo escalar paredes lisas de metal, rasgar uma porta com alguns golpes ou mesmo perfurar blindagens).

•••• Amuleto de Proteção

Este é um colar vermelho formado por uma corrente e o símbolo do pentagrama invertido. Este Amuleto só precisa ser ativado uma vez, e seu poder se mantém indefinidamente, até que o usuário resolva retira-lo ou queira mudar o tipo de proteção dado pelo amuleto.

Ao ser usado (e ativado) pelo usuário, o amuleto irá protege-lo de uma das formas de ferimentos (escolhida no momento em que o amuleto é ativado): fogo, venenos, ácido, prata e ferro frio. Uma vez escolhida a forma de dano contra a qual o amuleto age, todo dano recebido por ela é simplesmente ignorado. O amuleto irradia uma aura avermelhada quando o usuário entra em contato com a forma de dano contra a qual o amuleto está sendo usado.

•••• Diamante do Corpo Perfeito

Este diamante é uma forma de proteção contra ataques místicos que tentem alterar a forma de seu usuário. O diamante precisa ser perfeitamente dilapidado para que possa ser usado como Artefato. Ele então é carregado com o usuário.

Quando ativado, este diamante soma dois pontos à dificuldades de quaisquer testes de poderes que busquem alterar os corpos de seus usuários (como a Vicissitude vampírica ou poderes Mágikos de metamorfose). Além disso, tais poderes perdem um sucesso automaticamente quando usados no usuário.

Poderes usados pelo próprio usuário (como um demônio que use Metamorfose em si mesmo) não são afetados.

••••• *Mortalis Arma*

Os mais terríveis Artesanatos Infernais são as *Mortalis Arma*. Elas são armas brancas de tamanho grande (machados, espadas, lanças) e são sempre ornamentadas por pedras preciosas, prata e/ou ouro. São armas impressionantes e normalmente possuem formas estranhas e intimidantes (como uma pequena caveira no fim do cabo ou lâminas curvas e cheias de pontas cortantes). Se ativada, a lâmina da arma brilha intensamente com uma cor avermelhada, como se estivesse em brasa.

Quando ativada e usada em combate, a *Mortalis Arma* garante ao usuário um bônus de dois dados em todos os ataques em que a usa e todos os testes para aparar ataques de armas brancas. Adicionalmente, seu Dano é Agravado.

FETICHES E AMULETOS:

Amuletos e Fetiches são artefatos espirituais, normalmente fabricados por Metamorfos, certos magos e uns poucos Celestiais. Estes itens de poder possuem espíritos aprisionados e adormecidos dentro deles, e o poder do objeto é retirado diretamente do espírito guardado dentro dele.

Fetiches e amuletos são raros entre demônios porque poucos demônios conseguem compreender os espíritos da natureza. Poucos espíritos se aliam propositadamente a um demônio e a maioria dos que o fazem são espíritos da Wyrm desejando trair seus aliados mais tarde.

Demônios são incapazes de criar Amuletos ou Fetiches.

Usando Amuletos e Fetiches:

Para que um demônio possa usar um Fetiche ou Amuleto, ele deve ter pelo menos dois pontos em Cultura Mística ou em Cultura Espiritual. Sem esse conhecimento, é impossível para um infernal utilizar os poderes espirituais do Fetiche.

Amuletos e Fetiches possuem uma Característica própria: Gnose, que mostra o poder do espírito preso dentro do Artefato. Para que um demônio possa usar um Amuleto ou Fetiche, deve primeiro investir um Ponto de Investimento no objeto para intimidar o espírito preso e força-lo a cooperar (espíritos, salvo os raros espíritos originários do Inferno, não suportam energia infernal). Então, o demônio testa Inteligência + Cultura Mística (dificuldade é a Gnose do item +1).

Ao ser ativado, o poder do objeto dura toda a Cena, a menos que a descrição do objeto diga o contrário. Muitos Amuletos ou Fetiches possuem poderes com efeito imediato, por outro lado, e precisam ser ativados a cada uso.

Em caso de Falha Crítica, o espírito do Fetiche (ou amuleto) se revolta contra o usuário, usando seu poder contra o demônio e em seguida deixando o objeto. O objeto, sem o espírito, torna-se um item comum, sem propriedades místicas.

Aqueles que possuem **Lobisomem: O Apocalipse** notarão que é mais difícil para um demônio usar Fetiches e Amuletos do que para um lobisomem ou outro Metamorfo.

Exemplos de Amuletos e Fetiches:

A seguir, estão alguns Amuletos e Fetiches usados por demônios. É preciso notar que Amuletos possuem “nível ½ ”, pois só podem ser usados uma vez. Uma vez usado, o espírito aprisionado desperta e deixa o Amuleto, deixando o objeto sem poder.

(Amuleto) Pedras Elementais

Gnose: 4

Estas são pedras de tamanho pequeno, com desenhos estranhos que simbolizam um determinado elemento. Cada exemplar de Pedra Elemental carrega um espírito elemental diferente. Cada elemental dá um poder diferente à pedra que o carrega. Essas pedras, ao serem ativadas e em seguida arremessadas, criam efeitos diversos, que variam de acordo com o Elemental aprisionado na pedra.

Pedras do fogo tornam-se labaredas de fogo que causam 3 pontos de Dano Agravado (dificuldade 9 para absorver). Pedras da água derrubam aqueles que atingem e deixam-nos incapacitados por um turno por sucesso conseguido pelo usuário ao ativar o amuleto. Pedras da terra causam o triplo do dano que uma pedrada normalmente causaria. Pedras nucleares explodem causando 20 pontos de Dano Letal, e assim por diante...

• Amuleto do Cervo

Gnose: 6

Este Fetiche é um colar feito de ossos de pequenos animais, com o dente de um cervo preso a ele. Um espírito de coelho, cervo ou vento é aprisionado no objeto. Ao ser ativado, aqueles que o usam podem se locomover com o dobro da velocidade normal durante uma Cena.

•• Magneto Espiritual

Gnose: 6

Este fetiche é um pequeno apito de madeira. Um espírito da curiosidade está preso nele. Ao ser tocado (e ativado), o apito chama para perto diversos espíritos de tipo escolhido pelo usuário. Este poder pode ser útil para se chamar ajuda espiritual. Mesmo fantasmas podem ser chamados por ele, embora fantasmas costumem resistir com mais facilidade ao chamado do apito.

••• Língua de Vampiro

Gnose: 8

Este Fetiche é uma língua mumificada e preservada de um vampiro, contendo um espírito curandeiro. Ele pode ser usado passando-o sobre ferimentos. Para cada sucesso que o usuário teve no teste de ativação do Fetiche, um nível de ferimentos não-agravados é curado. Sucessos também podem ser usados para transformar Dano Agravado em Dano Atordoante.

•••• Patas de Gurahl

Gnose: 8

Este Fetiche é um par de luvas feitas de pele de urso e contendo cada luva um espírito-urso. Ao serem ativadas, as luvas darão ao usuário Força +4, Destreza -1 e Vigor +4. Embora poderoso, este Fetiche é muito perigoso, pois a cada turno

em que o usuário usa este Fetiche, ele deve testar Força de Vontade (dificuldade 8). No primeiro turno basta um sucesso no teste, mas a cada turno seguinte um sucesso adicional é necessário (2 no segundo turno, 3 no terceiro, 4 no quarto e assim por diante). Se falhar no teste, o usuário entra em um Frenesi selvagem.

Em Frenesi, dificuldades para domina-lo ou controlar sua mente aumentarão em dois pontos. Ele também não sofrerá penalidades por dano durante este tempo. Por outro lado, ele não reconhecerá amigo ou inimigo, atacará a todos ao redor, até que ninguém mais esteja por perto. Ele também não controlará seus atos, e apenas atacará da forma mais selvagem possível qualquer nas proximidades.

••••• Grande Adaga Ritual

Gnose: 7

A Grande Adaga é uma arma poderosa. Esta adaga gigantesca, grande e pesada como uma espada, feita de prata e ornada com símbolos espirituais é realmente majestosa. A Adaga causa Dano como uma espada, mas quando ativada, seu verdadeiro poder é mostrado.

A Grande Adaga contém um espírito da guerra ou da fúria e mais um espírito qualquer. Quando ativada, a Adaga não só causa Danos Agravados como será capaz de usar um poder adicional, de acordo com o segundo espírito aprisionado. Existem Grandes Adagas capazes de disparar raios, causar danos imensos ou fortalecer a resistência do usuário, e há rumores de poderes mais estranhos e variados.

Esta é uma arma sagrada para os lobisomens, portanto raramente um demônio possuirá uma Grande Adaga. Além disso, Garou são conhecidos por sua persistência, e tentariam de tudo para conseguir uma Grande Adaga que estivesse nas mãos de um desconhecido, mesmo que esse desconhecido seja um representante do Inferno...

TALISMÃS:

Talismãs são Artefatos extremamente poderosos, e contêm Mágika Verdadeira, sendo capazes de efeitos realmente impressionantes. Infelizmente para demônios, incapazes de praticar Mágika, não é possível usar os Talismãs mais poderosos. Mesmo assim, a natureza mística dos demônios permite que eles utilizem Mágikas de Talismãs menores.

Usando Talismãs:

Mágika em está além dos limites dos infernais, mas demônios podem invocar as esferas contidas dentro de um Talismã de baixo nível (nível 3 ou inferior). Talismãs mais poderosos estão além do poder infernal. Além disso, apenas os demônios com grandes conhecimentos místicos são capazes de invocar o poder de um Talismã. Em regras do jogo, um demônio precisa ter Cultura Mística 4 ou superior para usar um Talismã.

Cada Talismã possui três Características: Arete, Esferas e Quintessência. Arete é o poder do Talismã, Esferas são os poderes místicos contidos nele e Quintessência é a energia mística do item. Normalmente, cada vez que se usa um Talismã, um ponto de Quintessência é perdido e, se a Quintessência zerar, o Talismã precisará ser recarregado por um mago.

Para que use um Talismã, o demônio precisará gastar 1 Ponto de Investimento e 1 ponto de Força de Vontade. Ele então testa o Arete do Talismã (dificuldade é o nível do objeto +5). Quantos mais sucessos, melhor o demônio se sai.

Em caso de Falha Crítica, o Paradoxo (a descrença das pessoas sobre coisas místicas) ataca o objeto, descarregando suas energias (Quintessência). Se a Falha acontecer quando o demônio usa um poder claramente sobrenatural na presença de mortais, o objeto é destruído.

Um demônio pode recuperar a Quintessência de um Talismã investindo-o com Pontos de Investimentos. Ele testa Inteligência + Cultura Mística (dificuldade 6) e cada sucesso permite que ele recupere um ponto de Quintessência gastando um Ponto de Investimento. Por exemplo, três sucessos permitem que o demônio recupere três pontos de Quintessência gastando três Pontos de Investimentos.

Exemplos de Talismãs:

A seguir, estão alguns exemplos de Talismãs que podem ser usados por demônios. O Antecedente Artefato pode ser usado para que demônios tenham Talismãs, mas o custo de Antecedente será dois pontos maior do que o nível do Talismã (um Talismã de nível 1 custa 3 pontos, por exemplo).

••• Talismã de Forças

Arete: 3 **Esferas:** Forças 3, Primórdio 2 **Quintessência:** 10

Este não é um Talismã propriamente dito, mas uma descrição genérica de diversos Talismãs com efeitos parecidos. Esses Talismãs podem ser pistolas de raios, varinhas mágicas, cajados de poder dedicados a um único elemento ou qualquer outro objeto dedicado a disparar energias como fogo, eletricidade ou similares.

Um Talismã de Forças é capaz de disparar algum tipo de raio de energia. O usuário ativa o Talismã uma vez para cada disparo. O número de sucessos funciona como o número de sucessos de um tiro: o alvo deve supera-los para conseguir se esquivar.

O número total de sucessos do tiro também determina o Dano causado pelo disparo. O alvo pode absorver normalmente. O Dano pode ser Letal ou Agravado, a critério do Narrador e de acordo com o tipo de energia disparado, e é determinado pela tabela:

1 Sucesso: Dano 2
2 Sucessos: Dano 6
3 Sucessos: Dano 8

MAGIA INFERNAL MENOR: ENCANTAMENTOS E RITUAIS

Poder cansa apenas aqueles que não o possuem.

— Giulio Andreotti, Primeiro Ministro Italiano, 1992

Infernalis Factu não são os únicos poderes sobrenaturais à disposição de um demônio. Embora as mais poderosas formas de magia estejam além do alcance infernal, os filhos de Ialdabaoth podem aprender e usar uma forma mais simples de mágica limitada. Essa magica menor é às vezes chamada de *Infernalis Magica*, e envolve diversos encantamentos. O nome é um tanto enganoso, pois tal forma de magia é também usada por Celestiais, Metamorfos e certos mortais, que a chamam por nomes diferentes.

Além dos encantamentos, um infernal pode aprender rituais, chamados *Infernalis Ritæ*. Novamente, rituais são uma forma menor de mágica e seus efeitos são um tanto limitados.

Magia menor está ligada diretamente ao Conhecimento Cultura Mística. Somente aqueles que possuem este Conhecimento são capazes de usar magia menor. Esses demônios, chamados às vezes de Demimagi, são temidos por sua grande gama de recursos místicos.

MÁGICA MENOR

Nem só infernais podem utilizar a mágica menor representada pelo *Infernalis Magica e Infernalis Ritæ*. Certos mortais também podem aprende-la, e também algumas espécies de Metamorfos (principalmente Bastet e alguns lobisomens da tribo dos Uktena). É claro que essas criaturas não consideram essa magia como sendo infernal. De fato, ela não é de origem infernal. Até mesmo Celestiais podem utilizar esses poderes, mas costumam chama-los de *Spiritus Factu e Spiritus Ritæ*. O nome dado pelos Celestiais é correto: as magias são de origem espiritual.

Para que estes seres possam usar tal mágica, porém, eles também precisam ter o Conhecimento Cultura Mística. Obviamente, este conhecimento é extremamente raro, e só os mais dedicados e estudiosos entre os Celestiais e os demônios costumam conhece-lo.

INFERNALIS MAGICA

Encantamentos (*Infernalis Magica*) são mágicas menores que exigem apenas alguns segundos para serem realizadas. Um Demimagus que conheça um encantamento pode realiza-lo com facilidade. Infelizmente, cada encantamento é aprendido em separado, tornando necessário o aprendizado de diversos encantamentos diferentes para se conseguir efeitos variados.

Encantamentos exigem, normalmente, apenas a realização dos gestos corretos e o uso das palavras místicas (pronunciadas em idiomas específicos, normalmente latim, grego ou Fabulare). Alguns requerem objetos específicos que servem de focos para o efeito.

Usando *Infernalis Magica*:

Para aprender e utilizar encantamentos, o demônio precisa possuir Cultura Mística em nível três ou superior. Além disso, cada Encantamento possui um pré-requisito em um Atributo para ser aprendido. Aqueles que não possuem o Atributo no nível especificado não são capazes de aprender o encantamento.

Em termos de jogo, cada encantamento possui um teste diferente e uma dificuldade para ser executado. Muitos exigem ainda o gasto de Pontos de Investimentos. Uma Falha Crítica não só impede o demônio de realiza-lo por uma Cena como retira um ponto de Força de Vontade do demônio. O demônio precisa ainda completar os requisitos materiais para se usar o encantamento, ou seja, realizar os gestos corretos, falar corretamente as palavras místicas e, se necessário, portar o foco para o encantamento.

Para se aprender um Encantamento, o demônio deve encontrar um livro ou um professor que possa ensina-lo. Adicionalmente, o demônio deve gastar quatro pontos de Experiência para comprar um encantamento. Esse custo em Experiência reflete a dificuldade de se aprender cada nova magia.

Exemplos de Encantamentos:

A seguir, estão alguns encantamentos mais comuns. Outros existem, podendo ser criados com a permissão do Narrador. Os poderes dos encantamentos são fracos, jamais superando um poder de nível 1. Eles são úteis porque são magias rápidas e baratas, além de ajudar em situações rotineiras.

Na frente de cada um dos Encantamentos, está entre parênteses o pré-requisito, em um Atributo, para que ele seja aprendido.

Criar Luz (Inteligência 3)

O demônio é capaz de conjurar um globo de luz diante de si. Este globo irradia uma luz forte o suficiente para iluminar uma área grande. O demônio deve apenas gesticular, desenhando símbolos no ar com a ponta dos dedos, para ativar este encantamento.

Uma vez criada, a luz dura uma Cena. Se o demônio se concentrar, pode fazer o globo de luz se mover, flutuando de um lado para o outro em uma velocidade de seis metros por turno. Se o demônio perder a concentração, o globo ficará parado.

Teste: Testa-se Manipulação + Ocultismo (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento.

Descobrir a Verdade (Carisma 3)

Este Encantamento é ativado sobre uma pessoa. O demônio deve conseguir desenhar um determinado símbolo no corpo dessa pessoa, seja em suas roupas ou em sua pele. Uma vez que o símbolo está desenhado, o demônio pode ativar sobre a pessoa o Encantamento, proibindo-a de mentir.

Teste: Testa-se Destreza + Cultura Mística (dificuldade 8) para se desenhar o símbolo. O número de sucessos indica quantas vezes a pessoa será impedida de mentir. Cada vez que o demônio desejar reativar o Encantamento, testa Inteligência + Intimidação (dificuldade 8) e gasta 1 Ponto de Investimento. O símbolo se reativará, impedindo que a pessoa minta. Enquanto a pessoa possuir o símbolo em seu corpo, o encantamento poderá ser reativado.

Detectar Elemento (Inteligência 3)

Este Encantamento exige que o demônio feche os olhos por alguns segundos e se desligue do mundo. Ele poderá localizar determinado elemento nas proximidades.

Teste: Testa-se Percepção + Prontidão (dificuldade 8) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. O demônio pode localizar a presença de um determinado tipo de material ou elemento (ferro, fogo, ouro, algodão, etc.) nas proximidades. Quantos mais sucessos, mais precisa é a informação obtida, e mais detalhes se consegue (quantidade, tamanho, formato, pureza, etc.)

Falar Com Animais (Raciocínio 3)

Este Encantamento permite ao demônio conversar com animais próximos. O demônio deve fitar nos olhos do animal. A partir daí, enquanto o demônio se concentrar e continuar a fitar os olhos do animal, a conversa poderá ser mantida. A conversa é mental: nenhuma palavra ou som são transmitidos.

Teste: Testa-se Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento.

Gerar Trevas (Inteligência 3)

O contrário de Criar Luz, este Encantamento permite ao demônio ofuscar uma fonte de luz, conjurando sombras sobre ela e sobre os lugares que ela ilumina. Este Encantamento não é capaz de criar escuridão total, mas deixa bem mais escura uma área antes iluminada. Para realizar Gerar Trevas, o demônio gesticula os braços de forma precisa e recita *"Conjuro Trevas"* três vezes em latim (*Creo Tenebra*).

Teste: Testa-se Manipulação + Ocultismo (dificuldade 6) e gasta-se 1 Ponto de Investimento. Quantos mais sucessos, mais escuro fica.

Invisibilidade (Raciocínio 4)

Este Encantamento ativa, por uma Cena, a capacidade do demônio de se tornar parcialmente invisível quando ele estiver imóvel e coberto por alguma proteção (como na escuridão, atrás de uma caixa, etc.) Aqueles que olharem o demônio imóvel e escondido, mesmo que se normalmente pudessem vê-lo, não o verão. Isto só funciona se o demônio estiver parcialmente coberto. Se ele estiver atrás de um poste, por exemplo, aqueles que estiverem na frente do poste não o verão, mas aqueles que estiverem atrás o verão normalmente. Este Encantamento exige uma série complicada de gestos para ser ativado.

Teste: Testa-se Destreza + Furtividade (dificuldade 4) e gasta-se 1 Ponto de Investimento.

Movimentos Silenciosos (Destreza 3)

O demônio que conjura este Encantamento torna-se capaz de mover-se em silêncio. O demônio ainda pode falar e produzir barulhos com as mãos, com objetos e com a fala, mas sons provocados por seus movimentos serão abafados. Seus passos não produzirão som, mesmo que ele ande sobre folhas secas ou dance em um telhado de zinco.

Para ativar este Encantamento, o demônio precisará gesticular, abençoando o vento e dizendo palavras em grego em agradecimento ao vento devido à sua ajuda.

Teste: Testa-se Inteligência + Furtividade (dificuldade 7) e gasta-se 1 Ponto de Investimento.

San He (Vigor 4)

Este poder permite ao infernal "ligar-se ao solo." Um demônio que use San He deve ficar imóvel, com ambos os pés tocando o solo e mantendo posição ereta e braços cruzados (ou em alguns casos, os braços assumem posição defensiva, como em uma arte marcial). Neste estado, praticamente nada pode retirar o demônio do local em que está, e praticamente nenhum ataque é capaz de feri-lo. Obviamente, o demônio não poderá atacar também, e nem mesmo se mover.

Teste: Força + Esportes (dificuldade 6) e gasta-se um Ponto de Investimento. Na posição de San He, o demônio não pode ser movido, e suas paradas de dados de Absorção de dano são dobradas. A única forma de se desfazer a forma de San He é caso o demônio deseje se mover, ou caso o chão sob ele seja removido, fazendo-o perder o contato com o solo.

Sentido Aguçado (Percepção 4)

Este Encantamento exige que o demônio aperfeiçoe um de seus cinco sentidos naturais (visão, audição, tato, etc.) O Encantamento demora alguns turnos para ser executado, mas uma vez ativado dura toda a Cena. O Encantamento exige que o personagem execute gestos complicados para ser ativado.

Observação: Existe um Encantamento diferente para cada um dos cinco sentidos, e essas versões precisam ser aprendidas em separado.

Teste: O demônio testa Raciocínio + Prontidão (dificuldade 8) e o demônio deve acumular cinco sucessos (mas pode testar ao longo de muitos turnos, somando os sucessos). Uma Falha Crítica anula completamente o Encantamento. Deve-se ainda gastar 1 Ponto de Investimento. Se conseguir, o demônio receberá uma dificuldade -2 em testes que envolvam o sentido ampliado.

Sombras Animadas (Raciocínio 2)

Este Encantamento permite que o demônio controle a movimentação das sombras de uma área. As sombras não ganham vida: o demônio as controla através de intensa concentração. O demônio deve permanecer em posição de lótus e não pode fazer nada a não ser se concentrar.

Teste: Testa-se Manipulação + Ocultismo (dificuldade 6). Não é preciso gastar nada. Quantos mais sucessos, melhor o demônio controla as sombras. Ele pode deforma-las, fazerem se mover, uni-las ou realizar qualquer controle sobre elas que o Narrador achar possível.

Encantamentos Avançados:

Os encantamentos mostrados anteriormente são os mais básicos que um Demimagus pode aprender. Muitos demônios mais experientes descobriram versões mais fortes da *Infernalis Magica*. Encantamentos avançados requerem Cultura Mística em nível 6 ou superior para serem aprendidos, e custam 8 pontos de Experiência. Alguns exemplos de magias avançadas estão a seguir:

Encantar Arma (Inteligência 5)

Esta magia permite ao infernal dar poder a uma arma mundana, tornando-a capaz de causar ferimentos terríveis. Uma arma encantada causa Danos Agravados por uma Cena. No final da Cena, ela volta a causar dano comum.

Para se encantar uma arma, é preciso banha-la em sangue (uma outra versão, usada por Celestiais, permite banha-la em água pura e cristalina), enquanto se recita as palavras místicas corretas.

Este encantamento pode ser realizado em armas de fogo, arcos ou armamento similar, mas note que cada bala ou flecha precisa ser encantada em separado.

Teste: Raciocínio + Intimidação (dificuldade 6) e gasta-se um Ponto de Investimento.

Escudo de Proteção (Vigor 6)

Um demônio que conheça este encantamento pode gerar um escudo místico ao seu redor, protegendo-se de ataques. O escudo gerado é invisível e muito difícil de ser percebido, mas qualquer ataque direto contra o demônio é barrado pelo escudo até que ele seja destruído.

Para gerar o escudo, o demônio deve gesticular por um turno e no final dizer a palavra de ativação. O demônio não pode realizar nenhuma outra ação no turno em que ativa o escudo.

Teste: Força + Ocultismo (dificuldade 6) e gasta-se um Ponto de Investimento. Cada sucesso dá ao escudo um nível de Vitalidade. Para que o demônio possa sofrer dano, é preciso primeiro destruir o escudo, retirando todos os seus níveis de Vitalidade. Todos os ataques sofridos pelo demônio causam dano no escudo primeiro, e o escudo resiste a eles com um teste de Absorção (usando o Vigor do demônio).

Este encantamento só pode ser conjurado uma vez por Cena.

Passagem Umbral (Raciocínio 5)

Este encantamento gera um portal para a Umbra. O portal aberto é permanente, só podendo ser fechado através de magia. Um demônio que conheça este encantamento pode tanto abrir como fechar tais portais. Um portal sempre leva para a área correspondente na Penumbra e no mundo físico, e portanto não pode ser usado para alcançar rapidamente áreas profundas da Umbra.

Para se realizar este ritual, o demônio deve desenhar uma porta em uma parede, e então recitar as palavras corretas para ativar a magia.

Teste: Inteligência + Cosmologia (dificuldade 8) e gasta-se um Ponto de Investimento.

Encantamentos Superiores:

Encantamentos superiores são o nível mais alto de *Infernalis Magica*. Para utiliza-los, é necessário possuir Cultura Mística 9, e cada encantamento custa 12 pontos de Experiência. Esses encantamentos são bem poderosos, e algumas habilidades permitem realizar magias formidáveis.

Encantamentos superiores são raros, e apenas um exemplo é contido neste livro. A critério do Narrador, outros podem ser criados.

Ataque de Quintessência (Inteligência 6)

Este encantamento permite ao demônio reunir a energia mística presente no ambiente e libera-la num raio devastador. A energia mística, ou Quintessência, se manifesta na forma de um globo de energia branca e luminosa, que cresce conforme o demônio se concentra neste poder.

Para realizar esta mágica, o demônio deve aproximar suas mãos, como se segurasse um globo entre elas. Ele deve se concentrar por vários segundos, fazendo a energia se acumular e crescer entre suas mãos, e então libera-la, num ataque devastador, arremessando a energia contra um alvo no campo de visão do infernal.

Teste: Testa-se Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8) e gasta-se um ponto de Força de Vontade e três Pontos de Investimentos. O demônio deve se concentrar por vários turnos, e durante este período não pode realizar nenhuma outra ação. Se realizar outra ação ou for perturbado, ele deve gastar um ponto de Força de Vontade e testar Força de Vontade (dificuldade 7) para que a energia não se volte contra ele, causando-lhe dano.

Na hora de arremessar a energia, o demônio testa Percepção + Esportes (dificuldade 6). O alvo pode tentar se esquivar normalmente. O dano causado é de um ponto por turno em que o demônio se concentrou, e é Dano Agravado.

INFERNALIS RITÆ

Rituais são magias mais elaboradas, complicadas e demoradas de se realizar, e exigem tempo, ingredientes e conhecimentos específicos para serem realizados. Eles devem ser feitos seguindo à risca os passos determinados. Trocar ingredientes ou errar as ordens das ações tornam o ritual inútil.

Rituais não são praticados só por demônios. Vampiros, lobisomens e magos também possuem Rituais, mas são ligeiramente diferentes dos *Infernalis Ritæ* a seguir.

Usando Rituais:

Cada ritual possui um nível. O demônio precisa ter o Conhecimento Cultura Mística em um nível igual ou maior ao nível do Ritual para poder realiza-lo. Além disso, o demônio precisará conhecer o ritual, obviamente. Cada Ritual tem seus ingredientes, práticas a serem feitas e tempo necessário para serem feitos.

Para executar um ritual, o demônio testa Inteligência + Cultura Mística (dificuldade é o nível do Ritual +3, máximo 9). Alguns rituais exigem o gasto de pontos de Alma, Força de Vontade ou Investimentos.

Aprender um ritual exige tempo e normalmente é preciso descobri-lo em livros ou com um instrutor, embora alguns demônios possam criar rituais após alguns meses de estudo. Cada ritual custa, em Pontos de Experiência, igual ao seu nível x2.

Exemplos de Rituais:

Existe uma infinidade de rituais. Alguns estão a seguir. Demônios podem ainda executar os Rituais Taumatúrgicos e Necromânticos dos vampiros (veja **Vampiro: A Máscara** e seus suplementos), mas a dificuldade é um ponto maior do que o normal e exige-se o gasto de um ponto de Força de Vontade. Rituais de Mágika Verdadeira e os ritos dos lobisomens e Metamorfos, porém, não podem ser feitos por demônios.

NÍVEL UM:

Câmara de Projeção Infernal: Este Ritual permite ao seu conjurador criar um símbolo místico no chão que pode ser utilizado para facilitar o Teleporte infernal. Um demônio que esteja dentro deste símbolo místico poderá se Teleportar para o Inferno com maior facilidade. O símbolo é bem grande detalhado, consistindo de um Pentagrama invertido e várias inscrições estranhas.

Sistema: Uma vez criado, o símbolo funcionará até ser deformado ou destruído por forças externas. Dentro do símbolo, demônios podem se teleportar para o Inferno com uma dificuldade dois pontos menor.

NÍVEL DOIS:

Presságio de Sangue: Este Ritual permite a criação de uma pequena poça de sangue de animal que permite ao demônio ver locais distantes. Criar a poça exige algum objeto para conter o sangue (como uma bacia ou caldeirão) trabalhada em madeira e com alguns símbolos especiais cuidadosamente entalhados.

Qualquer um que conheça o ritual pode ver através da piscina de sangue locais distantes, podendo assim vigiar lugares e pessoas.

Sistema: Uma vez criada a poça, qualquer um que possua conhecimento místico (Cultura Mística 2 ou mais) poderá usa-la para ver locais distantes. Para isso, testa Percepção + Cultura Mística (dificuldade 7) e gasta um ponto de Força de Vontade. Quantos mais sucessos no teste, mais clara é a visão. Com três ou mais sucessos, é possível ouvir o que acontece no local.

Não é possível ver outros mundos usando a piscina de sangue. Além disso, para ver locais realmente distantes (em outro continente, por exemplo), três ou mais sucessos serão necessários.

Proteção do Covil: Este ritual protege uma área contra a entrada de seres sobrenaturais. A área escolhida deve ser uma área interna e com poucas entradas. Apenas uma sala pode ser protegida, não toda a estrutura, embora essa sala possa ser muito grande (como um galpão). O ritual leva uma hora e consiste de marcar cada entrada do local com símbolos de madeira e sangue de animal. Uma vez realizado, seres sobrenaturais, com exceção do conjurador do efeito, não poderão entrar no local.

Se os símbolos de madeira forem destruídos ou se um mês se passar sem que tenham sido substituídos, o Ritual é anulado.

Sistema: Qualquer ser sobrenatural que deseje entrar deve testar Força de Vontade (dificuldade 6) e conseguir mais sucessos do que o conjurador do efeito. Aqueles que não conseguirem são repelidos por um campo invisível.

Seres humanos e animais, mesmo aqueles que tenham recebido algum poder sobrenatural (como Infernalistas, Carniçais, magos limitados e parentes de Metamorfos), não são afetados por este ritual.

NÍVEL TRÊS:

Patas de Inseto: Este ritual é simples e muito rápido para ser conjurado. O demônio deve agarrar uma aranha (da Terra ou do Inferno), recitar em latim *"O que é seu é meu"* e então devora-la ainda viva. Uma vez realizado, o ritual se mantém ativo por 24 horas.

O ritual permite que as mãos e pés do demônio possam se aderir a quaisquer superfícies que não sejam totalmente lisas. Ele pode escalar paredes como um inseto ou se prender ao teto normalmente. Superfícies totalmente lisas ou muito escorregadias, como vidro ou uma parede cheia de graxa, não podem ser aderidas através deste Ritual.

Sistema: Apenas siga as instruções acima.

Protegido da Floresta Negra: Este ritual é complicado de ser feito, exigindo duas horas de concentração absoluta, gestos complicados e seiva de árvores. O demônio deve realizar o ritual de duas horas e então cobrir seu corpo com seiva. Este ritual só pode ser realizado à noite e durará até o final da noite.

Enquanto estiver ativo, o demônio será protegido pelas árvores e plantas que estiverem ao seu redor. Em uma floresta, este ritual é incrivelmente potente. As árvores se mexerão, tamparão caminhos, impedirão o avanço de inimigos e, em alguns casos, até mesmo atacarão os inimigos do demônio. As plantas parecerão monstruosas e retorcidas quando o Ritual estiver ativado e o demônio estiver próximo a elas.

Sistema: O demônio deve gastar um ponto de Força de Vontade para ativar o ritual. Cada sucesso no teste para ativar o Ritual dá às árvores e plantas um dado para protegerem o demônio (seja ocultando-o, impedindo perseguidores de alcança-lo, etc). Falha Crítica faz o ritual funcionar ao contrário: as árvores irão atrapalha-lo.

NÍVEL QUATRO:

Conjurar Familiar: Este ritual permite ao demônio dotar um animal pequeno (como um gato, corvo ou rato) com uma consciência infernal. O animal se tornará inteligente, capaz de falar e capaz de se comunicar mentalmente com o demônio. Ele terá algo de demoníaco em seu corpo: marcas, pêlo ou penas de cores estranhas ou olhos brilhantes.

O Ritual envolve o aprisionamento do animal. À noite, o demônio invoca energias infernais com palavras místicas em Fabulare e gestos. O ritual leva uma hora para ser concluído.

Sistema: O Ritual exige o gasto de 3 Pontos de Investimento para investir animal. Adicionalmente, o demônio pode gastar mais pontos para dar Conhecimentos e Investimentos ao Familiar (veja o Poder Corrupção e o **Apêndice 2** para detalhes sobre dar poderes a outros seres).

O Familiar será capaz de falar o Fabulare e poderá se comunicar com o demônio, enviando-lhe mensagens telepáticas curtas. Familiares são capazes de receber Investimentos e aprender Rituais e Encantamentos, desde que o demônio os ensine.

Familiares são comumente dados a Infernalistas como presente e são úteis como espiões e companheiros. Para Infernalistas, servem também como um meio de se comunicarem com seu demônio mestre.

O Familiar é leal ao demônio, menos em caso de Falha Crítica no teste.

Para mais detalhes sobre Familiares, veja o **Apêndice 2: Infernalistas**.

NÍVEL CINCO:

Zumbi: Os demônios usam este ritual para dar animação a um corpo humano morto. Esta potente magia exige um cadáver completo que ainda possua carne e músculos ligados aos ossos, mas não precisa ser necessariamente um corpo fresco. Também é necessário um litro de sangue de vampiro, a ser bebido pelo cadáver. O ritual exige apenas meia hora e cria um zumbi.

Zumbis são seres sem inteligência. Eles só compreendem comandos simples (como *"Ataque"* ou *"Vigie"*) e também são muito lentos. Não são capazes de curar danos sofridos. Por outro lado, são incrivelmente fortes e resistentes.

Sistema: É preciso gastar 3 Pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade para se completar este Ritual. Use as seguintes estatísticas para um Zumbi:

Atributos: Força 7, Destreza 1, Vigor 6, Percepção 3

Habilidades: Prontidão 3, Briga 2 (alguns zumbis possuem Armas de Fogo 1, Armas Brancas 1)

Força de Vontade: 0

Vitalidade: 10 níveis de Vitalidade sem penalidades por dano

Obs.: Zumbis sempre agem por último no turno. Eles não podem ser dominados ou controlados por poderes sobrenaturais, só aceitando ordens de seu criador. Eles não podem absorver Dano Agravado.

NÍVEL SEIS OU SUPERIOR:

Rituais de nível 6 a 10 existem, mas são raros. Apenas os maiores demônios os possuem. Por enquanto, deixe-os para a imaginação sádica do Narrador.

PARTE 3:

ESPÍRITO

No coração de todas as comunicações esconde-se a história
— aquela que carrega nossas esperanças e sonhos,
medos e ódios, paixão e mistério.
O que nós somos, o que seremos e o que nós queremos ser
Vem a nós desta forma.
Mas isso não é o suficiente para se criar um conto.

Imagens devem surgir através dos rostos chocados
daqueles ao redor. Barulhos vivos precisam
preencher o seu mundo, permitindo a eles pouco descanso.
Cheiros surgem ao redor e mesmo a sensação
do gosto da existência deveria fluir através de seus corpos.
Aqui existe a essência da história;
Aqui ela tem vida
sugerida além da voz do Narrador

A história não pode ser maior do que seu criador;
o Narrador, pouco melhor do sua criação.
Mas juntos ele forjam novo terreno,
tornando-se algo muito além do cada um deles sozinho.

— O Manual do Narrador (Vampiro: A Máscara)

Consiga seus fatos primeiro, então os distorça como quiser.
— Mark Twain

Capítulo 8:

Narrando

NARRANDO *DEMÔNIO: O PREÇO DO PODER*

O maior da arte não é encontrar o que é comum, mas o que é único
— Isaac B. Singer, *Isaac Bashevis Singer Talks About Everything*

Jogar como um demônio é uma experiência completamente diferente. Ao contrário de outros tipos de personagens do Mundo das Trevas, desta vez o personagem não é o herói trágico lutando contra seres muito superiores. Aqui você é o anti-herói sombrio, ou mesmo o vilão. Enquanto os vampiros se escondem por trás de fachadas de humanidade e lobisomens são os heróis tentando impedir um Apocalipse, os demônios são os seres das trevas, que buscam mostrar uma fachada sombria e esconder seus poucos laços humanos.

Os jogadores não precisam ser os servos do mal, porém. Na verdade, essa abordagem está terrivelmente errada. Os demônios são, acima de tudo, seres aproveitadores. Eles têm seus interesses em mente e, salvo algumas exceções, não têm muitos escrúpulos. Apesar disso, no fundo eles mantém uma essência humana, uma alma humana, e isso os influencia às vezes. Um demônio fará o bem se for de seu interesse, e na maioria das vezes apenas ignorará o que não lhe interessa. Eles não buscam fazer o mal, apenas defender o que importa a eles.

Desta forma, uma crônica de demônios é muito mais desafiadora para os jogadores do que a maioria das crônicas de vampiros ou lobisomens. Aqui, são os jogadores que decidem os rumos de seus personagens, o que exige uma grande dose de interpretação. Mais ainda: a crônica é centrada nos interesses dos demônios, e não nas influências do Príncipe e dos anciões ou no dever da luta contra as forças das trevas.

A seguir, estão diversas dicas para o Narrador conduzir histórias com demônios, incluindo (mas não limitando-se a) como utilizar o Inferno, os Grandes Lordes, Celestiais, mortais e outros seres sobrenaturais em suas crônicas.

OS ELEMENTOS DE DEMÔNIO

Anos de estudo me permitiram descobrir a origem do mal.
De onde vem seu poder? De dentro.
Você é feito de Necroplasma, a carne infernal.
Nela, pulsam ódio, luxúria e os pecados mortais da humanidade.
— Maldição, *Spawn #41*

Demônios vêem o mundo de forma ainda mais sombria de como ele realmente é. O mundo é corrupto, decadente, poluído e principalmente irremediável. É claro, essa não é necessariamente a verdade, mas para um ser das trevas é muito mais fácil acreditar nisso.

É este mundo sombrio que é o palco de **Demônio**. O Mundo das Trevas para os infernais é ainda pior do que para um vampiro ou mago, porque os infernais SABEM o que se esconde por detrás das trevas. Eles sabem sobre os vampiros, os Garou, os magos, os espíritos e têm contatos com muitas e muitas lendas e boatos ao longo de suas eternidades. Eles conhecem bem a corrupção do homem e também sabem que devem evitar a pureza, pois é aí que seus inimigos terríveis, os Celestiais, residem.

USANDO O AMBIENTE PARA DAR O CLIMA

Em qualquer jogo de horror, é importante para o Narrador utilizar o ambiente para passar a atmosfera certa aos jogadores. Em demônio, a atmosfera deve ser muito mais sombria e mística do que o normal. Sendo a personificação das trevas, é normal que sombras estejam presentes.

Para tal, tente mostrar aos jogadores que a presença dos demônios causa pequenos distúrbios na realidade. Brisas geladas os seguem, as sombras parecem mais fortes, o céu é mais nublado. Evite exagerar nos efeitos: não é preciso trovejar e chover todos os dias. Use elementos sutis: presença de insetos, brisas e um certo desconforto das pessoas normais nas proximidades. Use esses elementos principalmente quando os personagens estão em ação, porém. Em momentos mais tranqüilos, é sugerido que o jogador passe uma imagem de tranqüilidade e silêncio absoluto: o tipo de silêncio que perturba...

TEMAS

A maioria das vezes, o tema de **Demônio** será a busca de poder. Isto é muito simples: demônios estão atrás de seus próprios interesses. Apesar disso, esse não deve ser o único tema, principalmente porque ele acaba sendo cansativo. Na verdade, em demônio, é possível misturar os temas de praticamente QUALQUER jogo do Mundo das Trevas. Alguns temas possíveis são:

A Batalha contra a Destruição: A Wyrm é um terrível inimigo do Inferno e, embora demônios não a cacem ativamente como fazem os lupinos, é inevitável que os personagens a evitem sempre. Nesse tipo de história, quase sempre é o inimigo que ameaça os personagens, direta ou indiretamente, forçando os infernais a invadirem os domínios das forças da destruição e iniciando uma guerra profana.

A Batalha contra a Luz: O Céu é o maior inimigo do Inferno, e a batalha entre trevas e luz é mais antiga do que se pode imaginar. Neste tipo de história, os Celestiais entram em atrito com os personagens. Raramente há violência da parte dos infernais, pois sabe-se que os Celestiais podem conseguir reforços se a situação ficar feia, enquanto raramente um Infernal jovem poderá pedir ajuda (se os jogadores cometerem a besteira de enfrentar cara-a-cara os Celestiais sem pensar nas conseqüências, eles merecem o destino que sofrerão...)

A luta contra a Luz é um tipo de história mais adequada a jogadores mais experientes, pois um erro pode colocar os personagens na mira do Éden, e nesse caso, eles raramente conseguirão fugir por muito tempo...

Competição: Por vezes os interesses de grupos sobrenaturais se chocam, e os personagens precisarão competir com outros seres das trevas para conseguirem o que querem. Esse tipo de crônica pode ser bastante dinâmica, principalmente quando a competição se torna uma disputa física ou uma corrida contra o tempo. Os inimigos podem incluir mas não estão limitados a outros demônios.

Humanidade: Por mais estranho que possa parecer, demônios não são imunes à redenção. Eles têm uma essência humana, e sentimentos nobres podem por vezes aflorar até mesmo num Antigo de milhares de anos de idade. Dificilmente um demônios deixará de ser um ser das trevas, porém, e isso nem sequer é muito apropriado (os demônios que o fazem quase sempre morrem pelas mãos de seus companheiros).

Uma campanha de Redenção envolve colocar os personagens frente a frente com uma situação que desperte um pouco de humanidade neles. Dificilmente isso irá muda-los, mas pode despertar um certo senso de dever em relação a uma pessoa ou um grupo que o demônios se recusa a corromper, ou um trabalho que ele se recuse a fazer. O demônio continua sendo um infernal, e continuará a ser corrupto como sempre foi em relação a todo o resto do mundo, mas fará de tudo para defender aquilo que despertou-lhe algo "humano."

Manipulação dos Superiores: O Inferno tem sua hierarquia, e há muitos demônios poderosos que possuem seus próprios planos e não se importam em sacrificar peões para que seus planos se concretizem. Nesse tema, os personagens podem estar sendo manipulados ou entram em conflito com o peão de um demônio superior. Obviamente, a maioria das vezes os personagens não terão como destruir o grande manipulador, mas terão a chance de frustrar seus planos, o que pode render-lhes um inimigo poderoso. Esse tipo de história torna-se muito perigosa se um Grande Lorde estiver envolvido.

Misticismo e espiritualismo: Demônios são seres místicos, e muitas vezes histórias com eles envolvem elementos como magia, o mundo espiritual e buscas por conhecimento místico. Quando o tema é misticismo, porém, a história é centrada na magia, no espiritual, e muitas vezes os infernais precisam enfrentar dificuldades sobrenaturais para obterem o que querem.

Protegendo a Vizinhança: Muitos demônios acabam se estabelecendo em áreas da Terra e, mesmo que continuem a viver no Inferno, gostam de ter o controle das áreas que escolheram como seus domínios. Nestes locais, tudo deve estar sob o controle do demônio, e o infernal deve trabalhar duro para que sua influência se mantenha, sem que os habitantes saibam que estão sendo vigiados. Neste tipo de história, algo está perturbando a ordem dentro do domínio dos personagens. Eles sentem a necessidade de manter a ordem, e farão de tudo para manipular os eventos e expulsar, controlar ou destruir aquilo que os está incomodando.

Seita: Intimamente ligado ao tema "Protegendo a Vizinhança," o tema de Seita envolve os personagens adquirindo e mantendo Infernalistas sob seu comando. A maioria das vezes, isso envolve destruir ameaças à Seita ou utilizar seus servos para que estes ajudem os infernais a manter o controle sobre seus domínios.

Trabalhando para um Superior: Novamente envolvendo a hierarquia infernal, esse tema põe os jogadores a serviço de um demônio muito mais poderoso. Nesse tipo de história, os jogadores estão servindo um superior por vontade própria, seja em troca de um pagamento ou por interesses próprios. O tipo de trabalho para o superior pode envolver muitos objetivos diferentes, e há muitas possibilidades de histórias com este tema, principalmente se os infernais possuem um empregador fixo.

SEM LIMITES

Os temas mostrados aqui não são os únicos possíveis, apenas os mais simples e mais comuns, mas o número total de possibilidades é quase infinito. A imaginação do Narrador é o limite.

CAMPANHAS COM DEMÔNIOS

O homem nutre todo tipo de pensamentos secretos, sejam sagrados, profanos, obscenos, tensos ou leves, sem culpa ou vergonha.

— Thomas Hobbes

Existem muitos e muitos elementos que se pode utilizar numa campanha com demônios. Um jogo de demônios pode ser sutil, com os personagens tentando manipular mortais ou outros seres das trevas, ou mesmo épica, com grandes conflitos e dinamismo, onde o Céu, a Wyrm e muitas outras forças convergem contra o Inferno. Há muitos elementos possíveis, que vão desde os mortais a outros demônios, Celestiais e seres das trevas. Mas como utilizar esses elementos?

UTILIZANDO MORTAIS NUMA HISTÓRIA:

Mortais não devem ser mostrados como seres submissos e indefesos diante das trevas. Infelizmente, essa parece ser uma tendência em muitas crônicas, e mortais passam a ser míseras fontes de sangue, sacrifícios ou almas. Isto é errado. Os seres humanos são astutos e sempre que lidam com algo que desconhecem, demonstram imensa capacidade de improvisar ou resistir.

É fácil para um demônio com grandes poderes sobrenaturais olhar para mortais e ver apenas "presas" ou "servos." Infelizmente, isso não é muito seguro para os infernais. Os mortais podem revidar qualquer violência que sofram. Só porque armas de fogo não os matam, não quer dizer que não possam ferir... Além disso, pode ser tremendamente difícil cumprir uma missão sendo perseguido pela polícia ou pelo crime organizado...

O Código das Trevas: Além do óbvio risco de ter mortais como inimigos, demônios que abusam dos mortais acabam sendo vítimas do Código das Trevas. Os infernais devem lembrar que devem agir furtivamente, e jamais revelar a verdade sobre as trevas para a sociedade mortal. Embora pequenas brechas possam ser toleradas, um demônio que abuse acaba perdendo Status a princípio e, pior ainda, se continuar a quebrar o Código, pode vir a ser caçado por Lordes ou até mesmo Grandes Lordes ofendidos.

Caçadores de Bruxas: Outro grande perigo de ser muito óbvio é que o infernal pode atrair caçadores de bruxas. Talvez a polícia ou outras forças mortais não sejam capazes de parar o demônio, mas com certeza suas ações atrairão a atenção de mortais que podem. Caçadores de Bruxas podem ser terríveis. Além dos caçadores convencionais, incluindo muitos com conhecimento em magia ou com Fé Verdadeira, há o risco de se deparar com caçadores com grandes poderes sobrenaturais (veja **Hunter: The Reckoning**).

UTILIZANDO SEITAS:

Seitas podem ser ferramentas úteis para que o Narrador mantenha os demônios na linha. Em primeiro lugar, um demônio precisa se esforçar MUITO para manter uma Seita. É preciso estabelece-la e controla-la com cuidado. Da mesma forma, o demônio deve manter o contato e o controle sobre seus servos, para que estes não cometam erros. Uma Seita deve sempre ter o cuidado para não ser chamativa demais, ou as autoridades humanas ou outros seres das trevas podem acabar percebendo-a.

Além disso, as Seitas exigem que o demônio firme sua base de poder em uma cidade ou região, o que significa se envolver com a política mortal, a polícia, o crime organizado, seres sobrenaturais e qualquer outra força que possa interferir com a Seita. Quase sempre isso envolve esconder a Seita dos olhares de todos e evitar que ela invada o território de outro sobrenatural, o que não é muito fácil.

Também é preciso que os Narradores tenham cuidado ao utilizar os membros da Seita em suas crônicas. É muito fácil para um jogador abusar de seus servos e pedir que façam tudo para ele, ou exigir sacrifícios diários para manter sempre seu nível de energia. Isso é um perigo, porém. Em primeiro lugar, se os servos do infernal começam a fazer tudo para ele, a crônica perde a graça. Em segundo, servos podem cometer erros MUITO graves e atrair atenção indesejada. Em terceiro, mortes misteriosas na cidade podem atrair a polícia, agentes federais, magos, caçadores de bruxas ou até mesmo coisas piores.

UTILIZANDO OS OUTROS SERES DAS TREVAS:

Demônios não estão sozinhos no Mundo das Trevas. Muitas outras criaturas se escondem entre as sombras, e muitas vezes elas buscam manipular a sociedade mortal para seus próprios fins. Estes seres são poderosos e muitas vezes entram em atrito com os interesses infernais, o que pode gerar conflito...

Nenhum grupo do Mundo das Trevas tolera a presença infernal. Embora os seres mais jovens e inexperientes possam nem sequer acreditar na existência de um Inferno, os mais antigos e místicos sabem que demônios existem, e sabem que precisam ser mantidos longe, ou haverá muitos problemas no futuro...

Além disso, nenhum ser das trevas tolera que outro invada seu território e manipule os mortais sob seu comando. Quando um demônio começa a influenciar uma região na Terra, ele precisa tomar MUITO cuidado para não atrair a atenção inimiga. Isso mais uma vez reforça que os infernais não atraiam a atenção dos mortais. Abusar do Código das Trevas pode não só atrair a atenção mortal, como também a atenção dos sobrenaturais da área.

Demônios costumam também realizar uma grande ousadia: manipular os próprios seres sobrenaturais. Isso é extremamente perigoso, e se o infernal não tomar cuidado, pode ser descoberto e caçado. Os seres que mais se envolvem com o Inferno são os vampiros e os magos, mas todos os sobrenaturais, sem exceção, tratam com o Inferno em maior ou menor grau.

Vampiros: Vampiros são manipuladores por natureza, e mantém vasto controle sobre a sociedade mortal, manipulando governos, empresas e a mídia. Embora os mais jovens nem sequer acreditem em demônios, os mais antigos e poderosos sabem dos perigos que o Inferno pode vir a oferecer.

Vampiros são os mais prováveis de se envolver com demônios sem saber o que os infernais realmente são. Muitas crônicas podem ser feitas com demônios infiltrados entre os sanguessugas. Um demônio que manipule ou se infiltre na sociedade vampírica, porém, deve ter muito cuidado para não atrair a atenção dos Anciões ou para não revelar seu disfarce.

Vampiros podem entrar em conflito com os demônios caso os demônios chamem muita atenção que viole ou ameace a Máscara vampírica (a lei que os proíbe de revelar sua existência aos mortais). Um demônio também pode atrair a inimizade vampírica se aliar-se a grupos inimigos dos vampiros locais, se começar a destruir sanguessugas ou caso atraia a inimizade de algum ancião poderoso.

Alguns grupos vampíricos, mais notavelmente o Sabá, costumam caçar ativamente demônios e Infernalistas. Outros grupos não mantém uma caçada ativa, mas podem entrar em conflito com o Inferno se descobrirem a presença de demônios em sua área.

Lobisomens: É raro um encontro proposital entre Garou e infernais, pois o Inferno evita os Metamorfos o máximo possível. Lobisomens são poderosos, caminham em matilhas e têm uma tendência de confundir os infernais com os servos de seu grande inimigo, Vermis Magnus.

Os encontros mais comuns entre lobisomens e infernais ocorrem por acaso. Quase sempre isso acontece porque um demônio descuidado acaba atraindo a atenção lupina, mas às vezes os lobisomens podem perseguir propositadamente os demônios imaginando se tratar de seres da Wyrm. O segundo acaso ocorre principalmente quando os infernais mantém uma Seita ou culto e não conseguem oculta-lo direito. Lobisomens são muito mais sensíveis aos distúrbios causados pelas Seitas do que muitos sobrenaturais.

Às vezes, um raro entendimento entre Garou e demônio pode ser conseguido. Quase sempre, a aliança é temporária e envolve a destruição de um servo poderoso ou ninho do Vermis Magnus. Garou também mantém muitos laços espirituais, e

podem aceitar (relutantemente) a ajuda infernal na busca de um segredo espiritual ou para vencer algum grande perigo na Umbra.

Magos: Magos são um grupo poderoso, mas muito dividido. A grande maioria dos magos está preocupado demais na sua guerra pelo controle da magia, e não notará a presença infernal se os demônios forem sutis. Apesar disso, há grupos entre os magos que reverenciam ou desprezam os infernais, de forma que magos podem tanto ser aliados como terríveis inimigos.

Como os vampiros, magos são muito ativos na sociedade mortal, tentando manipula-la. Ao contrário dos sanguessugas, que buscam manter os mortais sem conhecimento do sobrenatural e buscam apenas o ganho pessoal, os magos preferem doutrinar os mortais para o bem dos próprios e para que não se envolvam com as trevas.

Demônios e magos só costumam se aliar quando há magos Infernalistas envolvidos. Às vezes, um demônio pode arriscar se disfarçar como mago ou como outra criatura sobrenatural para se aliar aos Místikos, mas magos são muito cautelosos e o infernal precisa ter ainda mais cuidado para não levantar suspeitas.

Assim como os lupinos, alguns magos caçam ativamente demônios, buscando eliminar a corrupção infernal na Terra. Também como os Garou, os magos não costumam distinguir os lacaios de Vermis Magnus dos infernais verdadeiros, chamando a todos de "demônios."

Fantasmas: Encontros de demônios e mortos inquietos só costuma ocorrer quando os infernais se aventuram no Submundo, o lar dos mortos. No Submundo, demônios costumam ter certa liberdade de ação, já que raramente os mortos se esforçam ativamente para enfrenta-los. De fato, os infernais causam um impacto muito grande no Mundo dos Mortos, pois representam a promessa de uma eternidade ainda pior.

Fantasmas só costumam se opor aos infernais quando estes começam a causar problemas. Se um infernal se manter fora de problemas, ele praticamente não terá oposição. O Mundo dos Mortos possui seu próprio governo, porém, e este não gosta que outros interfiram em suas leis. Um demônio que tente manipular a sociedade dos mortos precisa ser sutil para não atrair a inimizade de fantasmas poderosos.

Fantasmas podem também participar indiretamente das histórias quando estas ocorrem na Terra. As almas dos mortos estão vigiando constantemente os mortais, e podem acabar descobrindo segredos infernais ou de outros seres sobrenaturais. Nisso, muitas vezes podem acabar atraindo a inimizade de forças poderosas.

Fadas: Os seres quiméricos raramente interagem com o Inferno, e o contrário também é válido. É muito difícil um infernal ter motivos para se envolver com fadas. Os Kithain consideram os infernais como sendo espíritos perigosos de uma força chamada apenas de "Escuridão," e os evitam a todo custo. Esta Escuridão é apenas mais um dos nomes do Vermis Magnus, de forma que as fadas também cometem o erro de confundir os demônios com as crias da Wyrm.

Fadas irão entrar em atrito com os infernais caso um demônio ameace os mortais protegidos pelas fadas, ou caso um infernal acabe se envolvendo nos afazeres dos quiméricos. Alianças entre fadas e demônios são raríssimas e quase desconhecidas, e quase sempre se limitam a missões conjuntas em busca de algum objetivo comum.

DEMÔNIOS SÃO COVARDES

Demônios quase sempre vêem os demais seres sobrenaturais como ignorantes e inferiores, mas a verdade é que, quando se envolvem com eles, os infernais quase sempre procuram algum modo de conter a fúria dos adversários. Isso pode ser resolvido através de acordos ou de manipulações. A razão disso é simples: por mais poderoso que ele seja, ele sabe que oposição pode atrapalha-lo e, pior ainda, atrair a atenção dos Celestiais. Somente em casos extremos um demônio busca resolver os problemas num conflito direto. Quando isso acontece, porém, pode-se ter certeza que a fúria infernal será terrível.

Demônios mais jovens não costumam ter a sabedoria dos mais velhos, porém, e acham que não devem respeitar a oposição de outros sobrenaturais. Aqueles que cometem esse erro com freqüência quase sempre acabam destruídos, seja pelos monstros que enfureceram ou pelos Celestiais que foram atraídos pelo conflito.

UTILIZANDO O VERMIS MAGNUS:

A Wyrm é um inimigo terrível do Inferno, e histórias que a envolvem costumam ter muito mais ação, perigo e horror do que outras histórias. Vermis Magnus é um câncer na realidade, uma força de destruição que emprega legiões de monstros para causar terror na Terra e nos mundos espirituais.

Demônios não caçam ativamente a Wyrm como fazem os lupinos, mas quando a Wyrm interfere nos planos demoníacos, pode-se ter certeza de que uma guerra está para começar. Demônios não são sutis ao lutar contra Wyrm, pois a própria Wyrm não é sutil. Violência e destruição são fatores constantes na guerra contra o Grande Verme.

Muitas vezes, histórias da luta contra Vermis Magnus podem se estender para muito além do mundo material. A Umbra pode ser um campo de batalha magnifico, onde os infernais não têm medo de usar seus poderes. Mais ainda, a luta contra o Verme pode acabar revelando segredos importantíssimos sobre o Mundo das Trevas e a Umbra.

Uma luta contra Vermis Magnus pode ser uma luta terrível e servir para introduzir os personagens ao verdadeiro horror do Mundo das Trevas. A Wyrm possui legiões de espíritos, monstros, lobisomens corrompidos e magos decadentes em seus exércitos, e a luta pode se tornar extremamente perigosa.

UTILIZANDO CELESTIAIS:

Celestiais são os inimigos do Inferno. Houveram diversas grandes guerras entre Céu e Inferno, mas a maior parte do tempo, os mundos parecem em paz. Nestes tempos de paz, o campo de batalha é a Terra, e as armas são os mortais. Raramente ocorre violência: a luta é pelo domínio da Luz ou das Trevas sobre os mortais. Os infernais buscam corromper e manipular, enquanto os Celestiais purificam e protegem os seres humanos.

A violência ocorre quase sempre que um infernal começa a se tornar óbvio demais. Se os agentes do Éden desconfiam que há demônios em uma área, eles param de apenas observar e partem para a luta. Quase sempre isso acaba com o extermínio completo de um dos lados.

Há muito mais demônios do que Celestiais. Infelizmente, os demônios são egoístas e naturalmente individualistas, enquanto os Celestiais trabalham em conjunto, formando grupos bem preparados e poderosos. Mais ainda, quando a situação fica pesada para os Celestiais, eles têm a vantagem de poderem chamar reforços, deixando os infernais em desvantagem.

Para se utilizar bem os Celestiais em uma crônica, é preciso primeiro entender como eles são e pensam. O **Apêndice 1** deste livro (e o futuro livro **Anjo: A Salvação**) detalham o modo de vida Celestial. Mais do que isso, é preciso entender que Celestiais pensam e agem como seres humanos. Eles possuem paixões e sentimentos humanos, e muitas vezes são influenciados pela moral que tinham em vida. Anjos possuem também um grande senso de dever, que os move e serve de impulso na guerra contra o Inferno.

Na Terra, a presença Celestial costuma ser pequena, mas comum. Praticamente toda grande cidade possui alguns Celestiais residindo nela, e estes quase sempre vivem tranqüilamente fingindo-se de mortais. Raramente Celestiais se envolvem com outros seres sobrenaturais, a óbvia exceção ocorrendo quando as criaturas das trevas começam a ameaçar o bem-estar dos mortais da área. Mais ainda, praticamente nenhum grupo sobrenatural que não o Inferno ou Vermis Magnus possui conhecimento sobre a existência dos Celestiais, pois estes mantém um código extremamente rígido para manter a verdade sobre o Éden desconhecida.

A grande maioria das histórias com Celestiais irão coloca-los contra os demônios, mas às vezes alianças temporárias podem ser feitas, principalmente quando um mal maior surge ameaçando tanto aos personagens infernais como aos Celestiais da região.

Anjos Caídos: Os "Impuros" são os Celestiais que cometeram crimes contra o Éden e foram expulsos. Eles têm suas asas arrancadas, não conseguindo mais assumir suas formas aladas e mantendo-se apenas na forma humana. Os Caídos quase sempre estabelecem protetorados na Terra e mantém contato entre si. Alguns trabalham para demônios, mas mesmo estes não parecem interessados nos objetivos infernais. Uns poucos Caídos buscam vingança contra seus irmãos Celestiais.

Luciferite: Luciferite são os Caídos que se uniram ao Inferno e venderam suas almas. Eles tornam-se quase demônios, passam a integrar a sociedade infernal e suas formas aladas tornam-se verdadeiras monstruosidades. Muitas lendas de "demônios com capacidade de assumir uma forma humana" e de "anjos que tornam-se demônios" se devem a eles. Um Luciferite é tratado como um demônio, embora possua poderes diferentes. A maioria dos demônios, porém, olha os Luciferite com desprezo e pouco respeito.

UTILIZANDO OS GRANDES LORDES:

Há uma certa tendência do Narrador a abusar do uso dos Grandes Lordes. Muitos têm ainda a concepção errada de que Grandes Lordes são apenas demônios poderosos. Grandes Lordes são muito mais do que demônios, eles possuem poderes verdadeiramente divinos, e o Narrador deve tomar cuidados extremos ao incluir um Grande Lorde em uma história.

Uma das melhores maneiras de se utilizar um Grande Lorde é fazendo que ele influencie indiretamente a história. O Grande Lorde nem sequer aparecerá: apenas seus agentes e seus planos se fazem presentes. Só isso basta para tornar a história um tanto perigosa. Confrontar os planos de um Grande Lorde pode ser extremamente difícil e, mesmo que os personagens tenham sucesso, pode ser que consigam a inimizade da criatura...

Grandes Lordes são também grandes manipuladores. Pode ser que algum deles esteja manipulando as ações dos personagens, forçando-os a fazer algo sem que saibam. Nesse caso, se descobrirem que estão sendo manipulados, o que os personagens farão?

Se for necessário que um Grande Lorde apareça numa história, é melhor utilizar um Avatar dele. Avatares são corpos criados pelos Grandes Lordes para poderem se manifestar fora do Inferno, pois as criaturas são incapazes de sair do Inferno pessoalmente. O nível de poder de um Avatar é consideravelmente menor do que o nível de poder de um Grande Lorde, e Avatares podem ser enfrentados e até mesmo derrotados.

Uma coisa que o Narrador precisa entender é que o nível de poder de um Grande Lorde vai muito além do que uma ficha de personagem pode mostrar. Criar uma ficha de personagem para um Grande Lorde é tolice, pois o poder de um deus não pode ser medido. A maior limitação de um Grande Lorde é que ele não pode sair do Inferno. De fato, há lendas que dizem que, quando um Grande Lorde conseguir alcançar a Umbra ou a Terra, o Apocalipse começará.

O melhor que um Narrador pode fazer numa história que envolva um Grande Lorde é colocar um clima de mistério, pavor e, principalmente, poder. Os jogadores têm que aprender a temer o poder dessas criaturas, que vai muito além do que um Antediluviano ou mesmo um espírito Incarna pode alcançar.

CENÁRIOS

Muitos cenários podem ser usados em **Demônio**. O cenário precisa ter vida própria, ser intrigante, misterioso e dinâmico, e quantos mais detalhes possuir, melhor. É recomendado que o Narrador crie com bastante calma e cuidado os cenários em que a história se desenvolverá.

As crônicas de **Demônio** podem se tornar complicadas porque, ao contrário de jogos como **Vampiro**, pode ser que os histórias não tenham um cenário fixo. É óbvio, os personagens sempre retornam aos seus lares no Inferno, mas a maioria das vezes a história se passa fora deste mundo. Cidades da Terra, mundos da Umbra ou o próprio mundo espiritual podem ser cenários e, se os personagens não tiverem negócios permanentes em um lugar, o Narrador terá grande trabalho para criar cenários.

Uma "campanha nômade" pode ser divertida a princípio. Nesse caso, os personagens sempre estão em lugares diferentes, conhecendo NPCs diferentes e enfrentando inimigos diferentes. Com o tempo, porém, é sugerido que o Narrador incite os jogadores uma "base de poder" para seus personagens, um lugar na Terra em que desejem finalmente se estabelecer.

Cidades grandes são o melhor tipo de cenário para **Demônio**. Elas permitem aos personagens envolverem-se com todos os tipos de pessoas, situações e criaturas. Apesar disso, áreas rurais ou comunidades menores podem ser igualmente atraentes, embora exijam mais criatividade do Narrador para manter as histórias.

Um cenário extremamente intrigante e exótico é o próprio Inferno, porém. Suas cortes, Feudos e Reinos possuem níveis de intriga elevados. As guerras entre Lordes fornecem chances ilimitadas de histórias, e a sociedade infernal possui tantos costumes e tabus quanto a sociedade humana. Além disso, o Inferno oculta muitos mistérios, e suas áreas selvagens são inexploradas. Há muitas coisas que se escondem no Inferno, e esses mistérios é que tornam o cenário rico.

Há também os mundos espirituais. No mundo dos mortos há cidades abarrotadas de almas, que podem se tornar uma base de poder tão boa quanto uma cidade no mundo dos vivos. Na Umbra Média há incontáveis mundos e mistérios a serem explorados.

Saber usar estes cenários e, principalmente, saber variá-los de vez em quando pode ser um desafio, mas um Narrador competente pode usar este desafio para criar uma crônica fascinante cheia de histórias complexas e novas descobertas a cada sessão de jogo.

ALÉM DOS LIMITES

Demônio também proporciona uma oportunidade única: a chance dos jogadores tornarem-se cada vez mais poderosos, e pertencerem cada vez mais ao grupo dos manipuladores, e não dos manipulados, no Mundo das Trevas. Um personagem em demônio começa pequeno, mas tem a chance, ainda que pequena, de alcançar o posto de General ou Lorde, e de ter um poder imenso.

Obviamente, quando isto acontece, o Narrador deve estar preparado para criar histórias em que o poder do personagem não tornem uma aventura em “simples desafios,” facilmente vencidos. É altamente sugerido que, conforme o personagem sobe em Casta e poder, as aventuras tornem-se menos físicas. Intriga, manipulação e competição (sem combates) com outros seres poderosos devem substituir as caçadas, serviços para os superiores e combates.

Quando o personagem se torna poderoso, ele sente a necessidade de manipular a sociedade mortal. Quanto mais poderoso ele é, mais dele deve entender que precisa manter-se oculto, e ser o menos óbvio possível. Tudo deve ser feito com calma e estratégia. A oposição aos planos do personagem passa a vir de seres de igual poder ou mais poderosos (embora seres inferiores também possam desafia-lo, o que pode gerar uma história interessante). Afinal, Lordes não gostam de competição dos mais jovens; Arcanjos, Querubins e Serafins não querem demônios poderosos atuando no mundo mortal; Anciões vampíricos não apreciam intervenção de seres infernais; e matilhas poderosas de lobisomens não querem mais “crias da Wyrm” de grande poder na Terra.

Caso a aventura acabe se tornando física, é mais indicado que os inimigos venham até o personagem, e não o contrário. Aventuras com personagens fracos envolvem estes procurando uma maneira de atacar um ser poderoso, mas agora é exatamente o contrário: o personagem deve ser bastante inteligente para que seus inimigos não o vençam. O personagem é o alvo, e o jogador precisa ser o mais cuidadoso possível para poder vencer as armadilhas que o Narrador lhe proporcionará.

Lembre-se Narrador: quanto maior o poder do Infernal, mais sutis e mais inteligentes serão aqueles que o confrontarão, maior será o desafio que ele precisará vencer, e maiores serão os riscos que ele correrá caso perca...

Capítulo 9:
Quando Mundos Colidem

Crossovers: O que Acontece quando Jogos se Misturam

Não tenho motivos pra ficar no mundo da luz
quando tudo o que o sol faz é mostrar o que perdi.
As trevas são como uma mãe. Envolvem e aplacam a dor.
É sempre noite aqui.
— Spawn, *Spawn: Feudo de Sangue #4*

Demônios não estão sozinhos nas trevas. Em meio à escuridão, escondem-se outras criaturas, algumas relutantes com seus papéis, outras que os aceitam bem demais. Vampiros, lobisomens, magos, não importa. São muitos.

Demônios tem vantagens sobre todos eles. Demônios sabem que outros habitantes das trevas existem. Não só sabem como conhecem quais são. Já os monstros não sabem nada sobre o Inferno. Eles não sabem como o Inferno é, nem sequer se realmente existe. Se monstros são lendas entre os mortais, demônios são lendas entre os monstros.

As Crias das Trevas

Tudo em que eu acredito
Rasteja debaixo das ruas
Tudo que eu realmente amo
Vem de algum lugar bem acima
— Indigo Girls, *"Hand me Downs"*

As criaturas sobrenaturais estão por toda a parte. Cada uma delas quer algo, seja sangue, almas ou sonhos. A seguir, as principais crias das trevas são explicadas de acordo com a visão que os demônios, os reis das trevas, têm delas.

Vampiros: Os Mortos que Andam

Prefiro beber sangue analisado. Nada como
fazer saques em bancos de sangue...
— John Sansker, *Spawn: Feudo de Sangue #4*

Houve um tempo em que um homem se sentiu traído e traiu seu próprio irmão pelo ódio que sentiu. Matou o próprio irmão, saibam disso, pois o ódio que tomou seu coração, a Besta que devorava suas entranhas, era muito forte. Esse homem foi Caim, o terceiro mortal. De seu ódio surgiu a Maldição. Por ter se virado contra a luz, então a luz seria para sempre sua inimiga. Por ter se deixado levar pela Besta, então ela o atormentaria pelo resto de sua existência. Por ter matado, tanto a morte como a vida lhe seriam negadas. Morte em vida seria sua condição. Assim surgiu a Maldição que o devora por toda a Eternidade. Uma Eternidade de solidão, de fome, de loucura...

Caim vagou por séculos solitário. Sua maldição o separou dos homens, tornando-o um ser morto, mas ainda no reino dos vivos. A solidão o consumiu por dentro tão forte quanto a fome e a fúria que sentia. Na solidão, ele cometeu o maior dos pecados, transmitindo a maldição que seria sua sina para os homens ainda vivos. Suas crias se espalharam, tomaram o mundo. Esse é o legado de Caim. Morte em vida. Trevas eternas.

Fomos nós que inspiramos Caim em cada de seus atos. Fomos nós que lhe enviamos Lilith para ensinar-lhe seus poderes negros. Fomos nós que lhe ensinamos a criar outros como ele. Nós somos os culpados pelas trevas que tomaram a Terra. Cada Cainita é nosso filho, nosso agente de trevas e fúria no mundo dos mortais.

Vampiros caminham entre nós. Descendentes de um ser incrivelmente poderoso, eles portam uma Maldição tão antiga quanto a própria humanidade. Manipuladores perfeitos, vampiros são seres poderosos que controlam a sociedade mortal como nenhum outro ser. Eles controlam prefeitos, a polícia, emissoras de tevê, jornais, grandes empresas; criam impérios financeiros e exploram a humanidade.

Vampiros são imortais. Como os demônios, eles não envelhecem e não podem ser facilmente mortos. Apenas decapitação, destruição do corpo, fogo, luz solar e danos místicos podem causar a Morte Final de um Cainita. Vampiros precisam de sangue para continuarem ativos. Sem ele, entram em um estado de sono, chamado Torpor, do qual só acordam após anos ou mesmo séculos.

O corpo de um vampiro está morto. Ele pode se mover e agir normalmente, mas é normalmente pálido, frio ao toque e sem funções vitais. Seu coração não bate, seu aparelho digestivo não funciona, seu corpo não respira. Apenas sangue pode manter o corpo de um vampiro ainda funcional.

Vampiros possuem diversas habilidades místicas, chamadas Disciplinas, que permitem a eles realizar feitos sobrenaturais, que incluem a invisibilidade, o controle de mentes, grande força, velocidade e resistência física, sentidos ampliados e alterações da forma de seus corpos. Alguns vampiros possuem poderes exóticos, incluindo uma forma de magia chamada Taumaturgia. A Taumaturgia é uma magia limitada, mas mesmo assim poderosa, capaz de controlar até mesmo

demônios. Uma variedade dessa magia, a Taumaturgia Negra, é uma disciplina demoníaca que alguns vampiros Infernalistas podem possuir.

Além da imortalidade e de suas Disciplinas, vampiros são muito resistentes a ferimentos e podem usar seu sangue para curar seus corpos. Eles também podem gerar o chamado Laço de Sangue, um vínculo místico que aprisiona um mortal que tenha bebido do sangue de um mesmo vampiro três vezes. Aqueles que possuem laços de sangue com um vampiro tratam seu mestre como a uma pessoa amada, servindo seus propósitos, protegendo-o e sendo incapaz de agir contra ele.

Vampiros podem ainda criar Carniçais. Um Carniçal é um mortal ou animal que provou o sangue vampírico pelo menos uma vez. Eles são ainda mortais, mas são muito mais fortes e resistentes do que uma pessoa comum.

Demônios não são invulneráveis às Disciplinas vampíricas, mas são completamente imunes ao Laço de Sangue. O Sangue de demônio possui efeitos variados e estranhos em um vampiro que o beba. Esses efeitos parecem variar de acordo com o estado emocional do demônio no momento em que é bebido.

Vampiros têm sua própria sociedade. Duas grandes organizações formam a sociedade vampírica. A primeira, a Camarilla, é uma união de Clãs (grupos de vampiros descendentes de um mesmo mestre) que procura a coexistência com os mortais, para isso escondendo a presença vampírica dos olhos mortais através de uma lei chamada Máscara. A segunda, o Sabá, é um grupo de Clãs e Linhagens de vampiros que busca a supremacia vampírica.

Relações entre demônios e vampiros não são raras, mas a maioria das vezes os vampiros não sabem do que se trata. Pactos raramente são firmados, mas vampiros Infernalistas existem e são incrivelmente perigosos. Tanto a Camarilla como o Sabá são inimigos mortais do Inferno, mas apenas o Sabá parece ter algum interesse em caçar ativamente Infernalistas e outros servos do Inferno. De fato, a maioria dos vampiros nem sequer acredita na existência de demônios.

Há ainda Clãs de vampiros independentes. Alguns desses Clãs procuram não se envolver com assuntos Infernais, mas outros, em particular a Linhagem Baali, buscam o poder infernal ativamente. Os Baali, inclusive, são os maiores aliados vampíricos do Inferno. Esses sanguessugas servem às trevas com um fervor religioso, sendo capazes de atrocidades em troca de poder infernal. Os Baali são atualmente poucos e muitos os consideram extintos, mas agindo nas sombras possuem uma grande influência tanto na Camarilla quanto no Sabá.

ESTEREÓTIPOS

AQUELES QUE NÃO ACREDITAM

Demônios não existem, estou te falando. Há muitas coisas nas trevas, mas esse papo de demônios é intriga dos Anciões para nos distrair... Fique esperto!

— James Tyler, Anarquista Brujah

AQUELES QUE CAÇAM

Não há infecção pior no Sabá do que os malditos seguidores da Trilha das Revelações Malignas. Esses Infernalistas desprezíveis devem ser erradicados. Nenhum Sabá de verdade se deixa controlar por um mestre, seja esse mestre demônio ou Antediluviano.

— Mikael, Salubri *antitribu* Templário

AQUELES QUE SERVEM

Você não sabe o que é poder até que tenha experimentado o que meu Mestre tem a dar... Una-se a mim, na escuridão, e entenderá que nosso destino é servir às Trevas!

— "Johnny Bloodstake", Infernalista Tremere (e perseguido pelo próprio Clã)

Mais detalhes sobre vampiros podem ser encontrados em **Vampiro: A Máscara** e seus suplementos.

REGRAS PARA CROSSOVERS:

SANGUE:

Beber Sangue Infernal:

— Sangue infernal é extremamente poderoso. Vampiros que o bebem tendem a se viciar. Demônios possuem 10 Pontos de Sangue, mas cada ponto que um vampiro bebe vale por dois.

— Beber sangue infernal dá ainda outros efeitos além da simples obtenção de Pontos de Sangue. Um vampiro que beba sangue infernal sente uma grande euforia, que aumenta sua Disciplina Potência em um ponto. Essa ampliação dura um número de noites igual ao número de Pontos de Sangue bebidos e pode ultrapassar os limites de Geração do vampiro. Um vampiro que beba muito freqüentemente pode desenvolver as estranhas Disciplinas infernais de Striga e Maleficia (veja **Dark Ages Companion**).

— Sangue de demônios Luxuriosos é extremamente viciante para vampiros. Um vampiro que beba de sangue luxurioso poderá ficar viciado como se tivesse feito relações sexuais com o demônio.

— Demônios não são paralisados pela mordida do vampiro e não sofrem quaisquer danos por falta de sangue. Eles recuperam sangue a um ritmo de um ponto por hora.

Sangue Vampírico em Demônios:

— Beber sangue vampírico não causa nenhum efeito em demônios. Demônios são imunes ao Laço de Sangue e não podem ser transformados em Carniçais.

DISCIPLINAS:

— A maioria das Disciplinas, incluindo Dominação, funciona normalmente em demônios. Certas exceções estão a seguir:

Daimoinon:

Demônios são imunes a todos os efeitos de Daimoinon, com exceção dos efeitos que servem para invocar criaturas infernais. Assim, um Baali é incapaz de sentir as fraquezas do demônio ou invocar maldições sobre ele. Por ser uma Disciplina infernal, Daimoinon foi criada para não causar mal aos demônios.

Vicissitude:

Vicissitude é um Disciplina terrível, mas demônios podem curar os efeitos causados por ela como se fossem Ferimentos Agravados: cada sucesso do vampiro ao alterar o demônio conta como se fosse um Ferimento Agravado e, conforme são curados, o demônio retorna ao normal. Mesmo se o demônio se recusar a curar as transformações, a forma original do demônio irá retornar lentamente com o tempo, mas essa transformação pode durar meses ou mesmo anos.

Além disso, demônios não podem contrair Vicissitude, mesmo que bebam o sangue de um Tzimisce. Demônios são imunes a doenças, incluindo Vicissitude (veja o **Manual do Sabá** para detalhes sobre Vicissitude como um doença).

— Taumaturgia é um Disciplina terrível contra demônios. Muitos rituais podem ser usados para invocar, aprisionar ou controlar demônios. Quatro exemplos de rituais estão dispostos a seguir para vampiros com Taumaturgia:

Invocação de Demônios (Nível 4):

O Taumaturgo precisa saber o nome (não necessariamente o Nome Verdadeiro) do demônio a ser invocado. Em local fechado, o vampiro prepara um símbolo grande a ser desenhado com sangue de animais no chão. Cada variante desse ritual possui símbolos diferentes, mas pentagramas são comuns. Diversas velas vermelhas são acesas ao redor do símbolo e o Taumaturgo deve então entoar um cântico de trinta minutos em latim em homenagem ao demônio a ser invocado. O ritual é completo com um sacrifício humano.

Sistema: A invocação traz imediatamente o demônio escolhido para dentro do símbolo. O sacrifício confere Pontos de Alma normalmente ao demônio. O demônio é livre para fazer o que quiser após ser invocado, portanto é bom o Taumaturgo tenha uma boa maneira de aplacar um demônio furioso.

Proteção contra Demônios (Nível 5):

Funciona como Proteção contra Carniçais (Ritual de nível 2), mas exige como ingredientes água benta e um objeto de prata (a ser transformado no objeto protetor).

Símbolo de Contenção Infernal (Nível 5):

Este Ritual deve ser compatível a um Ritual de Invocação de Demônios (veja acima). A diferença é que o símbolo de invocação deve ser banhado com sangue de uma criança ou de um homem santo e certas palavras mágicas devem ser feitas para dar poder ao símbolo.

Ao invocar um demônio com o símbolo, o infernal ficará aprisionado dentro dos limites do símbolo. Mais ainda, seus poderes não poderão ser usados para afetar qualquer coisa fora do símbolo.

Sistema: O vampiro testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8) para realizar corretamente o ritual.

Este ritual aprisiona um demônio dentro dos limites do símbolo. O demônio deve testar Força de Vontade (dificuldade 5 + sucessos do Taumaturgo, máximo 10) e gastar um ponto de Força de Vontade para tentar escapar, conseguindo mais sucessos do que os sucessos do Taumaturgo.

O demônio pode ainda tentar deformar o símbolo ou achar uma falha nele. Se uma falha for encontrada, o demônio pode escapar por ela (teste de Percepção + Consciência, dificuldade 4 + sucessos do Taumaturgo, para tentar encontrar alguma falha).

Banir Demônios (Nível 6):

Este Ritual permite a um Taumaturgo banir um demônio. Na presença do infernal, o Taumaturgo invoca o Ritual com palavras místicas e gestos. Se for bem sucedido, o Taumaturgo expulsa o demônio para o Inferno.

Sistema: O vampiro testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 9). Se o Taumaturgo conseguir, o demônio é banido para o Inferno, sendo incapaz de retornar para a Terra por conta própria durante um ano para cada sucesso do vampiro. Durante esse tempo, o demônio dependerá de outros demônios, de rituais de Invocação ou de portais para deixar o Inferno, mas uma vez que consiga escapar de lá, o Ritual é anulado.

— Vampiros que se envolvem com demônios podem aprender diversos novos poderes. A Taumaturgia Negra é um deles. Essa Disciplina proibida é conhecida primariamente por Infernalistas e Baali, mas alguns outros vampiros malucos podem aprendê-la. Ela envolve o uso de poderes realmente infernais e a invocação e controle de demônios.

INFERNALISMO:

Vampiros podem ser Infernalistas normalmente. Eles podem receber Investimentos e seus Atributos, Habilidades e Disciplinas podem ser ampliadas através de pactos com demônios. Vampiros não podem usar Magia Negra, porém, mas muitos aprendem sua versão vampírica: Taumaturgia Negra. Além disso, certas Disciplinas Infernais existem e só podem ser ganhas através de pactos com demônios.

Para mais detalhes sobre vampiros e Infernalismo, veja o **Apêndice 2** deste livro e os seguintes livros: **Manual do Narrador do Sabá** e **Dark Ages Companion**.

LOBISOMENS E OUTROS METAMORFOS

Porra, tem gente que sabe ofender. Diz que eu mudo de forma humana para animal, e que uma bala de prata talvez não me detenha.

Acham que sou um lobisomem pulguento.

— O Palhaço, *Spawn: Feudo de Sangue #3*

Quando Deus terminou sua criação, deixou três grandes entidades para continuar seu trabalho: Caos, Ordem e Equilíbrio. Ao Caos foi dada a ordem de continuar a criar. À Ordem foi mandado que olhasse pelas criações de Caos e as tornasse permanente. Ao Equilíbrio disse que seu trabalho seria vigiar Caos e Ordem, impedindo que a Tellurian fosse dominada pelo Caos ou estagnada pela Ordem. Deus então partiu, para não ser mais visto.

Caos pegou então o homem e vários animais. A partir deles criou seus próprios filhos, os Metamorfos. Ordem segurou os filhos de Caos e deu-lhes a permanência para que se tornassem eternos. Equilíbrio os adotou e disse-lhes:

"Vocês são aqueles que vigiarão o mundo dos homens e o mundo dos espíritos para mim. A vocês dou as tarefas de zelar pelo equilíbrio de todas as coisas. Lobo e Tubarão serão a minha força. Coiote transmitirá minha sabedoria. Corvo e Gato serão os que guardam meu conhecimento. Aranha trará estabilidade. Rato e Cobra serão meus executores. Por fim, Réptil terá a minha memória, para que todos se lembrem disso, e Urso será a sua união, aquele que cuidará de vocês sempre que precisarem."

Mas algo aconteceu nos milênios que se seguiram. Uma grande guerra aconteceu entre Caos e Ordem. Os Metamorfos se dividiram, uns seguindo o Caos, outros seguindo a Ordem. Uns poucos ficaram com o Equilíbrio. A guerra enlouqueceu o Equilíbrio, que tornou-se Wyrm, o grande verme: Vermis Magnus. Wyrm não mais seria o controlador, mas o destruidor. Tudo seria destruído por suas mãos. Os Metamorfos se recusaram a seguir a Wyrm e, mesmo divididos, ainda se lembraram das palavras do Equilíbrio. Seria sua função destruir a Wyrm e equilibrar novamente a Tellurian.

Mas a Wyrm é astuta e voltou os Metamorfos uns contra os outros. Apenas Lobo prevaleceu. Os demais foram destruídos ou se esconderam. Lobo se sentiu orgulhoso e esse foi o caminho para a Wyrm tomar-lhe. Lobo se corrompeu. Tornou-se ser de fúria, dividiu-se em várias Tribos. Mas Lobo se recusou a se submeter completamente à Wyrm.

Até hoje, o Lobo luta, já velho e enfraquecido, sem a ajuda de seus irmãos Metamorfos, mas ainda acredita que pode vencer essa guerra. Os últimos tempos estão vindo, e serão tempos frios, sem vida. Lobo sabe disso, e quer impedir. E por mais estranho que isso possa parecer, nós estamos do lado do Lobo... Vermis Magnus nos enganou por tempo demais. É hora da vingança.

Que venha o Apocalipse!

Os lobisomens, ou Garou, estão morrendo. Eles se acreditam seguidores de Gaia, a deusa criadora da Tellurian, assim como se dizem filhos de Luna, a entidade espiritual representada pela Lua. Os Garou também são seres da Wyld, a entidade do caos, a quem atribuem a criação da vida. Por isso, lutam contra duas entidades: a entidade da Ordem (a qual chamam de Weaver) e a entidade da destruição (a Wyrm). Em sua eterna luta contra as forças da Wyrm, os Garou vêem todos os que residem nas Trevas como criaturas da Destruição. Vampiros, demônios e outras entidades negras são caçadas sem piedade por eles.

Alguns lobisomens não vêem a Weaver como um inimigo, porém, aceitando suas criações estáticas como um fator comum na Tellurian. Tais lobisomens usam tecnologia humana em sua guerra contra a Wyrm, mas são raros.

Demônios e Lobisomens têm uma história antiga em comum. Ambos lutam contra as forças da Wyrm, mas cada um de acordo com seus motivos e suas práticas. Lobisomens enfrentam a Wyrm porque ela é uma abominação, um câncer em sua deusa Gaia. Demônios lutam por competição. Para os Infernais, a Wyrm, ou Vermis Magnus, é uma usurpadora, uma criatura que pode prejudicar seus planos. Para os demônios, a Wyrm é apenas destruição irracional. Destruição não significa nada para o Inferno. Demônios não existem para destruir a Tellurian, mas para espalhar miséria sobre ela e se alimentar do fruto profano de seus atos. Vermis Magnus, ao destruir a Tellurian, destrói também a fonte de Poder dos demônios.

Mas Garou e demônios não são aliados, nunca foram e nunca serão. Eles são inimigos mortais. Ao combater todo o tipo de corrupção, os Garou entram em choque com os planos dos demônios. Ao mesmo tempo, Garou não distinguem demônios de crias da Wyrm. Ao usarem seus poderes místicos, os lobisomens sentem demônios como se fossem criaturas de Vermis Magnus e como tal, na mentalidade Garou, demônios devem ser destruídos.

Porque os Garou confundem demônios e Wyrm é desconhecido. Alguns sussurram que Ialdabaoth corrompeu o Equilíbrio e portanto a Wyrm cheira como Ialdabaoth. Outros acreditam que os demônios foram amaldiçoados pela Wyrm, para que fossem tratados como suas crias. A verdade é desconhecida.

Os Garou têm muitos inimigos. O principal inimigo é a Wyrm e suas crias, que incluem espíritos malignos, fomori (abominações deformadas e poderosas) e até mesmo Garou corrompidos. Mas existem outros inimigos. Vampiros, outros Metamorfos, magos, fantasmas e até mesmo alguns humanos são inimigos dos Garou. Em sua sede de proteger Gaia, os Garou cometem diversos excessos, destruindo propriedades, matando inocentes e julgando os demais Metamorfos (e às vezes até a si mesmos) como traidores. Mesmo na sociedade Garou os lobisomens encontram inimigos.

Suas 13 Tribos estão em constante conflito, cada uma buscando supremacia, poder, glória ou simplesmente a sobrevivência. Lobisomens se tornaram uma raça corrupta, por mais que tentem provar o contrário. Como todos os seres das trevas, os Garou buscam poder e quase sempre acreditam que os fins justificam os meios. Isso os deixa perigosamente próximos do Inferno...

Lobisomens têm diversas habilidades sobrenaturais. A principal delas é a sua capacidade de mudar de forma. Eles são capazes de assumir diversas formas entre homem e lobo, incluindo a temida forma Crinos, em que assumem a forma de um gigantesco homem-lobo e se tornam verdadeiras máquinas de matar. Mortais que vejam um Garou na forma Crinos entram em pânico ou simplesmente desmaiam. As memórias desses encontros logo são esquecidas pelos mortais, o que protege os Garou de serem descobertos pela população mortal. Esse efeito de pânico, chamado de Delírio, não afeta demônios.

Outro poder dos lobisomens é a capacidade de se curarem numa velocidade espantosa. Um Garou pode saltar da beira da morte para um corpo perfeito em segundos. Além disso, conforme ficam mais nervosos, tornam-se mais rápidos e mais

letais. Lobisomens são difíceis de matar. Apenas magia poderosa, decapitação, lixo tóxico, fogo ou ferimentos causados por prata podem mata-los.

Lobisomens também podem viajar para outros mundos. Usando uma superfície refletora, eles podem alcançar a Umbra Média e, a partir dela, os demais mundos. Os Garou têm uma grande influência sobre os espíritos da natureza e essa influência dá a eles outros poderes especiais, chamados Dons.

Dons são habilidades mágicas dos Garou ensinadas a eles por espíritos. Um Garou pode ter vários Dons diferentes, que permitem controlar aspectos naturais, influenciar espíritos, manipular mentes, destruir ou transformar máquinas ou ampliar as capacidades de combate dos Garou.

Garou costumam criar Caerns, regiões de puro poder espiritual onde a Terra e a Umbra se tocam. Esses locais representam grande poder e simbolismo para os Garou e são considerados sagrados. Dentro de Caerns, seitas de lobisomens se reúnem e organizam grandes encontros para discutir problemas graves.

Os outros Metamorfos ainda existem. Existem Metamorfos de gatos, grandes répteis, coiotes, cobras, raposas, ursos, aranhas, tubarões, ratos e outros. Essas criaturas são muito raras e dificilmente podem ser encontradas. Seus propósitos se parecem com os dos Garou, mas os Metamorfos nutrem um ódio mortal por seus irmãos lobos.

ESTEREÓTIPOS

AQUELES QUE NÃO ACREDITAM

Demônios? Há! Já vi demônios e demônios... Não se engane, são crias da Wyrm, só isso, e têm de ser destruídas pelas nossas mãos!

— Mãos do Amanhecer, Ahroun dos Presas de Prata

AQUELES QUE CAÇAM

Eu estou te falando! Há outras coisas aí fora além da Wyrm! Eu sei, eu vi! Mesmo que sozinha, vou descobrir mais sobre essas criaturas...

— Mariah Wingfoot, Theurge Uktena (atualmente desaparecida)

AQUELES QUE SERVEM

Nós fazemos o que podemos para sobreviver e para ganhar. Eu nasci um Parente e jamais sairia dessa condição se não tivesse me esforçado. Agora, sou caçado pelos outros Garou... Mas tudo bem, eu aceitei poder ainda maior. Quando os outros me encontrarem, vão ver o quanto eu sou poderoso...

— Oscar McSmith, Infernalista Dançarino da Pele, ex-Parente dos Fianna

Mais detalhes sobre os Garou e outros Metamorfos podem ser vistos em **Lobisomem: O Apocalipse** e seus suplementos.

REGRAS PARA CROSSOVERS:

DELÍRIO:

— Demônios não são tomados pelo delírio, sendo imunes a ele.

DONS:

— O Dom: Sentir a Wyrm aponta um demônio como Cria da Wyrm, a menos que o Garou consiga cinco sucessos ou mais. Nesse caso, ele notará que há algo de diferente na corrupção que tomou o demônio.

— O Dom: Faro para a Forma Verdadeira aponta o demônio como um ser sobrenatural de natureza espiritual. O Garou muito provavelmente acreditará que ele é um espírito maligno manifestado, mas os lobisomens que sabem sobre a existência de demônios saberão o que o personagem realmente é.

— Nenhum Dom específico para afetar apenas criaturas da Wyrm funciona em demônios.

INFERNALISMO:

Garou (e outros Metamorfos) podem ser Infernalistas. Ele podem aprender Investimentos e Magia Negra e também podem ampliar Características através de pactos. Demônios podem ainda ensinar Dons a lobisomens, incluindo Dons Infernais.

Um Metamorfo Infernalista terá certas desvantagens. Ele perderá sua conexão com seu Totem (que o abandonará por ter adquirido um mentor infernal). Todos os demais membros da Matilha descobrirão, através do Totem, a traição do Garou. Infernalistas podem ainda ser descobertos com os Dons: Sentir a Wyrm e Faro para a Forma Verdadeira.

Infernalistas perdem os seguintes Antecedentes: Raça Pura e Vida Passada. Também se tornam incapazes de usar Fetiches sem que tenham de gastar um ponto de Gnose. Eles dificilmente convencerão espíritos a ensinar-lhes Dons novos, salvo espíritos da Wyrm ou demônios. Mais ainda, a traição Garou irá causar problemas para o Infernalista recuperar Gnose.

Infernalistas Metamorfos não precisam aprender Virtudes e nem um Código de Ética, ao contrário do que acontece com Infernalistas mortais ou vampiros. Mais detalhes podem ser encontrados no **Apêndice 2** deste livro.

MAGOS: OS MORTAIS DESPERTADOS

Ahhh, finalmente! Finalmente usou a Magia!
A Magia verde e maldita das dimensões infernais. Provavelmente,
de algum lugar retrógrado onde os demônios ainda têm pés de bode.

— John Sansker, *Spawn: Feudo de Sangue #4*

Há aqueles mortais que sabem o que acontece nas Trevas. Sim, eles sabem e são capazes de manipular a magia. Mas sua magia é diferente da magia dos Cainitas, dos Garou ou mesmo da nossa. Eles controlam um poder imenso e inexplicável que apenas os mortais podem adquirir. Seu poder é a Mágika.

Mágika, a magia verdadeira, foi um dom que Deus deu aos primeiros mortais. Deus deu esse poder, derivado de seu próprio Poder, para que os mortais criassem um mundo melhor. Mas os mortais desperdiçaram a Mágika e muitos o perderam. Apenas alguns podem ter Mágika, aqueles que conhecem o que se esconde nas Trevas.

A Mágika é poderosa, saibam. Aqueles que a têm possuem uma alma poderosa. Sua alma é capaz de se manifestar na forma de um Avatar. A Mágika, porém, só pode ser usada pelos vivos. Um mortal morto perde a Mágika que tinha dentro de si. O pedaço de sua alma que formava o Avatar o deixa, rumando para um novo mortal.

O Avatar é um grande prêmio para nós, demônios. Um mago é um grande aliado, portanto saiba usa-los a nosso favor. Eles possuem o Poder de Deus. E, nas nossas mãos, esse Poder é muito valioso.

Todos os mortais têm um pedaço em sua alma que é muito poderoso. Esse pedaço é o Avatar, uma entidade espiritual que viaja de alma em alma, passando por muitas e muitas existências e carregando as memórias de cada uma delas dentro de si. A maioria dos mortais tem seu Avatar adormecido. Esses são os Adormecidos, aqueles que não são capazes de usar a Mágika.

Mas às vezes um Avatar desperta, seja por uma experiência traumática, seja por anos de estudo e iluminação da alma. Quando isso acontece, o mortal torna-se um mago, capaz de controlar as forças da Mágika.

A Mágika é uma força caprichosa, que depende de crenças para funcionar. Ela funciona de acordo com o que as pessoas ao redor pensam que é real. Um mago é capaz de desafiar a realidade, mas isso é muito perigoso. Sempre que a Mágika é usada de forma "vulgar", ou seja, que desafia as leis e crenças da população, há uma chance de criar um Paradoxo. Nos dias atuais, acredita-se na ciência. Portanto, demonstrações sobrenaturais de Mágika atraem o Paradoxo.

O Paradoxo é uma força que os demônios consideram divina. Ele é a contraparte da Mágika. Um mago que atraia muito Paradoxo pode se ver incapaz de realizar magias. Alguns magos chegam a explodir ou serem banidos para fora da realidade por atos "vulgares" de magia. Outros passam a ser atormentados por Espíritos de Paradoxo ou sofrem dano físico por sua magia irresponsável.

Para evitar o Paradoxo, magos costumam usar seus poderes de forma que não desafie as leis estabelecidas pela crença da sociedade. Atualmente, magos usam incríveis coincidências para disfarçar sua magia. Demônios e outros seres sobrenaturais não parecem atrair Paradoxo, sendo imunes aos seus efeitos.

Magos costumam se agrupar em ordens. Cada ordem costuma ter suas próprias crenças e práticas místicas. Algumas ordens fazem parte de uma facção maior. Há várias facções de magos.

Primeiro, há as ordens que não fazem parte de facções. Essas ordens são chamadas de Ofícios e são muito variadas e numerosas. Os Ofícios não costumam ter grandes números de membros. Segundo, estão as Tradições. As Tradições são nove ordens de magos que buscam juntos iluminar a humanidade e são inimigas terríveis dos demônios, caçando-os mesmo em outros mundos. As nove Tradições são muito bem organizadas e possuem um grande número de membros.

Terceiro, está a Tecnocracia, um conjunto de cinco ordens (chamadas Convenções) que querem controlar a humanidade. A Tecnocracia prega o uso da ciência e o melhoramento da tecnologia através da magia. Ela procura esconder a magia do resto da população mortal, desta forma caçando ferozmente todas as criaturas sobrenaturais. Vampiros, monstros, lobisomens, Metamorfos, demônios, anjos e outros magos são alvos das terríveis campanhas de destruição sobrenatural da Tecnocracia.

Em quarto, estão os Desauridos. Desauridos são magos que ficaram insanos devido ao Paradoxo. Esses magos loucos não possuem qualquer organização e vivem em suas próprias realidades. Eles não costumam ser encontrados no mundo material, pois são vulgares demais para ficarem entre os mortais por muito tempo. Os Desauridos parecem ser parcialmente imunes ao Paradoxo, resistindo à maioria de seus efeitos. De fato, o único efeito que o Paradoxo parece causar neles é aumentar sua insanidade.

Finalmente, há os Nefandi. Esses são magos negros, seguidores de forças espirituais obscuras da Umbra. Há três facções de Nefandi. Uma é delas segue a Wyrm, sendo portanto inimigos dos demônios e causadores de destruição. Uma outra é a dos Nefandi que seguem a estranhas entidades que surgem das profundezas da Umbra. Esses Nefandi costumam ser tão loucos quanto os Desauridos, mas não são imunes ao Paradoxo. O terceiro grupo de Nefandi são os Infernalistas. Aliados do Inferno, eles buscam a vitória de seus Grandes Lordes e a corrupção total da humanidade.

Às vezes, magos vivem em Nodos, regiões de grande poder místico. Os Nodos são como os Caerns de lobisomens, mas possuem menor poder espiritual. Para os magos, os Nodos são fonte de energia mística. Alguns magos negros criam Nodos Negros, ou Regiões Infernais, locais onde as energias do Inferno tocam a Terra.

ESTEREÓTIPOS

AQUELES QUE NÃO ACREDITAM

Não há essa coisa de demônios! Isso é só superstição religiosa não baseada em fatos, e apoiada pelos malditos das Tradições, para tentar convencer as massas da existência de aberrações da realidade...

— "X", Tecnocrata e Agente Especial da Nova Ordem Mundial

AQUELES QUE CAÇAM

Essas malditas crias de Ialdabaoth devem ser destruídas. Nada que eles façam traz qualquer bem à realidade. Tudo o que eles tocam apodrece e morre. Ou lutamos contra eles agora, ou o mundo será muito mais sombrio do que já é!

— D. Antônio Fraga, tradicionalista do Coro Celestial

AQUELES QUE SERVEM

Sim! SINTA O PODER! Eu o tenho! Eu o tenho! Venham e me sigam! Sigam o caminho do poder! Venham comigo, ou morram!!!! Haha! Hahahahahahahahahahaha!

— "Lúcifer", Infernalista Nefandi, Eutanatos *Barabbi* (morto recentemente em combate contra forças das Tradições)

Pode-se encontrar mais sobre os magos em **Mago: A Ascensão** e seus suplementos.

REGRAS PARA CROSSOVER:

MÁGIKA:

— Demônios são seres místicos, mas são imunes ao Paradoxo. Poderes Infernais não causam Paradoxo.

— Demônios não contam como "testemunhas" para os efeitos de magos. Se o mago usar um efeito vulgar diante de um demônio, o efeito é contado como "Vulgar sem Testemunhas", a menos que haja um mortal por perto.

— Demônios são afetados normalmente pela maioria das Mágikas, mas existem exceções:

Forças:

Demônios são imunes a efeitos de Forças que envolvam fogo, frio e temperatura.

Vida:

Demônios não são seres vivos, mas sim matéria e espírito juntos. Para influenciar demônios com a Esfera de Vida, o mago precisa criar efeitos conjuntos de Vida com Matéria 2 e Espírito 3.

Primórdio:

Efeitos de Primórdio que envolvam pura energia (como objetos carregados com Primórdio e raios de Quintessência) causam Efeitos Agravados em demônios. Efeitos apenas carregados com Primórdio (como conjurar alguma coisa usando a Esfera Específica mais Primórdio 2) causam dano de acordo com o efeito.

— Certos efeitos de Mágika podem ser usados para afetar demônios:

Invocar Demônios: Correspondência 4, Espírito 3

Chama um demônio para a presença do mago. Requer que o mago conheça o nome (não necessariamente Nome Verdadeiro) do demônio ou o local onde ele se encontra.

Círculo de Proteção: Correspondência 2, Matéria 2, Espírito 3

Cria um símbolo no chão que o demônio não pode atravessar sem testar Força de Vontade (dificuldade 7) ou sem a permissão do mago.

Comandar Demônios: Mente 4

Permite a um mago dar ordens a um demônio, mas o demônio pode resistir testando Força de Vontade (dificuldade 6).

Expulsar Demônios: Mente 4, Espírito 4

Permite ao mago expulsar um demônio da Terra, impedindo-o de retornar por conta própria durante algum tempo. Demônios podem resistir com Força de Vontade (dificuldade 6). Se alguém conseguir trazer o infernal devolta à Terra, o feitiço é quebrado.

— Algumas Mágikas são capazes de Obliterar demônios. As duas únicas conhecidas estão a seguir:

Chamas da Purificação (Primórdio 5)

Este efeito invoca um raio de Quintessência pura que causa Danos Agravados e destrói completamente qualquer criatura atacada. Se usado em demônios e o infernal for destruído pelo Dano, deve testar Força de Vontade (dificuldade 9) para que seu espírito consiga escapar para o Inferno ou o demônio será Obliterado.

Raio de Entropia (Entropia Qlippoth 5)

Este efeito exige que o mago conheça não só a Esfera Entropia em nível 5, como o mago deve praticar magia Qlippoth. Infelizmente, apenas Nefandi conhecem os caminhos da magia Qlippoth.

Este efeito é um raio de energia que causa Danos Agravados. Se um ser for destruído por ele, é apagado completamente da realidade. Isso inclui demônios. Infernais destruídos podem ainda testar Força de Vontade (dificuldade 9) para que seus espíritos escapem para o Inferno. Se falharem, são Obliterados.

INFERNALISMO:

Magos podem se tornar Infernalistas. Através de pactos, podem ter seus Atributos, Habilidades, Antecedentes e Esferas ampliados, mas não seu Arete. Além disso, magos podem aprender Investimentos como qualquer outro ser. Por outro lado, magos Infernalistas não podem usar Magia Negra: esta é uma forma de mágica limitada proibida para magos verdadeiros.

Para mais detalhes a respeito de magos Infernalistas e Nefandi, veja o livro **The Book of Madness**.

FANTASMAS: OS MORTOS INQUIETOS

Não quero morrer. Não de novo. Não agora... nem aqui.

— Spawn, *Spawn: Feudo de Sangue #3*

Os mortais são muito apegados às suas vidas terrenas. Durante sua curta existência na Terra, eles criam vínculos e paixões. E então a morte chega. Aqueles que merecem Transcendem, partindo para uma existência superior. Outros se tornam Celestiais, nossos inimigos, ou ressurgem no Éden. Os pecadores e aqueles cujas almas possuímos são enviados para o Inferno, para serem torturados ou para se tornarem Dæmons. Uns poucos, que devem suas almas à Wyrm ou que se deixaram devorar totalmente por ela são Obliterados.

Mas alguns não passam para suas próximas existências. Essas almas, pecadoras ou não, ainda se prendem às suas vidas mortais. As paixões e vínculos não os abandonam. E eles caem no Purgatório, o Submundo onde eles poderão ver o mundo material, mas não entrar nele novamente. No Purgatório, as almas devem resolver suas antigas vidas. Só assim passarão para a próxima existência.

A maioria nunca deixará suas paixões. Esses estão condenados à eternidade no Purgatório. Alguns, porém, são obliterados, pois as forças entrópicas do Purgatório podem destruir mesmo a imortalidade da alma.

Essa é a sina que eles escolheram, afinal. Sua paixão não os abandona e eles se amaldiçoam por isso. Muitos acham que suas vidas após a morte não poderiam ser piores. Tolos. Vendam suas almas para nós, espíritos sem paz, e verão que tudo pode ser pior no Inferno.

O irônico é que muitos pecadores que deveriam estar conosco no reino de chamas e enxofre conseguiram escapar indo para o Purgatório. Que sortudos...

O Purgatório é o mundo dos mortos. Lá, as almas que ainda precisam resolver suas vidas passadas devem passar por testes terríveis para finalmente terem paz. Mas a maioria está condenada à eternidade presas no Mundo dos Mortos.

Os fantasmas espiam o mundo dos vivos. Seus poderes permitem isso. Os poderes dos fantasmas, chamados Arcanoi, permitem a eles espiar o mundo dos vivos e, às vezes, influencia-lo, movendo objetos ou possuindo pessoas. Algumas almas poderosas podem até se manifestar no mundo físico, criando corpos para si mesmos. Os Arcanoi também permitem às almas inquietas manipular seu próprio mundo, afetando suas formas espirituais, controlando outras almas penadas ou influenciando aspectos naturais de seu mundo.

Demônios são resistentes aos Arcanoi. Um Fantasma é incapaz de possuir um demônio, assim como poderes que manipulam almas ou mudam formas espirituais são ineficazes contra os seres das Trevas. Demônios, por outro lado, também têm muitos poderes inúteis contra fantasmas, principalmente aqueles que afetam o mundo físico. Demônios podem adentrar no Purgatório usando seus poderes e, uma vez lá, eles e fantasmas podem interagir como se ambos fossem seres físicos.

Fantasmas têm seus próprios reinos e governos. Em sua sociedade, ainda há trabalho, políticos, rebeldes, soldados e muito do que há no mundo material. Grandes almas governam cidades mortas, possuindo exércitos poderosos.

Demônios costumam fazer acordos com fantasmas, especialmente com membros da camada mais alta de sua hierarquia social. Raramente demônios pedem almas a um fantasma, preferindo que os mortos os sirvam diretamente. Um Fantasma que venda a própria alma estará se vendendo inteiramente ao Inferno. Ele morrerá no Purgatório e renascerá no Inferno, seja como condenado ou como demônio. As almas condenadas que caminham pelo Inferno são exatamente como os Fantasmas, mas não possuem Arcanoi e não são capazes de visualizar o mundo material.

Há quem diga que há portais no Purgatório que levem ao Inferno ou ao Paraíso. Esses portais estariam espalhados pela Tempestade, uma região turbulenta do Submundo que separa Reinos e cidades. Um fantasma que atravesse um desses portais será enviado a outro mundo, talvez sem capacidade de volta. Aqueles que o fazem continuam sendo fantasmas, mas agora terão a chance de viver num pós-vida melhor... ou pior!

ESTEREÓTIPOS

AQUELES QUE NÃO ACREDITAM

Imbecil! Estamos no Inferno, você ainda duvida? Veja se essa existência não é tormento suficiente! Está vendo algum demônio aqui? Eu acho que não!

— Jack "Caolho" Brown, Rebelde

AQUELES QUE CAÇAM

Há coisas muito perigosas além da Tempestade e dos Espectros... Acredite em mim, vi um demônio uma vez. Não, não estamos no Inferno... Porque a criatura que vi não é daqui... Quero descobrir mais sobre estas criaturas... Se há mesmo um Inferno, talvez aja um Céu! Será que existem anjos por aí? Será que existe Salvação para nós...?

— Resposta de um senhor misterioso a Jack Brown

AQUELES QUE SERVEM

Eu "vivo" para servir meus mestres. Eles vieram aqui, me libertaram da escravidão, me ofereceram poder. Sou o executor deles agora... Sirvo a eles com prazer, porque agora tenho finalmente um propósito nesta eternidade maldita!

— David Prahler, Assassino (procurado pela Hierarquia, atual paradeiro desconhecido)

Para mais detalhes sobre Fantasmas, veja **Wraith: The Oblivion** e seus suplementos.

REGRAS PARA CROSSOVERS:

ARCANOI (poderes fantasmagóricos):

— Demônios são imunes a praticamente todos os poderes de Arcanoi. Demônios não são feitos de plasma, não podendo ser moldados por poderes de Arcanoi ou forjados em objetos. Eles não podem ser possuídos por fantasmas também. Artes que envolvam sonhos ou roubo de almas são inúteis contra infernais. Demônios não têm Sombra, e poderes que a afetam não funcionariam. Também não têm Corpus, Paixões ou Correntes, não sendo afetado por poderes que afetem essas Características.

INFERNALIS FACTU:

— Fantasmas, por outro lado, são imunes a diversos Poderes Infernais: Incorporação, Teleporte, Vitæ e a maioria dos poderes de Transmutação. Além disso, os poderes da Naturæ não são capazes de controlar o clima do mundo dos mortos e muitos de suas habilidades são inúteis lá.

INFERNALISMO:

Fantasmas são os Infernalistas mais incomuns que se pode encontrar: eles ainda têm suas almas. Demônios evitam comprar a alma de um fantasma, pois ele já está morto. E almas mortas que pertençam a um demônio vão diretamente para o Inferno. É muito mais útil para um demônio possuir um espírito servo no Submundo do que ganhar apenas alguns Pontos de Alma através do infeliz.

Fantasmas Infernalistas podem ter seus Atributos, Habilidades, Antecedentes e Arcanoi ampliados por pactos com demônios. Mais ainda, podem possuir Investimentos. Eles não podem possuir Magia Negra, nem sequer podem aumentar suas Paixões e Correntes através de pactos infernais.

Mortos Infernalistas ganham ainda uma nova Corrente (Mestre Infernal, em nível 1) e uma nova Paixão (Servir ao Mestre, em nível 1). Essa Paixão pode ser representada por diversos sentimentos: medo, respeito, fé, esperança ou mesmo amor.

Devido à nova confiança ganha com seu pacto, muitas vezes Infernalistas conseguem conter sua Sombra. Ironicamente, enquanto na Terra demônios são terrores, no Submundo eles podem ser considerados fontes de esperança.

Muitos espíritos Infernalistas são espiões ou soldados para seus mestres. Eles tendem a ganhar muito poder e sobreviver melhor que outros fantasmas. Muitos vivem por séculos, chegando a formar seus próprios reinos em meio à Tempestade.

FADAS: SONHOS EM FORMA FÍSICA

Os transeuntes haviam lido histórias nos jornais — visto as
fotos, rido um pouco e deixado de lado. Mas uma coisa é ler a respeito...
... e outra é encarar o impossível face a face."
— Phil Sheldon, *Marvels #1*

No princípio, não havia sonhos. Eles surgiram junto com a humanidade, assim como surgiram os demônios e os Celestiais. Os sonhos vêem da criatividade humana e tomam forma na Alta Umbra. No passado, os sonhos eram mais fortes e podiam se manifestar na realidade física. Assim surgiram as Fadas, seres feitos de sonhos, mas tão reais que podiam existir na Terra. Elas viviam no Sonhar, a realidade dos sonhos, onde está seu Reino, Arcádia.

Mas os Tempos Negros vieram. Sonho e realidade se separaram. Conforme a humanidade mergulhou na era da razão, a magia, o sobrenatural e os sonhos deixaram de ter importância para os mortais. Os sobrenaturais se esconderam e os sonhos morreram. As Fadas fugiram para Arcádia, onde se trancaram do resto da Tellurian.

Mas algumas Fadas ficaram para trás. Aprisionadas no mundo físico, tiveram de se abrigar em corpos mortais para não morrerem. Essas Fadas conseguiram sobreviver em corpos mortais, morrendo e renascendo durante séculos. Elas criaram sua própria comunidade, vivendo entre o Sonhar e a Terra.

Mas então algo aconteceu. O homem voltou a sonhar e os portões de Arcádia foram abertos por alguns instantes. Nesse breve período, diversas Fadas puras de Arcádia vieram para a Terra e aqui ficaram presas. Esses nobres tiveram de aprender a sobreviver como as demais Fadas, mas passaram a governa-las.

Agora, as Fadas, ou Kithain, estão sós em um mundo banal, tendo de sobreviver. Problema delas. Não temos nada a ver com seus problemas...

Fadas existem, mas não como se imagina. Elas habitam corpos mortais, mas também existem no Reino dos Sonhos, o Sonhar. Vivendo para lutar contra a Banalidade, a força estática que destrói a criatividade e os sonhos, as Fadas, ou Kithain, como elas preferem se chamar, têm se adaptado a esse mundo moderno e perigoso.

Fadas têm duas formas. A primeira é sua forma física e mortal. A segunda é sua forma Quimérica, sua forma verdadeira, que se manifesta no Reino dos Sonhos. O mundo físico, assim como o Sonhar, é habitado por várias criaturas quiméricas, feitas de sonhos, conceitos e emoções. Essas criaturas, chamadas Quimeras, podem afetar Kithain mas não podem afetar o mundo físico (a menos que possam se manifestar, uma habilidade rara). Fadas podem ver essas formas quiméricas e podem afeta-las.

Kithain também têm vários poderes, chamados Artes e alimentados com Glamour, a energia vinda de própria criatividade humana. As Artes se manifestam através de feitiços, chamados Cantrips. Normalmente, um Cantrip é incapaz de afetar o mundo físico, podendo funcionar apenas no Sonhar ou quando usado contra Quimeras ou outras Fadas. Kithain podem viajar para a Alta Umbra, o Sonhar, reino dos sonhos. Lá, seus poderes se tornam magníficos e letais.

Às vezes, um Kithain pode vencer a Banalidade de um lugar e se manifestar em sua forma quimérica. Nesse caso, ele muda de aspecto, assumindo sua verdadeira forma e suas qualidades místicas. Fadas em suas formas verdadeiras são exóticas e induzem uma atração sobrenatural. Algumas são muito fortes, outras são extremamente belas. Quando vence a Banalidade, uma Fada pode ainda usar seus poderes com força total, tornando-se poderosos também no mundo físico.

Demônios não possuem muitos motivos para se envolver com Fadas. As Fadas parecem não gostar de sua presença. Além disso, demônio são incapazes de interagir com a realidade quimérica no mundo físico, a menos que usem magias especiais. Quando viajam para o Sonhar, porém, os demônios podem interagir totalmente com Quimeras e as formas verdadeiras dos Kithain.

Existem duas Cortes de Fadas: Seelie, a corte das luzes e da ordem, e Unseelie, a corte de sombras e rebeldia. Fadas Unseelie não são criaturas malignas, pelo menos não na maioria das vezes, mas parecem não ter a repulsa a demônios que as demais Fadas possuem.

Demônios e Fadas Unseelie podem agir em conjunto às vezes, mas mesmo assim pactos e Infernalismo com Fadas é raro, pois dons infernais parecem destruir o Glamour e atrair a Banalidade sobre um Kithain.

ESTEREÓTIPOS

AQUELES QUE NÃO ACREDITAM

Ah, claro! Demônios... claro, claro... Eu acredito. Também acredito em Papai Noel, idiota. Olha aqui, seu filho da p$@, vai encher o saco de outro, senão arrebento seu @$$!*

— Franklin Fritz, Nocker Unseelie

AQUELES QUE CAÇAM

Nós temos que caçar a Escuridão. Somos ou não seres da luz, afinal? Peguem as armas e preparem-se, pois uma grande batalha está vindo!

— Karen Mathias, Nobre Sidhe

AQUELES QUE SERVEM

O quão salgado seu sangue é? <som de uma motosserra>

— Joseph "Motosserra", Redcap Unseelie Infernalista, procurado por assassinato em série

Kithain são criaturas de amor, esperança, imaginação e criatividade, o exato oposto dos demônios. Para mais detalhes, veja **Changeling: The Dreaming** e seus suplementos.

REGRAS PARA CROSSOVERS:

GLAMOUR:

— Demônios são seres malignos, mas pouco banais por viverem em meio à magia, ao conhecimento e ao poder. Por outro lado, uma aura negra e poderosa os cerca, eliminando muito do poder das fadas sobre eles. Quando se lança um Cantrip sobre um demônio, a Banalidade de todos eles é considerada 7.

— Efeitos lançados sobre demônios são considerados efeitos Wyrd, a menos que o demônio esteja ligado ao Sonhar.

O SONHAR:

— Demônios não podem ver ou se relacionar com o Sonhar, a menos que estejam dentro dele (viajando entre mundos) ou usem poderes sobrenaturais para se ligarem a ele (Visão nível 1 permite criar tal ligação, por exemplo).

INFERNALISMO:

Fadas Infernalistas são raríssimas, mas não impossíveis de se encontrar. Eles são agentes que cultuam e criam pesadelos e se relacionam com as formas negras encontradas no Sonhar. Fadas Infernalistas podem ter quaisquer Características aumentadas por pactos, menos Banalidade. Fadas podem ter ainda Investimentos, mas não Magia Negra.

O Glamour de Infernalistas é mais enegrecido. Ele se torna sombrio e só pode ser recuperado através de formas sombrias de criatividade (como tortura, artes em corpos vivos, como piercings, ou música satanista) ou ganhando Glamour com outra Fada.

Pactos aumentam automaticamente a Banalidade de uma Fada, mas a um ritmo muito baixo. Para cada pacto que uma Fada faz, ela ganha um ponto temporário de Banalidade, não importando o nível do pacto.

CELESTIAIS: OS ANJOS DO SENHOR

"Se conseguíssemos evitar a discussão
"e praticar o amor,
"Seríamos como os anjos do Céu."
— Edmund Waller

Após criar o Universo, Deus criou seus dois filhos, Ialdabaoth, entidade da fúria e trevas, e Ormazd, entidade da paz e luz. A cada um deles Deus deu uma grande missão. Que eles olhassem a humanidade e separassem pecadores de inocentes. Assim os dois fizeram.

Assim como Ialdabaoth criou os demônios, Ormazd gerou seus seres de luz para defender os mortais. Esses seres foram chamados de Ahuras, mas também são chamados de Celestiais. A eles foi dado um Reino paradisíaco chamado de Éden, onde as almas puras passariam a eternidade.

Em sua luta para proteger a humanidade e purificar os pecadores, os Celestiais se tornaram nossos inimigos. Nossas guerras foram sangrentas e continuarão sendo. Melhor assim. Sangue Celestial é incrivelmente doce...

Os Celestiais são os mais terríveis inimigos dos demônios, criaturas de luz que se dedicam à proteção dos inocentes. Guerras entre as duas raças sobrenaturais foram sangrentas e famosas, contadas até mesmo pelos mortais em seus livros sagrados.

Celestiais têm diversas similaridades com demônios. Eles vivem em um mundo que representa um destino após a morte, o Éden, mas ao contrário do Inferno este é um Reino de paz. Anjos têm sua sociedade no Éden, dividida em Coros, grupos que funcionam como as Castas demoníacas e compõe a hierarquia Celestial. Entre os Coros, estão os Anjos, Arcanjos, Querubins e Serafins. O Éden é governado por um rei, Joshua, um ser de luz extremamente poderoso.

Ao contrário do Inferno, porém, os Celestiais possuem uma distinção social: o Clero. Cada anjo pertence a um Clero e cada Clero possui ideologia e prática própria. Existem Cleros de guerreiros, pensadores, pesquisadores, curandeiros e rebeldes.

Os Poderes místicos de Celestiais lembram os de demônios. Celestiais são imortais e apenas a Obliteração da alma pode destrui-los, assim como ocorre com os seres das Trevas. Celestiais não estão vivos, mas seus corpos funcionam como se

estivessem. Eles podem comer, beber e respirar, embora não precisem. São também resistentes a dano, curando-se quase instantaneamente.

Celestiais possuem uma variedade de poderes chamados *Spiritus Factu*, que lembram um pouco os *Infernalis Factu* dos demônios. Celestiais também podem aprender certas variedades de magia, como os demônios.

Detalhes completos sobre os Celestiais estarão em **Anjo: A Salvação**, mas um resumo pode ser encontrado no primeiro Apêndice deste livro.

MORTAIS: OS HOMENS ILUMINADOS

Muitas vezes os humanos fogem de medo do escuro.
Muitas vezes eles devem favores aos lordes do mal.
Muitas vezes eles são fracos, sentimentais, vaidosos ou tolos.
Mas não todos, e nem sempre.
A batalha começou.

— Os Caçadores Caçados

Há, por fim, os mortais que sabem sobre as Trevas. Eles não são uma ameaça séria, mas certamente causam problemas. Não perderei meu tempo falando deles, pois são desprezíveis. Sua fé pode nos ferir às vezes, mas se esse é o maior perigo que representam, então não temos nada a temer...

Há os mortais que sabem demais. A Inquisição e o Arcano são aqueles que mais conhecem sobre as criaturas das trevas. Esses dois grupos caçam o sobrenatural, o primeiro para destruir seres místicos, o segundo para vigia-los e aprender com eles.

A Inquisição é uma feroz caçadora de monstros. Vampiros, lobisomens, licantropos, magos ou Fadas, nada importa. Todos devem ser destruídos para se impedir os planos de Satã. Mas quando a maior das caçadas começa, uma em que o alvo é um demônio, a Inquisição tem o maior de seus desafios. De fato, os Infernais são aqueles que conseguem escapar mais facilmente da Inquisição, simplesmente porque mortais são incapazes de mata-lo, ou de segui-los até outros mundos...

Muitos membros da Inquisição possuem Fé Verdadeira e são capazes de destruir completamente os demônios. Mesmo assim, a Inquisição não tem os meios místicos necessários para derrota-los em primeiro lugar. Demônios vivem fora da Terra, no Inferno, onde caçadores não podem alcança-los. Mesmo assim, quando surgem na Terra, costumam ter seguidores ou companheiros para ajuda-los a se defenderem de qualquer investida humana.

Já o Arcano apenas estuda, não destrói. O Arcano não representa perigo, mas os demônios, em defesa do Código das Trevas, devem evitar revelar segredos Infernais a não-Infernalistas. Assim, os membros do Arcano que sabem muito correm riscos.

Às vezes, um demônio pode firmar um pacto com um membro do Arcano. Isso é raro, mas quando é feito geralmente se deve a promessas de conhecimento. O Arcano desaprova pactos com demônios e é contra o Satanismo. Um membro Infernalista logo seria expulso da organização se descoberto.

Há ainda o Governo. Os governos e serviços secretos de vários países estão cientes da presença sobrenatural, mas normalmente sabem muito pouco. No máximo, possuem indícios da existência de fantasmas, magia e, muito raramente, vampiros. Em se tratando de demônios, nenhum governo descobriu nada a respeito. Quando se trata de cultos Infernalistas, logo estes são classificados como religiões Satanistas ou charlatanismo, sem qualquer influência sobrenatural real.

ESTEREÓTIPOS

AQUELES QUE NÃO ACREDITAM

Demônios? Está de gozação? Olha, eu sei que existem cultos satânicos por aí, mas isso é sempre coisa de charlatões. Já vi vampiros e já ouvi falar em outros monstros. Provavelmente, essas coisas estão por trás das histórias de demônios.

— Agente Josh Powers, FBI

AQUELES QUE CAÇAM

MORRA, CRIA DE SATÃ!!!!

— João Pedro Batista, membro da Sociedade de Leopoldo, logo antes de temporariamente destruir um demônio

AQUELES QUE SERVEM

O que está olhando? Tolice, meu caro... Veja bem, tem gente que acha que você anda curioso demais. Eu sugiro que pare com isso e vá embora. Satanismo? Que palhaçada! Não há nada de anormal por aqui... Venha, vou te mostrar a saída...

— Jean Oswald, milionário e Infernalista membro do Arcano

FÉ VERDADEIRA

A Fé Verdadeira é a maior das fraquezas Infernais. Com ela, um simples mortal é capaz de vencer um demônio poderoso com séculos de idade.

REGRAS:

— Um homem de Fé pode afastar demônios brandindo um símbolo sagrado de sua religião. Cada sucesso na teste de Fé (dificuldade 6) faz com que o demônio se afaste um passo daquele que segura o objeto.

— Fé pode realizar exorcismos! Uma pessoa possuída por um demônio pode ser livrada com um teste de Fé (dificuldade 6). O homem de Fé deve para isso realizar um ritual religioso destinado ao exorcismo. O demônio resiste à Fé com Força de Vontade (dificuldade 6). As jogadas são resistidas e prolongadas. Se a Fé vencer, o demônio é expulso. Se houver empate ou a Fé perder, o exorcismo pode continuar normalmente no turno seguinte.

— Fé protege os homens dos Poderes Infernais. Homens de Fé são imunes à Violação. Além disso, resistem à Incorporação com maior facilidade (cada ponto de Fé conta como um sucesso automático para se resistir à possessão). Muitos outros poderes são inúteis contra homens de Fé (veja a descrição dos Poderes Infernais).

— Fé pode ser usada para causar Danos Agravados a um demônio. Usando-se objetos de fé (símbolos sagrados, água benta, etc.) em contato com o demônio, testa-se Fé (dificuldade 8). Cada sucesso causa um ponto de Dano Agravado no demônio. Um demônio destruído pela Fé pode ou não ser Obliterado, a critério do Narrador.

ESPÍRITOS

Espíritos não possuem nenhum livro específico que os explique, mas muitos livros Storyteller os mostram e os detalham. Demônios não tem muito o que tratar com espíritos, principalmente porque eles normalmente servem outras entidades: Natureza, Conceitos, Ordem, Caos ou Wyrm.

REGRAS:

— Demônios podem ir para a Umbra através de Poderes Infernais. Teleporte é o melhor exemplo de poder que leva à Umbra.

— Demônios são tanto matéria como alma juntos em uma só forma. Demônios podem agir com espíritos como se eles fossem sólidos, inclusive para feri-los. Espíritos também podem interagir com demônios normalmente.

— Poderes espirituais (Encantos) funcionam normalmente em demônios, com exceção daqueles que servem para controlar mentes ou possuir corpos: demônios não podem ser manipulados por poderes espirituais.

OUTRAS NOTAS

— Demônios são imunes a poderes que afetam diretamente a alma deles. Qualquer poder que sirva para destruir ou separar espíritos de seus corpos seriam inúteis contra eles. Isso inclui Disciplinas como Necromancia e Obeah.

— Nenhuma espécie de poder de possessão afeta demônios.

— Demônios podem ser afetados normalmente por poderes que causem Dano, a menos, é claro, que a fonte de dano seja fogo.

— Praticamente qualquer criatura pode ser Infernalista, menos, é claro, anjos e os próprios demônios. Todas as demais criaturas podem ganhar poderes e vantagens com pactos infernais.

— Se um poder não funciona contra seres sobrenaturais, não funciona contra demônios.

— Se um poder tem requisitos especiais para funcionar contra sobrenaturais, então esses requisitos devem ser cumpridos para que o poder funcione em demônios.

— Demônios não podem ser mortos a não ser pela Obliteração. Se o Narrador acredita que um poder não destrói corpo E espírito juntos, então não Oblitera um demônio.

— Muitas outras informações sobre como Poderes Infernais, Aparência Negativa e outras Características de demônios funcionam em seres sobrenaturais podem ser encontradas ao longo deste livro.

4 Destruição

PARTE 4:

Destruição

Depois que todo o Universo de **Demônio** foi criado
É hora de expandi-lo, transforma-lo.
É aqui que construímos tudo o que envolve os demônios.

Seus maiores inimigos.

Seus grandes aliados.

Sua história maldita.

Seus membros famosos.

Novos demônios que adentram o Inferno.

É sobre isso que esta parte, nomeada de Destruição, se trata.
É sobre aqueles que convivem com os demônios,
os grandes destruidores,
aqueles que caçam o poder infinito.
Não para apenas destruir,
mas para poder criar algo novo.

Bem-vindo!

Sou o espírito que nega a eternidade!
E com justiça! O que nasceu do vácuo
Merece ser aniquilado.
Seria melhor se nada mais nascesse.
Portanto, aquilo que vocês chamam devastação,
Pecado mortal, ou, resumindo: Mal,
É minha essência.
— Johann Goethe, *Fausto*

Apêndice 1:

Anjos

As Forças da Luz

O Arcanjo Gabriel disse a mim
"Filho de Adão, Filho de Eva.
Observe, o perdão do Pai é maior
do que você pode sequer imaginar
Porque até mesmo agora há um caminho aberto
Uma estrada de Piedade
E você irá chamar esta estrada Golconda.
E conte a suas crias sobre ela,
Porque através dela
Eles poderão caminhar novamente na Luz."

— O Livro de Nod

Assim como existem as forças das trevas, também há a presença da luz. Apesar de toda a corrupção e de todos os males no Mundo das Trevas, há seres que olham pelas vidas e pelas almas dos inocentes, e que, agindo escondidos, lutam contra as forças infernais. Os soldados da luz podem ser conhecidos por muitos nomes. Alguns os chamam de Ahuras, outros os chamam de Celestiais, mas praticamente todos os conhecem simplesmente como "anjos". Os próprios anjos preferem se chamar de Celestiais. A presença deles é um fator vital no Mundo das Trevas, porque, sem eles, as coisas seriam muito piores.

Celestiais são as almas dos merecedores, daqueles cuja força de vontade, honra e alma pura os fizeram ser escolhidos para que, após a morte, pudessem zelar pelos mortais. Quando uma pessoa morre, seu destino depende de suas ações em vida e da pureza de sua alma. O Inferno e o Purgatório são apenas dois dos muitos caminhos, mas há também o caminho do Éden. Todos aqueles que se desprenderam da vida e mantiveram-se com esperança têm direito ao paraíso, mas apenas os mais justos, os mais fortes, os mais cometidos tornam-se Celestiais. Os demais são almas puras, que vivem no Éden, aproveitando a eternidade sabendo que cumpriram sua missão em vida.

Um Celestial, como um demônio, já foi humano. Ao contrário dos infernais e dos condenados ao Purgatório, porém, ele sabe quem foi, mas soube aceitar sua morte, não mantendo Correntes fortes demais que os prendessem à sua vida terrena. Eles sabem o que fizeram em vida, possuem pessoas amadas e famílias na Terra, mas sabem também que têm um novo papel, um papel dado a eles pelos deuses, ou pelo próprio Deus...

As forças do bem, como as forças das trevas, escondem-se do olhar humano. Mantendo-se ocultas, elas tentam agir. Mesmo tendo muitos inimigos, os Celestiais aprenderam há muito se manter ocultos. De fato, com exceção dos infernais e de alguns espíritos da Wyrm, nenhum outro grupo sobrenatural sabe da existência de anjos. Até mesmo outros servos da luz, como os Garou, desconhecem a presença dos Celestiais, embora saibam que há algo mais escondido lá fora, algo benigno.

Características Celestiais

Embora sejam inimigos mortais e servos de forças opostas, Celestiais e demônios possuem características em comum. Em primeiro lugar, Celestiais são espíritos em forma física. Seus corpos não são verdadeiramente vivos, mas demonstram todas as funções vitais normalmente.

Aos olhos mortais, um Celestial é idêntico a uma pessoa normal, embora seja uma pessoa normalmente bela ou sem imperfeições. Isso ocorre porque, ao renascer no Éden, o corpo do Celestial é a visão que ele tinha de si mesmo em vida, a forma que ele sempre sonhou ter, como ele se via. Assim, a aparência de um Celestial é sempre uma forma idealizada.

Celestiais são imortais como os infernais, podendo viver séculos. A cada morte, eles renascem no Éden, mas ao contrário de uma morte infernal, que faz o demônio passar por um período de tortura espiritual, a morte de um anjo o leva a um coma, um período de inexistência até que seu corpo se reforme totalmente. A única forma de se destruir um Celestial é Obliterando-o, da mesma forma que acontece com os demônios.

Como os infernais, um Celestial possui energia. Enquanto um demônio se alimenta das energias corruptas do inferno e das almas, um Celestial extrai sua Energia Pura de sua própria fortitude espiritual. Quanto mais puro um Celestial se mantém, mais fácil é para ele recuperar suas energias.

Celestiais possuem asas. Essas asas apresentam-se como um par de grandes asas emplumadas que surgem de suas costas. A maior parte do tempo, essas asas estão ocultas, e não podem ser vistas, fazendo o Celestial ficar idêntico a uma pessoa normal. Quando ele deseja, porém, as asas nascem de suas costas, "brotando" rapidamente.

Quando suas asas estão à mostra, uma aura invisível de força envolve o Celestial, e os olhos do mesmo brilham uma luz fraca mas perceptível, de cores azul ou dourada. Embora a aura não possa ser sentida pelos sobrenaturais, os mortais a sentem em suas almas e são afetados por ela. Aqueles mortais que vêem o Celestial não acreditam no que vêem, suas mentes negam a existência da criatura, e entram num estado de medo, de temor. Nesse estado, os mortais tentarão fugir ou não olhar para o Celestial o máximo possível e, após o ocorrido, suas mentes tentaram esquecer o fato, provocando uma espécie de amnésia. Esse efeito poderoso permite aos Celestiais ocultarem-se ainda melhor dos mortais.

As asas também permitem ao Celestial voar. Quando abertas, o Celestial pode usa-las para levantar vôo e viajar a velocidades impressionantes. Obviamente, em tempos como os nossos, com aviões e helicópteros e loucos caçando OVNIs, é um tanto arriscado para um Celestial usar esta habilidade.

Celestiais podem se curar como fazem os demônios. Usando suas Energias Puras, eles são capazes de se curarem até mesmo dos ferimentos mais graves. Infelizmente, suas asas são vulneráveis, e danos sofridos por elas não podem ser regenerados rapidamente, e sim num processo lento, natural.

Celestiais também possuem seus próprios poderes sobrenaturais, chamados *Spiritus Factu*. Os diversos *Spiritus Factu* são habilidades impressionantes, e em alguns casos assemelham-se aos poderes infernais. Os poderes que um Celestial manifestam costumam refletir o caminho que eles escolheram seguir em sua eternidade: um guerreiro terá força e resistência, um curandeiro terá habilidades de cura, e assim por diante.

Ao contrário dos infernais, Celestiais não têm imunidade às chamas, nem podem ser afetados pela Fé Verdadeira. Por outro lado, rituais místicos podem afetar Celestiais, principalmente aqueles rituais que envolvem o Nome Verdadeiro do Celestial.

Por fim, os Celestiais se comunicam através do *Fabulare*, a mesma língua dos demônios.

ÉDEN: O PARAÍSO CELESTIAL

Há um Paraíso e um Inferno, embora o paraíso seja chamado, na verdade, de Éden. Os Garou há muito falam do verdadeiro Reino de Gaia, um último lugar na Tellurian em que a pureza da Deusa se mantém intocada. Talvez essas lendas dos lupinos estejam falando do Éden, um Reino de pureza, escondido nos céus umbrais, em que toda a beleza e força de Gaia está presente, em que as almas purificadas descansam pela eternidade, onde os guerreiros sagrados da luz vivem.

A beleza natural do Éden é incomparável. Enquanto o Inferno se destaca por suas regiões devastadas e amaldiçoadas, o Éden é um mundo intocado, com grandes florestas, desertos, montanhas cobertas de neves, savanas, bosques e geleiras. Animais de todos os tipos (inclusive diversos animais extintos na Terra) podem ser encontrados, e até mesmo seres místicos, como dragões e unicórnios já foram vistos nas áreas selvagens do Éden.

O Éden é um mundo preenchido por um grande mar azul, com um único continente gigantesco, chamado de Pangéia. Pangéia possui o formato de uma lua crescente, e é maior do que todos os continentes da Terra unidos. Todos os tipos de climas e regiões naturais podem ser encontrados no Éden, e a diversidade animal, vegetal e climática é impressionante.

Os Celestiais e as almas puras vivem em cidades e vilas espalhadas pelo Éden. Sete grandes cidades englobam a grande maioria da população, mas existem milhares de pequenas vilas espalhadas por Pangéia, habitadas principalmente por almas. Os Celestiais preferem as sete grandes cidades na maior parte dos casos, porém.

Em meio aos Campos Elísios no centro de Pangéia, está a cidade de **Prístina**, também chamada de a Cidade de Cristal. Prístina é a cidade central do Éden, e milhões de almas e centenas de milhares de Celestiais vivem nela. A cidade é uma visão belíssima e impressionante, cercada por poderosas muralhas de rocha prateada e cheia de torres brancas. Ver Prístina é presenciar a grandeza Celestial, pois a cidade é belíssima, com fontes e estátuas em toda parte, grandes castelos e centenas de edifícios de vidro e cristal. A estrutura e o estilo das construções em Prístina lembra as construções romanas, embora também haja influência medieval.

No centro exato de Prístina se esconde a segunda cidade, uma cidade dentro de outra, **Sancta Turrim**. Sancta Turrim é uma metrópole vertical, uma torre cilíndrica com dezenas de quilômetros de diâmetro e de altura impressionante. Sancta Turrim é uma ponte entre terra e céu, e a milhares de quilômetros é possível vê-la, como uma coluna gigantesca que ultrapassa as nuvens.

A algumas centenas de quilômetros a leste de Prístina, próxima a uma pequena cadeia de montanhas, está a cidade de **Libertatis**, a mais nova cidade Celestial. Originalmente uma pequena vila, esta cidade acompanha as tendências modernas da Terra. Os Celestiais que aqui vivem buscam liberdade das antigas tradições, e querem modernidade, novos caminhos a seguir. Libertatis possui grandes edifícios de concreto e vidro, ruas pavimentadas, centros comunitários e tudo o que uma cidade moderna poderia possuir.

Ao norte dos Campos Elísios, além das grandes e escuras florestas tropicais do Éden, há uma gigantesca floresta temperada, composta por árvores imensas, com centenas de metros de altura. Esta floresta de vegetação gigantesca abriga uma das cidades mais peculiares do Éden: **Taba**. Taba é uma cidade rústica, cuja extensão é tão grande quanto a extensão da floresta que a abriga, composta por construções resistentes de madeira. Taba é uma cidade de muitos andares, onde ao mesmo tempo que há casas ao nível do solo, em que a luz do sol mal alcança, há também casas e passarelas nas árvores, definindo vários níveis para a cidade. A população maior de Taba está nas copas das árvores, em casas elevadas a centenas de metros de altura, construídas dentro e ao redor dos gigantescos troncos, ligadas por passarelas e pontes de madeira.

A leste dos Campos Elísios, após as grandes savanas, está o deserto, que abriga mais uma cidade. Construída ao longo de um grande rio chamado Jordão, está **Mecca**, construída há mais de 1000 anos pelos Malaki (Celestiais Muçulmanos) para abrigar as almas que seguem as disciplinas de Muhammad em Al-janna ("o jardim", a forma como eles chamam o Éden). É uma cidade com muitas casas em estilo árabe, ruas lotadas de gente e com grandes castelos e palácios de grande beleza.

Sob as montanhas que estão ao oeste de Pangéia, escondida em centenas de quilômetros de cavernas, está a cidade de **Libraria**, escavada na própria rocha, com grandes templos e palácios subterrâneos feitos de pedra. Libraria é um reino de conhecimento, habitado pelos Celestiais mais sábios e por aqueles que querem reclusão. Em Libraria se escondem as Bibliotecas de Cristal do Éden, centro de conhecimento místico e científico para os Celestiais.

No extremo norte, em meio às montanhas geladas, num imenso vale místico tropical, está **Tiaohe Damen**, centro da Corte Oriental do Éden. Tiaohe Damen abriga os Celestiais do oriente, é cercada por poderosas muralhas de pedra, e em seu interior estão grandes vilas, construídas com a arquitetura dos diversos povos do oriente. Grandes palácios, em estilo japonês ou indiano em sua maioria, abrigam as figuras mais importantes de Tiaohe Damen. A cidade é cortada por muitos rios que descem das montanhas, e a maior parte da população vive próxima a esses rios.

Além dessas grandes cidades, há milhares de vilas menores no Éden. Uma delas, Burgo, merece destaque por seu grande tamanho, e por ser uma das vilas mais importantes, governadas não por Celestiais, mas por almas.

Finalmente, nos Céus do Éden, acima das nuvens, está o palácio flutuante chamado de **Firmamento**. Para as almas, o acesso ao Firmamento se faz através da gigantesca Sancta Turrim. Firmamento é o lar das três figuras mais importantes do Éden: os três governantes, Joshua, Muhammad e Moisés.

A Organização Celestial

Os Celestiais se dividem em Cortes. Cada Corte tem seus líderes e sua organização. As duas Cortes de Celestiais se dividem de acordo da origem dos anjos: Ocidental e Oriental. A Corte Ocidental é bem maior, e engloba praticamente toda a sociedade celestial. A Corte Oriental é mais limitada, mas incrivelmente influente e respeitada. A parte das Cortes, há grupos de Celestiais que não se consideram parte nem de uma Corte, nem da outra. Esses renegados continuam fazendo parte da sociedade celestial e continuam sendo respeitados, mas simplesmente não têm muita influência e nem líderes fixos.

As Cortes são formas de distinção mais abstratas. Elas representam mais uma distinção política do que grupos unidos por ideologias e características comuns. Há uma forma de distinção muito mais definida entre os Celestiais: Cleros.

Os Cleros Celestiais são grupos ideológicos e místicos. Cada Celestial possui um Clero, e cada Celestial renasce pertencendo a um Clero. A escolha do Clero ocorre no período entre a morte da pessoa e seu renascimento celestial, e raramente um Celestial sente a necessidade de abandonar seu Clero.

Cleros possuem muitas características em comum. A aparência dos Celestiais do Clero, a forma de suas asas, os poderes possuídos, a ideologia e até o modo de agir são muito parecidos entre membros de um Clero. Existem na atualidade 13 Cleros Celestiais, mais os Celestiais independentes conhecidos como "Primordiais."

CLEROS DA CORTE OCIDENTAL:

Cuique Suum: Os Cuique Suum são os juizes do Éden e representam as forças da justiça. Honrados e respeitados, muitos Cuique Suum possuem posições de liderança nos círculos celestiais. Aos Cuique Suum recai julgar todos os crimes cometidos pelos Celestiais e pacificar todas as disputas que possam jogar os servos do bem uns contra os outros. A maioria dos Cuique Suum são altamente respeitados e, embora o Clero como todo seja pacífico, alguns entre eles são grandes guerreiros.

Líberes: Os Líberes são os Celestiais que mais convivem com os mortais, acompanhando as mudanças dos tempos e se adaptando às novas tendências. De todos os Cleros, os Líberes são os que mais passam tempo na Terra, disfarçados como pessoas comuns, e são os que mais compreendem a humanidade. Muitas vezes, eles estão ligados às artes e à cultura, e se adaptam facilmente às mudanças que ocorrem na sociedade humana. Líberes são conhecidos por sua alegria e sua jovialidade. Um Líber é quase sempre jovem e descontraído e, seguindo as tendências atuais, tremendamente festeiro e boêmio.

Princeps: O Clero dos Princeps possui prestígio e poder político no Éden, e seus membros são aqueles Celestiais que costumam mais se envolver em política, seja no Paraíso ou na Terra. Alguns deles são grandes manipuladores, rivalizando os infernais com sua capacidade de controlar os demais. Os Princeps, porém, não deixam de ser forças a serviço do bem. Através de seus próprios métodos, eles buscam liderar os Celestiais na guerra contra as trevas. Graças ao grande carisma dos Princeps, muitos Celestiais aceitam esta liderança.

Sancti: Desde o começo dos tempos, os Celestiais foram liderados pelos Sancti. Mesmo hoje, com seu poder diminuído e com a competição com os Princeps, os Sancti ainda gozam do respeito dos demais Cleros. Os Sancti possuem muitas faces: entre eles estão os líderes mais nobres, os guerreiros mais ferozes e também os mais pacatos curandeiros e protetores. Hoje em dia, porém, há cada vez menos Sancti, e o Clero que antes liderava os demais se vê cada vez mais enfraquecido.

Tecnoanjos: Embora misticismo e ciência raramente se misturem, os Tecnoanjos são famosos por seu talento com máquinas e com as diversas ciências. A grande maioria dos Tecnoanjos foram inventores ou cientistas em vida, ou mexiam de alguma forma com tecnologia. Os Tecnoanjos costumam utilizar-se da tecnologia mortal mais do que qualquer outro Clero, e muitos costumam patrocinar ou participar de pesquisas humanas. Aqueles mais dedicados buscam ainda unir ciência e magia, criando máquinas de grande poder, auxiliadas pelas artes místicas.

Venatores: Os Venatores são os defensores da luz, os campeões do paraíso, inimigos mortais das forças das trevas. Venatores são guerreiros, e se dedicam a defender os mortais de criaturas como os infernais ou as crias de Vermis Magnus. Embora Venatores sejam raros, eles são temidos pelas forças infernais, e para muitos demônios, encontrar um Venator é encarar a própria morte... Os Venatores são os Celestiais que possuem o poder do Fogo Celestial.

Veritatis Perquiratores: Conhecimento é poder, alguns dizem e, se considerarmos isso, então os Perquiratores são o mais poderoso dos Cleros. Composto por estudiosos, sábios, magos, místicos e, em alguns casos, cientistas, os Perquiratores buscam descobrir a verdade por trás dos grandes mistérios. Eles costumam estudar a magia, o mundo espiritual, os mistérios, a vida e as ciências, e entre eles estão os Celestiais com os maiores poderes sobrenaturais. O Clero é pacífico e raramente se envolve com política ou com guerras, mas o conhecimento que possuem pode ser decisivo em praticamente qualquer situação.

CLEROS DA CORTE ORIENTAL:

A Corte Oriental possui menos Cleros que a Ocidental, mas nem por isso é menor. De fato, muitos membros dos Sancti, Veritatis Perquiratores, Tecnoanjos e Cuique Suum são membros da Corte Oriental. Dois Cleros, porém, são exclusivos desta corte:

Kage ("Shinobi"): Embora este Clero tenha muitos nomes, que mudaram ao longo das eras, os nomes "Shinobi" ou Kage parecem ter tornado-se muito usados recentemente. Os Shinobi são Celestiais sombrios, e são muitas vezes espiões a serviço da Corte Oriental. Embora ainda sejam guerreiros da luz, os Shinobi usam seus poderes para manipular as trevas, e poucos Celestiais conseguem se entender tão bem com as criaturas das trevas como os Shinobi. Para um Shinobi, não há honra, não há limites, há apenas o Bem, e qualquer meio é justificável para eles quando o objetivo é considerado justo.

Hun Xian ("Wakizashi"): Lordes da Corte Oriental, os Wakizashi (ou Hun Xian, como eles costumam se chamar) são guerreiros e líderes, e representam na Corte Oriental o que os Sancti representam na Ocidental. Os Wakizashi são conhecidos por sua honra, e traição ou mentira é um pecado horrível para um Wakizashi. Eles são normalmente pacíficos, mas em tempos de guerra, não têm medo de atender ao chamado da batalha. Os Wakizashi desenvolveram uma técnica letal, uma arte marcial mística chamada Tiaohe-Do, que canaliza toda o poder Celestial com movimentos precisos e mortais.

CLEROS INDEPENDENTES:

Mors Sancta: Estes são os Anjos Negros defensores das almas dos mortos. O Clero Mors Sancta é muitas vezes visto com desconfiança pelos demais Celestiais devido a seus estranhos hábitos, mas na verdade eles são, à sua própria maneira, servos da luz. Os Mors Sancta estudam a morte e a espiritualidade, e muitos deles habitam o Purgatório, infiltrando-se entre os fantasmas dos Mortos Inquietos para tentar ajuda-los em sua busca por Transcendência. Os Mors Sancta são sábios e poderosos, e controlados, raramente demonstrando agressividade. A aparência dos membros deste Clero é um tanto estranha. Sua pele é quase totalmente branca ou, em casos raros, azulada, e eles são sempre muito magros (mas não esqueléticos), e possuem asas negras com penas afiadas e pontudas.

Primordiais: Nem todos aceitam estar em um grupo, é claro. Os Primordiais são aqueles que renasceram sem Clero ou simplesmente abandonaram seu Clero de origem. Não há característica que defina os Primordiais, a não ser seu desejo por individualidade.

Spiritus Latro: Muitos Celestiais consideram os Spiritus Latro extintos, mas isso não é verdade. Os Spiritus Latro são raríssimos, e se existirem 500 deles, já é muito. Spiritus Latro, como os Líberes, costumam passar muito tempo entre os mortais, e são grandes protetores, verdadeiros "anjos da guarda." Os Spiritus Latro possuem poderes de benção e proteção, e são capazes de imbuir grandes poderes em mortais. Os Latro não gostam de participar das políticas do Éden, e nem são guerreiros, porém. Seu trabalho é unicamente o de defender aqueles sob sua proteção.

Superviventes: Andarilhos e exploradores, os Superviventes nunca param em um lugar por muito tempo, estando sempre viajando de um lugar a outro. A maioria deles conhece lugares que ninguém mais conhece, e muitos dos mistérios da Umbra são conhecidos por eles. Aqueles que viajam pela Terra costumam ajudar as pessoas que encontram em seu caminho. O que os Superviventes mais prezam é sua liberdade, e muitos deles tornam-se guerreiros furiosos caso precisem defender a liberdade, tanto deles como de outros.

"Xamãs": Embora o nome Xamãs seja popular, não há nome para este Clero. Seus membros simplesmente sabem que pertencem ao mesmo grupo, e há muitos outros nomes que podem definir o Clero dos Xamãs. Os Xamãs foram em vida pessoas ligadas aos caminhos naturais, e em sua pós-vida agora defendem não só a natureza, como os povos que dependem dela. Muitos Xamãs foram índios, camponeses, aborígenes ou tiveram laços fortes com a natureza em sua vida passada, mas alguns foram cientistas ou defensores do meio ambiente. Muitos Xamãs se sentem confortáveis ao lado de lobisomens e outros Metamorfos, e muitas alianças foram forjadas entre esses Celestiais e os defensores de Gaia, embora os Xamãs jamais revelem suas verdadeiras origens para seus colegas Metamorfos.

COROS

Além dos Cleros, os Celestiais possuem ainda Coros, que representam a hierarquia do Éden e são equivalentes às Castas demoníacas. Quanto maior o Coro de um Celestial, mais próximo de Deus ele estará e maior será o seu poder. São doze Coros: Almas Puras, Aprendizes, Libertados, Anjos, Ofanins, Abençoados, Virtudes/Virtuosos, Elohins, Tronos/Soberanos, Arcanjos, Querubins e Serafins.

Acima de todos os Coros estão os Primi (singular Primus), às vezes chamados de Gran Serafins, equivalentes aos Grandes Lordes. Cada Primus é o líder e fundador de um Clero.

ANJOS CAÍDOS: A CORTE NEGRA

Nem todo Celestial consegue manter seu status de guerreiro da luz. Há aqueles que, com o passar dos séculos, se corrompem e acabam por ser expulsos do Éden, banidos da sociedade celestial. Esses Impuros são os Anjos Caídos, e formam sua própria corte, a Corte Negra.

Os Caídos quase sempre foram expulsos por seus crimes contra os demais Celestiais ou contra os mortais, embora alguns Caídos abandonam o Éden por escolha própria, seja porque se corromperam ou porque decidiram pagar penitência por crimes passados ou para provar seu valor a outros Celestiais. Entre os criminosos, é prática comum da lei Celestial arrancar-lhes as asas. Segundo a visão Celestial, as asas são símbolos de pureza, e Impuros não merecem possuir asas. A extração é quase sempre dolorosa, e as asas arrancadas não crescem novamente, a menos que sejam usadas magias extremamente poderosas.

Uma vez expulsos do Éden, os Impuros são deixados na Terra ou, em raros casos, em algum mundo umbral. Muitos passam a viver entre os mortais. Os mais calmos e que buscam redenção continuam a agir como Celestiais puros, mas sabendo que se tornaram excluídos. Os mais agressivos e vingativos, porém, são alvos fáceis para a corrupção infernal. Aqueles que caem nas garras do Inferno passam a ingressar as fileiras dos Cleros Impuros que possuem alianças com o Inferno.

Existem nove "Cleros Impuros", grupos de Anjos Caídos que descendem de um mesmo Clero do Éden. Os oito Cleros Impuros são:

CLEROS COM ALIANÇAS INFERNAIS:

Akuma/Shaitani: Mestres de impureza, governam as noites orientais com suas artes sombrias. Os Akuma controlam forças sombrias e estão extremamente próximos da corrupção total. Os Akuma são extremamente perigosos, e são conhecidos por sua aptidão na arte do assassinato e na espionagem. Este Clero surgiu dos Caídos da Corte Oriental, e a maioria de seus

membros foi Wakizashi ou Shinobi. Os Akuma não só dominam poderes sobre as trevas, como desenvolveram a arte do Yomi Tiaohe-Do (ou Tiaohe Negro).

Angelus Destructores: Surgidos entre os raríssimos Venatores que Caíram, os Destructores foram tomados por um ódio mortal por seus irmãos puros. Treinados por demônios, Angelus Destructores aprenderam a usar o poder do Fogo Negro demoníaco, e usam este poder para caçar seus inimigos.

Líberes Obscuri: Estes Caídos quase sempre descendem de Tecnoanjos ou Líberes, e dedicam a maior parte de seu tempo aprendendo e ensinando os mortais. A maioria deles apenas deseja uma vida pacata, mas acaba unindo forças com os demais Caídos e com os infernais para manterem seus poderes. Em compensação pela ajuda de seus irmãos, os Líberes Obscuri criaram uma rede de informações e se tornaram ótimos informantes, mantendo-se informados de praticamente tudo o que ocorre no Mundo das Trevas.

Maledictos: A realeza entre os Caídos, os Maledictos coordenam os demais Impuros. Eles ressentem a presença infernal entre os Impuros, mas ainda assim costumam fazer pactos com demônios. Maledictos costumam ser nobres, mas ainda assim nutrem ódio por seus irmãos puros. A maioria dos Maledictos foi Princeps ou Sancti antes de Cair.

CLEROS INDEPENDENTES DO INFERNO:

Nômades (Primordiais Impuros): Os "Nômades" não são um Clero, mas sim um nome genérico para os Caídos que se recusaram a participar dos Cleros Impuros. A maioria dos Nômades busca redenção de seu estado atual ou se tornou Caído por opção própria, e raramente nutrem qualquer raiva pelo Éden. Alguns, porém, estão sozinhos apenas para poderem realizar seus próprios planos sombrios.

"Red Skins": Embora chamados de "Red Skins" por alguns, estes Impuros descendem dos Xamãs, e, após sua queda, passam a viajar pelos mundos espirituais ou a viver na Terra entre povos primitivos ou defendendo a natureza. A maioria deles é pacífica, defendendo seu território ferozmente, mas ligando pouco para o que ocorre fora de seus limites.

Spiritus Latro Impuros: Nômades dos Spiritus Latro. São raríssimos, havendo menos de 50 em todo o mundo. Spiritus Latro Impuros tendem a ser pacíficos e costumam viajar pelo mundo, ajudando pessoas em necessidade.

Veritatis Alliatos: Estudiosos caídos, mas que ainda tem seu fascínio pelo conhecimento. São pacíficos e sábios, e muitas vezes mantém relações com Celestiais puros. Os Alliatos em geral se recusam a participar de pactos com demônios, embora um ou outro acabe se juntando às forças infernais. A maioria dos Alliatos foi Veritatis Perquirator ou Mors Sancta antes de Cair.

Alguns Caídos, sem importar seu Clero Impuro, são conhecidos como **Luciferite**. Estes impuros entre os Impuros são os mais temíveis e decaídos Celestiais, pois não só se aliam com demônios, como vendem suas almas e adentram na hierarquia Infernal (inclusive trocando seu Coro por uma Casta) e vivem no Inferno. Estes Caídos passam a se alimentar de almas mortais e, embora sua origem seja Celestial, praticamente nada os difere dos demônios convencionais.

PODERES CELESTIAIS (*SPIRITUS FACTU*)

Celestiais possuem grandes poderes sobrenaturais, chamados por eles de *Spiritus Factu*. Ao contrários dos infernais, que possuem apenas 13 poderes distintos, os Celestiais dispõem de uma grande variedade de poderes. Obviamente, limitações de Coro impedem que um Celestial, mesmo o mais poderoso deles, possua todos os poderes. Mesmo assim, isso permite que as habilidades que um Celestiais pode ter sejam as mais diversas possíveis.

Infernalis Factu e *Spiritus Factu* não são iguais, mas ambos os tipos de poder possuem habilidades parecidas. Tanto Celestiais como demônios podem mudar de forma ou possuir grande força ou resistência. Não é possível para um demônio aprender Poderes Celestiais, nem a um Celestial aprender Poderes Infernais. Os Caídos, porém, podem aprender alguns Poderes Infernais se tiverem tutela demoníaca.

O número e o nível de poder em *Spiritus Factu* que um Celestial pode possuir depende intimamente de seu Coro, da mesma forma que a Casta limita um demônio. Os principais, mas não únicos, Poderes Celestiais estão a seguir:

Celeridade: Velocidade sobrenatural, como *Infernalis Factu* de mesmo nome.

Domínio: Habilidade de controlar e dominar mentes de outros seres. Demônios (e os próprios Celestiais) são imunes a esse poder, mas mortais e a grande maioria dos seres sobrenaturais são vulneráveis.

Elementalidade: Poder sobre os elementos místicos. Os Celestiais da Corte Ocidental possuem poder sobre a Água, Ar, Fogo e Terra, enquanto os Orientais possuem poder sobre a Terra, Metal, Madeira, Fogo e Água. Independentes podem possuir qualquer uma das duas versões.

Fortificação: Força e resistência sobrenaturais, como o Poder Infernal de mesmo nome.

Ilusão: Poder de criar ilusões e enganar os sentidos. Muito parecido com Quimeræ, embora haja algumas diferenças.

Metamorfose: Habilidade de alterar o próprio corpo, como o Poder Infernal de mesmo nome.

Mystérion: Poder de percepção sobrenatural que permite desvendar segredos, ampliar os sentidos e notar eventos místicos.

Portal: Habilidade de criar "portas" entre pontos da realidade, que permitem a viagem instantânea através delas.

Umbralis: Poder de manipular energia espiritual, permitindo viagens através dos vários mundos e reinos e realizar manipulação das barreiras espirituais.

PODERES EXCLUSIVOS:

Alguns poderes são exclusivos de alguns Cleros. São poderes altamente especializados, e raramente um membro de outro Clero terá acesso a eles. Aqui estão os mais conhecidos:

Conjuração: Habilidade de criar objetos misticamente. Usos de Conjuração permitem ao Celestial criar matéria a partir do "nada." Este poder pertence aos Tecnoanjos.

Espiritualidade: Pertencente aos sábios Veritatis Perquiratores, Espiritualidade permite controlar espíritos, usar poderes espirituais, criar Fetiches e Talismãs e controlar diversos aspectos da Umbra.

Fogo Celestial: Exclusivo dos Venatores, funciona de forma idêntica a Fogo Negro, mas as chamas são azuis e brancas. Fogo Celestial é uma das habilidades mais temidas que um Celestial pode possuir.

Gnose: Poder dos Xamãs, permite controlar a natureza e os animais. Muito parecido com Naturæ, mas não possui aspectos sombrios, como controle de sombras, névoas ácidas e criaturas infernais. Por outro lado, os poderes de Gnose são ilimitados, e qualquer aspecto natural ou animal pode ser controlado com este poder, desde que o Celestial tenha conhecimento e poder suficientes.

Lex: Habilidade dos Cuique Suum, que permite descobrir mentiras e verdades. Nem mesmo infernais são imunes aos poderes de Lex. Os Cuique Suum mais poderosos usam este poder como ferramenta de justiça, causando culpa naqueles que cometeram crimes, ou mesmo amaldiçoando-os por seus crimes.

Tiaohe-Do: A arte marcial mortal dos Wakizashi, o Tiaohe-Do mistura técnicas de luta com poderes místicos, criando efeitos devastadores.

Vitalidade: Similar a Vitæ, este poder exclusivo dos Sancti permite ao Celestial controlar as energias vitais, tanto para curar inocentes e aliados como para ferir inimigos.

OS PODERES DOS CAÍDOS

Os Impuros possuem acesso limitado aos Poderes Celestiais. De fato, nenhum dos Poderes Exclusivos podem ser aprendidos por eles. Apesar disso, os Caídos possuem acesso a certos *Infernalis Factu*. Para tal, eles precisam realizar um pacto com demônios e ter a tutela de um infernal. Como Celestiais são imunes aos poderes de Corrupção, demônios não podem simplesmente "investir" *Infernalis Factu* num Caído, mas sim ensina-lo. Poderes Infernais não são perfeitos para um Celestial, porém, e a menos que ele tenha se corrompido totalmente (tornando-se um Luciferite), jamais poderão ultrapassar o 5o. nível de poder em um *Infernalis Factu*.

Cada Clero Impuro possui um Poder Infernal como "Poder Exclusivo." A única exceção são os Akuma, que desenvolveram uma habilidade própria, o Yomi Tiaohe. Os Poderes Infernais que um Caído pode possuir são: Fogo Negro (Angelus Destructores) e Vitæ (Maledictos).

Alguns Caídos que não traficam com o Inferno podem aprender ainda poderes inferiores, baseados em suas antigas habilidades exclusivas. Essa forma de magia Celestial é um pálido reflexo do poder que os Caídos perderam ao decair, e é mais conhecida entre os Red Skins e Veritatis Alliatos.

Além dos Poderes Celestiais, os anjos podem ainda aprender Rituais e Encantamentos menores, da mesma forma que os demônios.

TERMOS DE JOGO

Celestiais serão detalhados em **Anjo: A Salvação**. Por enquanto, o que está neste Apêndice é suficiente. Em termos de jogo, para os Narradores que quiserem usar Celestiais em sua Crônica, eles podem usar as seguintes regras:

— Celestiais funcionam de forma idêntica a demônios em termos de jogo. Eles possuem a mesma imortalidade que os demônios, mesma resistência a ferimentos (mas não são imunes ao fogo) e mesmas Características.

— O Coro do Celestial funciona de forma idêntica à Casta dos demônios.

— **Atributos:** Celestiais não possuem Aparência Negativa.

— **Habilidades:** Funcionam de forma idêntica.

— **Poderes:** Use os poderes detalhados acima e um pouco de imaginação. Alguns poderes, como Celeridade e Metamorfose, são idênticos às versões infernais.

— **Força de Vontade:** Igual à dos demônios.

— **Pontos de Investimentos e de Almas:** Funcionam de forma idêntica para Celestiais, mas Celestiais preferem chamar Energia de Almas como Energia Pura.

Para ajudar o Narrador, alguns exemplos de Celestiais, criados pelas regras acima, estão a seguir:

VENATOR CAÇADOR DE DEMÔNIOS

Estes são os Celestiais que mais buscam a destruição das forças infernais. Os Venatores são inimigos perigosos e muito poderosos.

Coro: 5 (Ofanim)

Atributos: Força 4, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Consciência 3, Prontidão 3, Briga 4, Esquiva 4, Intimidação 3, Armas Brancas 3, Furtividade 2, Investigação 3, Ocultismo 2

Poderes: Celeridade 1, Fogo Celestial 4, Fortificação 3, Portal 3

Força de Vontade: 6

VERITATIS PERQUIRATOR PESQUISADOR DE MISTÉRIOS

Os Veritatis Perquiratores são estudiosos e místicos. Muitos conhecem segredos da magia antigos.

Coro: 7 (Virtude)

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Consciência 4, Prontidão 3, Esquiva 2, Empatia 3, Lábia 3, Condução 3, Tecnologia 2, Cosmologia 3, Cultua Mística 4, Investigação 4, Lingüística 4, Ocultismo 5, Ciências 3

Poderes: Espiritualidade 5, Metamorfose 4, Mystérion 3, Portal 1, Umbralis 4
Força de Vontade: 8
Obs.: O Pesquisador de mistérios possui diversos Encantamentos menores e Rituais.

Xamã Defensor dos Puros

O Defensor dos Puros busca proteger as terras indígenas e os povos primitivos. Em sua busca por justiça para seu povo, ele freqüentemente tem de lutar contra as abominações da Wyrm.

Coro: 4 (Anjo)
Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3
Habilidades: Consciência 2, Prontidão 3, Esportes 3, Briga 1, Esquiva 3, Empatia 2, Liderança 2, Lábia 2, Empatia com Animais 3, Armas Brancas 3, Furtividade 3, Sobrevivência 4, Cultura Mística 2, Lingüística 2, Ocultismo 2
Poderes: Fortificação 2, Gnose 4, Umbralis 2
Força de Vontade: 9

Anjo Caído: Nômade

O Nômade é um dos Impuros que busca ainda ajudar a humanidade, mas se recusa a participar da guerra entre Céu e Inferno. Ele não vai temer, porém, enfrentar demônios para defender inocentes.

Coro: 4 (Anjo)
Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2
Habilidades: Consciência 3, Prontidão 4, Briga 2, Esquiva 3, Empatia 2, Liderança 3, Manha 3, Lábia 4, Condução 2, Armas de Fogo 2, Furtividade 3, Investigação 3, Lingüística 3, Ocultismo 3, Política 3
Poderes: Celeridade 2, Ilusão 3, Metamorfose 3, Portal 2
Força de Vontade: 5

Anjo Caído: Luciferite

Estes são os Impuros que se entregaram ao Inferno, tornando-se quase demônios. Eles abandonaram completamente o Éden e agora fazem parte da hierarquia Infernal, sendo tratados como demônios menores.

Casta: 6 (Cavaleiro)
Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 0, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2
Habilidades: Consciência 3, Prontidão 2, Briga 4, Intimidação 3, Lábia 3, Armas Brancas 3, Furtividade 2, Investigação 3, Ocultismo 2, Política 3
Poderes: Celeridade 1, Fortificação 1, Fogo Negro 3, Portal 2, Metamorfose 2, Corrupção (Poder Infernal) 1
Força de Vontade: 6

Apêndice 2:

Infernalistas

Os Servos das Trevas

"As línguas do Inferno lambem os nossos tornozelos à medida
que corremos, gritando, da sua horrível mandíbula escancarada.
Não pode haver fuga da incansável besta do Terror..."
— Citação Anônima no Manual de Diablo

Quem seguiria a influência do Inferno sabendo de seu destino? Quem poderia dar-se livremente ao poder infernal, sabendo que é um mero peão do grande jogo? Pode parecer incrível, mas há aqueles seres que abandonam sua esperança em nome de seus desejos mais profundos e negros. Estes seres perdidos se entregam aos demônios e vendem suas almas, ganhando em troca fortuna, fama e poder.

Infernalistas. Diabolistas. Devassos Infernais. Eles possuem muitos nomes. Em troca de seus desejos realizados, eles se entregam ao Inferno, de corpo ou alma.

SATANISTAS E INFERNALISTAS

Há uma clara diferença entre satanistas e Infernalistas. Um satanista é uma pessoa que adore o demônio. Um Infernalista é aquele que SEGUE a um demônio. Há uma diferença marcante entre ambos: o Infernalista está em contato com o Inferno, faz pactos diretamente com demônios e recebeu favores infernais.

Uma pessoa pode ser satanista e Infernalista, adorando realmente seu mestre, mas a maioria das vezes isso não acontece. Acreditar que todo e qualquer satanista é Infernalista é burrice, pois a maioria das vezes os demônios ignoram seus supostos admiradores. De fato, a maioria dos satanistas são tolos que não têm a menor idéia do tipo de criatura que estão adorando. Essas "ovelhas brincando de lobos", como os demônios costumam se referir a elas, jamais viram ou verão um demônio real em suas vidas. Após a morte, é claro, isso é outra história...

Ironicamente, pouquíssimos Infernalistas eram satanistas ou se tornam satanistas. Demônios preferem escolher seus servos entre as almas corruptas que não acreditam em punição após a morte e que não sabem cobrar pelos pactos que fazem. A maioria dos Infernalistas só descobre no que se meteu muitos anos após seu primeiro pacto. Aí, já é tarde demais.

Por Quê? As Razões da Queda

É melhor governar no Inferno do que servir no Paraíso.
— Milton, Paraíso Perdido

Por que alguém seguiria o Inferno? Porque o poder corrompe, e demônios oferecem exatamente isso: poder. É claro que esse "poder" varia de acordo com a vítima, e pode ser representado por dinheiro, fama, beleza, influência, conhecimento ou poder místico real. Além disso, um demônio pode desejar praticamente qualquer tipo de desejo oculto, seja uma vingança ou um amor não correspondido, e o poder de realizar um desejo pode ser forte o suficiente para corromper alguém.

Algo que deve ser ressaltado, porém, é que a maioria dos Infernalistas não sabia em quê estava se metendo ao fazer seu primeiro pacto. A maioria eram mortais tolos que se viram na oportunidade de sair ganhando, e que de repente se vêem ajudados por uma pessoa misteriosa, que aparentemente pode resolver todos os seus problemas. O demônio faz pequenos favores, mostra quanta influência tem, até deixar a vítima querendo mais. E é aí que o primeiro pacto é feito. A vítima raramente nota que fez um acordo com forças sobrenaturais.

Há, porém, alguns raros Infernalistas que vendem suas almas conscientemente. Esses espíritos negros quase sempre já haviam tido contato com o sobrenatural ou então eram satanistas, e aprendem rituais de invocação especialmente para realizar pactos. A maioria desses rituais não funciona, são puro folclore, mas tal talento para as trevas não costuma ser ignorado pelo Inferno, que oferece poder real a esses seres.

E não apenas mortais se tornam Infernalistas. Muitas criaturas sobrenaturais, sobretudo vampiros e magos, servem ao Inferno.

O CORAÇÃO DAS TREVAS

Nem todos aqueles que venderam suas almas alcançam o "Coração das Trevas", ou seja, tornam-se Infernalistas verdadeiros. Infernalistas verdadeiros são os continuam a negociar com demônios. Alguns, chamados Hilotas, continuam a seguir o Inferno mas sozinhos, enquanto outros logo formam seitas ou se unem a uma seita existente. Em troca de favores, continuam a receber mais poderes e mais benefícios.

Há casos daqueles que venderam a alma ou fizeram pactos mas não são considerados Infernalistas plenos. Esses são os tolos que negociam com demônios apenas uma vez em troca de algo e depois acreditam que podem simplesmente colher o benefício, pagar o que devem e deixar os infernais de lado. Algumas vezes os demônios continuam a atormentar esses tolos, mas a maioria das vezes os infernais deixam que os falsos Infernalistas pensem que são livres, afinal, o destino deles, o Inferno, está assegurado.

COMO? A DECAÍDA

Meu nome é Lúcifer
Por favor, segure minha mão.
— Black Sabbath, N.I.B.

Muitos se perguntam como seria possível um mortal vender sua alma a outro ser, principalmente na época atual, onde a espiritualidade não é tão forte como já foi. Mas é fácil, muito fácil. Quando demônios descobrem um mortal (ou outro ser) com desejos sombrios, ele vai se certificar se essa pessoa pode ser corrompida. Incrivelmente, a maioria das pessoas é alvo fácil para o Inferno. Quem não aceita poder ou riqueza fácil?

Então, o demônio começa a prestar favores ao seu futuro servo. Ele aparece para seu alvo às vezes, oferece seus serviços e lhe dá uma "amostra grátis" do que virá. A partir daí, as coisas começam a funcionar a favor do alvo. Ele ganha dinheiro fácil, seu projeto é aprovado pelos diretores da empresa, ele ganha aliados políticos, etc. O demônio faz então questão de mostrar que é ele quem está "melhorando a vida" de sua vítima.

Quando o mortal começa a desconfiar que algo está errado, o demônio propõe o pacto. O futuro Infernalista, agradado pelos favores que recebeu, acaba se entregando ao Inferno, em troca da realização de seu maior desejo, convencido de que está enganando o infernal e recebendo a melhor parte do trato. A partir daí, o mortal passa a trabalhar para o demônio em troca do que quer. A partir daí ele se torna um Infernalista.

Nem sempre o demônio faz seu primeiro pacto em troca da alma da vítima. Muito pelo contrário, ele prefere pedir pequenos favores primeiro e "paga" o alvo com o combinado. Os favores que o alvo tem de prestar são cada vez maiores, mas ele se envolve e se vicia cada vez mais com o que o demônio oferece. Logo, o demônio promete dar tudo o que o mortal sempre quis, em troca de algo ínfimo e simples... a alma da vítima.

Há alguns casos mais simples. Muitas vezes, demônios se envolvem com pessoas realmente corruptas. Muitos políticos e criminosos estão neste grupo. Em troca de influência, poder e dinheiro, eles se vendem facilmente. Essas são as vítimas mais tolas, pois se entregam sem questionar.

INFERNALISTAS ENTRE OS SOBRENATURAIS

Não apenas mortais se tornam Infernalistas. Outras criaturas sobrenaturais, particularmente magos e vampiros, também podem estar entre os servos do Inferno. A maioria das vezes, um ser sobrenatural vende sua alma em troca de poderes místicos ou influência na sociedade mortal. De fato, há uma grande quantidade de seres sobrenaturais que seriam facilmente corrompidas, mas é interessante notar que os demônios preferem e muito corromper mortais.

A razão disso é que corromper um ser sobrenatural pode ser uma faca de dois gumes. Um servo sobrenatural já possui conhecimento sobre a verdade oculta no Mundo das Trevas, já possui seus próprios poderes e tende a ser bem menos servil do que um mortal, de forma que não é incomum um Infernalista sobrenatural tentar enganar ou trair seu mestre. Além disso, embora corromper alguns sobrenaturais possa ser lucrativo, corromper seres sobrenaturais demais costuma chamar atenção, tanto das forças celestes como das próprias sociedades ocultas no Mundo das Trevas. Organizações sobrenaturais como a Camarilla ou o Sabá, as Tradições e a Tecnocracia não hesitam em destruir Infernalistas entre eles. Caso descubram a presença de um número elevado de Infernalistas infiltrados em suas sociedades, a carnificina que se seguiria seria muito prejudicial para os infernais.

PACTOS

Você devia ter cuidado com o que deseja no escuro.
— Spawn, *Spawn #78*

Pactos com demônios podem variar em forma e complexidade. Antigamente, a maioria dos pactos eram feitos através de contratos escritos e detalhados. Atualmente, um aperto de mão ou um simples gesto com a cabeça é o suficiente para selar um pacto. O que é melhor para os demônios, é claro.

Pactos limitam os demônios. Uma vez feitos, eles não podem ser quebrados pelo demônio a menos que o Infernalista viole o acordo. Demônios podem, porém, interpretar diversas regras a seu favor, tirando o máximo de vantagem de um pacto.

Qualquer forma de acordo sela um pacto, desde que o demônio e o Infernalista concordem plenamente com ele. Uma vez selado, ele não pode ser alterado a menos que as duas partes concordem com isso. Portanto, no passado, quando havia maior conhecimento sobre o oculto, os Infernalistas limitavam os demônios (e suas interpretações dos pactos) através dos contratos por escrito. Um contrato poderia ter dezenas, ou mesmo centenas, de páginas, a fim de explicitar cada regra do acordo e impedir interpretações livres.

PACTOS "POR ACASO"

Muitas vezes se faz um pacto com um demônio sem saber. De fato, toda vez que um demônio jura ou promete algo, ele está fazendo um pacto. Por isso, é muito difícil fazer um demônio prometer ou jurar alguma coisa, pois uma vez que ele o faça, ele é obrigado a cumprir sua palavra.

É claro que, mesmo sob a obrigação de um juramento ou uma promessa, o demônio pode tentar interpretar suas palavras, para poder ter maior liberdade de ação. Um caso clássico é o do demônio que promete não matar uma pessoa. De fato, tal demônio jamais poderia matar a pessoa, mas ainda poderia feri-la, tortura-la ou permitir que outros a matem.

SEITAS

Somente demônios menores contentam-se em possuir servos díspares. Quando um demônio sente que é necessário estabelecer uma base de poder permanente na Terra, ele começa a criar uma ou mais Seitas de Infernalistas para servi-lo. Seitas

são grupos Infernalistas com objetivos comuns e que seguem ao(s) mesmo(s) mestre(s). Embora seja mais raro, grupos de demônios podem formar Seitas conjuntas, que adoram não a um mestre, mas sim a uma hierarquia de infernais.

Seitas possuem estruturas bastante rígidas e suas próprias tradições místicas. Costumam realizar reuniões freqüentes e possuem rituais para invocar seus mestres ou agrada-los. Da mesma forma, Seitas possuem hierarquias, em que aqueles que melhor servem ao Mestre possuem uma posição e um prestígio maior.

— Hierarquia de uma Seita:

As regras podem mudar, mas a maioria das seitas é formada pela seguinte hierarquia:

Cultistas são aqueles que ainda são novos no culto. Eles ainda não são Infernalistas verdadeiros e a maioria não possui qualquer poder ou influência. Eles servem como ajudantes e servidores dos membros mais altos da seita, e muitas vezes ainda nem perderam suas almas. A maioria dos Cultistas é educado nas tradições da Seita, porém, de forma que possam servi-la bem.

Infernalistas são aqueles que já venderam suas almas e possuem um ou mais pactos feitos com o(s) demônio(s) do culto. Eles são mais experientes que os Cultistas e bem mais poderosos que mortais comuns.

Superiores são aqueles que já possuem uma grande quantidade de poder e influência, além de algum conhecimento em Magia Negra. Eles são membros importantes e influentes do culto, e têm papeis bem definidos dentro da Seita. A maioria dos seres sobrenaturais de uma seita pertencerão a esta classe de Infernalista.

Entre os papéis que um Superior pode realizar existem: mestre de rituais, conselheiro do Líder, espião, pesquisador, serviçal pessoal do Mestre, recrutador (que busca novos membros para seita) e os gerentes de poder (que buscam aumentar o poder e influência da Seita no mundo mortal).

Líder de Seita é aquele que está logo abaixo dos demônios que governam a seita. Ele é certamente o membro mais poderoso e antigo do culto e possui diversos pactos com seus mestres infernais. Ele comanda a Seita, embora seja submisso ao(s) Mestre(s).

Infernalis Magister(es): Estes são os demônios que governam a seita. A maioria dos demônios que possuem seitas possuem uma Casta mais alta e poder moderado. Quando há mais de um demônio, normalmente há uma hierarquia entre os infernais, com aquele de maior poder e experiência (mas não necessariamente de Casta mais baixa) liderando os demais demônios.

Círculos:

Algumas Seitas maiores possuem subdivisões, que muitas vezes são chamados Círculos. Círculos são como ofícios: eles fazem parte da Seita mas têm uma função bem definida. Exemplos de Círculos são Círculo de Mistério (pesquisa o sobrenatural), Círculo de Guerra, Círculo de Sacrifício, Círculo de Controle (manipula a sociedade mortal), etc.

Em Seitas realmente grandes, há níveis entre Círculos de mesmo tipo. Os Infernalistas mais poderosos costumam pertencer a Círculos de nível maior, enquanto os mais novos pertencem a Círculos de níveis menores.

O AVATAR NEGRO

Entre Seitas muito grandes e muito antigas, costuma existir uma função especial conhecida como “Avatar Negro.” O Infernalista que ocupa a posição de Avatar Negro é um membro de grande prestígio e lealdade inquestionável. A influência de um Avatar Negro numa Seita é quase tão grande quanto a do próprio Líder da Seita. A função de um Avatar Negro é bastante específica: ele é o espião e o assassino maior do culto, mestre nas artes do assassinato e furtividade.

Para assegurar a habilidade e lealdade de um Avatar Negro, a Seita os rouba crianças humanas de suas famílias quando eles ainda são bebês, e as treina durante toda a vida para servir ao Mestre em primeiro lugar e à Seita em segundo. A criança é então ensinada sobre as artes de combate, de assassinato e de magia, e também aprende sobre o mundo místico e o mundo mortal. Ao atingirem a idade adulta, os candidatos a Avatar Negro passam por testes duros, e apenas um deles, o melhor, é então escolhido para o cargo.

Os demais assassinos recebem então outras tarefas dentro da Seita, para que se especializem ainda mais, e formam uma hierarquia entre si, liderada pelo próprio Avatar Negro. A Seita espera, porém, que o próprio Avatar Negro realize as missões mais importantes. Caso o Avatar seja morto, um outro dos assassinos se tornará seu sucessor.

Avatares Negros são sempre humanos, nunca outros seres sobrenaturais. Eles são incrivelmente habilidosos, tendo sido treinados desde a infância, e costumam receber muitos poderes e artefatos místicos de seu Mestre. Há apenas um Avatar por vez em uma Seita, para mostrar com clareza que apenas um poder ser o melhor dos assassinos...

INVESTIMENTOS, PODERES E FAVORES INFERNAIS

Demônios podem dar muitas coisas a seus servos. Poder místico, favores, conhecimento, influência, etc. Tudo o que se pode querer, um demônio poderá dar, por um preço. Fama, fortuna, influência, beleza e talento são os favores mais pedidos. Conhecimento vem logo após. Mas quando os desejam se envolvem com o sobrenatural, demônios possuem diversas habilidades que podem “investir” em seus servos.

Investimentos são os mais comuns. Praticamente todo Infernalista possui um ou mais Investimentos. Estas habilidades são chamadas assim por dois motivos: primeiro, porque o demônio investe seu servo com energia infernal; segundo, porque o demônio está fazendo um investimento: ele paga ao servo por algo que cobrará depois.

Investimentos são poderes menores, providos de energia infernal. Somente através de um demônio é possível possuir Investimentos. É impossível para qualquer ser desenvolver por si só algum desses poderes. Eles não são habilidades inatas, podendo ser conseguidas somente através de pactos infernais.

Magia Negra é uma forma de magia estática. Apenas aqueles que se dedicam ao profundo estudo das artes ocultas podem aprender Magia Negra. Demônios podem ensina-la a seus servos, mas a partir daí o Infernalista pode continuar o aprendizado sozinho. Magia Negra pode ser aprendida por qualquer ser que possa realizar magia estática: mortais, Metamorfos

e (teoricamente) múmias. Vampiros, magos e outros não podem aprendê-la, mas podem desenvolver poderes semelhantes (como a Taumaturgia Negra dos vampiros ou as Esferas Qlippoth dos magos).

Além de Magia Negra e Investimentos, demônios podem ampliar os poderes de quaisquer criaturas sobrenaturais (salvo outros demônios e Celestiais). Por causa disto, muitos sobrenaturais buscam a tutela demoníaca para melhor desenvolver suas capacidades. As vítimas mais comuns de pactos em troca de poder costumam ser vampiros ou magos.

O Preço do Poder

De fim a fim com trabalho árduo;
E aqui, pobre imbecil, com todo o meu saber
Eu não sou mais sábio do que antes.
— Goethe, Fausto

Aqueles que seguem os caminhos Infernais arriscam muito: sua humanidade, sua sanidade e suas próprias vidas. Eles adentram em um caminho de servidão. Em troca recebem seus desejos realizados. Eles raramente notam em que armadilha caíram. Eles perderam sua eternidade e estão condenados a uma vida após a morte no Inferno, sendo torturados ou fugindo para sempre. Apenas os mais afortunados podem vir a se tornar eles próprios demônios.

Mas o mais incrível é que este é o caminho que eles escolheram. Ninguém pode ser obrigado a se tornar Infernalista. Todos fazem pactos por vontade própria. Dizem que o Inferno corrompe. Isso pode ser em parte verdade. Mas os demônios apenas colhem o que já está semeado na humanidade...

Eternidade de dor. Este é o Preço do Poder.

DE PRESA A PREDADOR

Não se sabe que tipo de regra separa as almas condenadas dos demônios. Sabe-se que daqueles que vão para o Inferno, apenas uma ínfima parte torna-se demônio. Todos os demais serão simples almas, condenadas a fugir ou a serem torturadas por toda a eternidade num mundo desesperador.

Como a maioria dos demônios não têm memórias de suas vidas passadas, não se pode estudar que tipo de comportamento tinham, e nem dá para se descobrir o que essas almas tiveram em comum para tornarem-se infernais. Há, porém, diversas teorias.

As teorias dizem que apenas aqueles que têm verdadeiro talento para o mal tornam-se demônios. Alguns sustentam que há maior probabilidade de tornar-se Infernal aquele que já tinha um lado negro despertado quando era mortal. Outros, porém, dizem que não há padrão: os demônios são simplesmente os escolhidos de Ialdabaoth para se tornarem sua elite...

Personagens Infernalistas

Para aqueles que querem um desafio novo, uma crônica realmente amaldiçoada e sombria, uma boa chance é jogar como Infernalista. Além disso, é possível que personagens já antigos de velhas crônicas sejam seduzidos pelos poderes infernais e adentrem neste perigoso caminho decadente em busca de poder (ou simplesmente atrás de mais “bolinhas” em suas fichas de personagem)...

Nas próximas páginas, estão todas as Características necessárias para se jogar com um personagem Infernalista. A Ficha para personagens Infernalistas também acompanha este livro.

Boa sorte. Você vai precisar...

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

As regras a seguir são para criação de Infernalistas mortais. Seres sobrenaturais Infernalistas são cobertos com detalhes adiante neste Capítulo. Personagens Infernalistas seguem os seguintes passos de criação de personagens:

1) Conceito:

Escolhe-se as seguintes Características:

— Nome, Residência: São os dados de seu personagem: sua identidade e onde ele mora.

— Natureza, Comportamento e Conceito: Como em **Demônio**.

— Seita e Infernalis Magister: Estas entradas especificam, respectivamente, a Seita a qual o personagem pertence (se é que pertence a alguma) e o demônio a quem ele serve (se ele servir a apenas um mestre).

2) Atributos:

Infernalistas possuem os Atributos normais, não podendo adquirir Aparência Negativa (apenas demônios podem possuir este Atributo). A distribuição de pontos é a seguinte:

Primário: 6
Secundário: 4
Terciário: 3

3) Habilidades:

Infernalistas podem distribuir os seguintes pontos entre Habilidades:

Primário: 11
Secundário: 7
Terciário: 5

A ficha de Infernalistas possui algumas Habilidades novas. Essas Habilidades serão descritas adiante.

4) Vantagens:

Um Infernalista possui as seguintes Vantagens: Magia Negra, Investimentos, Antecedentes e Virtudes. Ele distribui os seguintes pontos:

Magia Negra: 0
Investimentos: 10 pontos de Investimentos para comprar poderes diversos
Antecedentes: 5
Virtudes: 7

Obs.: Investimentos não são Características que possuem "bolinhas". Eles são poderes sem níveis. Cada Investimento possui um custo diferente em Pontos de Investimentos. Um jogador começa com 10 pontos para comprar Investimentos e não dez Investimentos diferentes. Mais detalhes sobre Pontos de Investimentos podem ser vistos adiante, na parte de **Regras para Pactos**. A critério do Narrador, Pontos de Investimentos podem ser usados para comprar outras Características também (veja para isso os custos para Pontos de Investimentos, mais adiante neste Capítulo).

5) Toques Finais:

Ética e Força de Vontade: Essas duas Características estão ligadas às Virtudes. O Código de Ética do personagem (Humanidade/Trilha) eqüivale à Consciência/Convicção + Autocontrole/Instinto do personagem. Força de Vontade eqüivale à Coragem. Detalhes sobre Ética e Virtudes serão descritos adiante neste Capítulo.

Gastar Pontos de Bônus: Infernalistas podem comprar outras Características usando Pontos de Bônus normalmente. Eles podem ainda comprar Qualidades e Defeitos. Infernalistas possuem 15 Pontos de Bônus para distribuir. Os custos são os seguintes:

CUSTOS EM PONTOS DE BÔNUS	
Característica	**Custo**
Atributo	5
Habilidade	2
Magia Negra	5
Antecedente	1
Força de Vontade	1
Humanidade/Trilha	1
Ponto de Investimento	2

CARACTERÍSTICAS NOVAS

Infernalistas possuem certas Características diferentes daquelas possuídas por demônios. Elas estão a seguir:

HABILIDADES

A Ficha de Infernalista possui um conjunto diferente de Habilidades. Elas estão explicadas adiante. As Habilidades explicadas a seguir não são exclusivas deles, porém, podendo ser adotadas por outros personagens normalmente.

TALENTOS:

A ficha para Infernalistas possui os Talentos Consciência, Prontidão, Esportes, Briga, Esquiva, Empatia, Intimidação, Liderança, Manha e Lábia. Este é basicamente o mesmo conjunto de **Demônio**, não necessitando explicações mais detalhadas.

PERÍCIAS:

Infernalistas usam Empatia com Animais, Condução, Etiqueta, Armas de Fogo, Armas Brancas, Reparos, Segurança, Furtividade e Sobrevivência. Estas Perícias podem ser encontradas em praticamente todos os livros Storyteller. Infernalistas usam ainda a Perícia Performance.

Performance

Performance é a Perícia que possibilita desempenhar ações artísticas como cantar, representar e tocar guitarra. Aquele que possui performance sabe como se apresentar diante de um grande público e ser convincente. Esta Perícia cobre qualquer tipo de apresentação: desde tocar um instrumento a se apresentar em uma peça teatral.

- • **Amador:** Você já dedilhou algumas notas em um violão ou leu um artigo sobre representação.
- •• **Experiente:** Você faz apresentações ocasionais para públicos pequenos.
- ••• **Competente:** Seu talento é reconhecido pelos críticos.
- •••• **Especialista:** Certamente já foi indicado para, ou mesmo ganhou, algum prêmio por seu talento.
- ••••• **Mestre:** Sua obra será lembrada através dos séculos.

Possuído por: Atores, músicos, cantores, comediantes, apresentadores
Especializações: Determinado instrumento, atuação, representação, canto

CONHECIMENTOS:

Infernalistas apresentam o conjunto de Conhecimentos: Computador, Investigação, Lingüística, Medicina, Ocultismo, Política e Ciências. Além desses, possuem Burocracia e Finanças.

Burocracia

Burocracia é o conhecimento dos processos legais da sociedade mortal. O personagem com Burocracia sabe como funciona o sistema burocrático de um governo e sabe como organizar e operar uma burocracia. Também pode conhecer os métodos de se penetrar no sistema político ou subornar os ofícios municipais, forjar documentos falsos ou manipular pessoas que cuidam da área burocrática do governo.

- • **Estudante:** Você possui uma boa capacidade organizacional.
- •• **Universitário:** Você compreende como funcionam as estruturas de poder.
- ••• **Mestre:** Você sabe como organizar documentos e manipular ofícios municipais.
- •••• **Doutor:** Você pode desempenhar capacidades administrativas elevadas.
- ••••• **Catedrático:** Você já arranjou uma reunião sua com o presidente da nação, forjando os documentos certos.

Possuído por: Advogados, políticos, jornalistas, executivos, burocratas
Especializações: Negociação, intriga, suborno, diplomacia, burlar o sistema

Finanças

Este é a capacidade de administrar seu dinheiro. Você sabe qual o preço das coisas, cabe como fazer sua contabilidade e sabe como administrar uma empresa financeiramente.

- • **Estudante:** Você sabe cuidar do seu dinheiro
- •• **Universitário:** Você freqüentou um curso de administração
- ••• **Mestre:** Você poderia ser um banqueiro importante e famoso
- •••• **Doutor:** Você consegue multiplicar seu dinheiro em qualquer negócio.
- ••••• **Catedrático:** Você sempre sai ganhando em um negócio. Sempre

Possuído por: Economistas, contadores, gerentes, empresários
Especializações: Negociação, contabilidade, administração, investimentos

ANTECEDENTES

Infernalistas podem possuir os seguintes Antecedentes: Aliados, Arcanum, Biblioteca, Contatos, Fama, Influência e Recursos. Além destes sete Antecedentes, podem escolher entre os seguintes:

ARTEFATO INFERNAL

Artefato Infernal é um objeto místico especial pertencente ao Infernalista. Este Antecedente funciona de forma idêntica ao Antecedente Artefato (para demônios), mas só pode ser usado para comprar Artesanatos Infernais (Infernalistas não podem usar Fetiches, Amuletos e Talismãs).

Ao invés de Pontos de Investimentos, Infernalistas utilizam pontos de Força de Vontade para ativar os poderes de Artesanatos Infernais.

- • Um Artesanato Infernal de nível um.
- •• Um Artesanato Infernal de nível dois ou dois de nível um.
- ••• Um conjunto de objetos místicos totalizando três níveis.
- •••• Um conjunto de objetos místicos totalizando quatro níveis.
- ••••• Um conjunto de objetos místicos totalizando cinco níveis.

MESTRE INFERNAL

Este Antecedente marca o poder de seu *Infernalis Magister* (Mestre Infernal). Aqueles que não possuem este Antecedente possuem como mestres demônios de Castas mais baixas. Quando se compra este Antecedente, marca-se o poder de seu mestre. Quanto mais poderoso, maior será a dificuldade de servi-lo, mas maiores serão os prêmios que ele dará por seus serviços.

- • Seu mestre possui o Poder Corrupção em nível máximo 3, Casta máxima 7
- •• Seu mestre possui Corrupção 4, Casta Máxima 9
- ••• Seu mestre possui Corrupção 5, Casta Máxima 10
- •••• Seu mestre possui Corrupção 6, Casta Máxima 11
- ••••• Seu mestre possui Corrupção 7, ou mesmo mais, e possui Casta Máxima 12

SERVOS

Este Antecedente é idêntico ao Antecedente de mesmo nome possuído por demônios. Ele mostra que você possui um ou mais seres infernais que o servem. Estes servos são seres leais a você, mas obedecem com lealdade ainda maior ao seu mestre infernal.

Uma lista de possíveis Servos estará no final deste Capítulo.

- • Um servo menor, como um Familiar ou Gremlin
- •• Uma criatura superior, com poder moderado, ou dois servos menores
- ••• Um monstro temido e poderoso ou vários servos menores
- •••• Uma criatura de grande poder ou vários servos menores
- ••••• Um ser leal e extremamente poderoso ou vários servos menores

VIRTUDES

Ao contrário de Demônios, Infernalistas ainda são humanos. Eles necessitam de ética e moral, por mais distorcidos e negros que sejam. As Virtudes indicam o quanto o personagem ainda se liga aos seus códigos de ética.

Algumas Virtudes são opostas, representadas por Consciência/Convicção e Autocontrole/Instinto. Consciência e Autocontrole são virtudes humanas. Convicção e Instinto são virtudes distorcidas e distantes do conceito de "humanidade". Um personagem não pode ter ao mesmo tempo duas Virtudes opostas.

CONSCIÊNCIA/CONVICÇÃO

Consciência e Convicção são as virtudes opostas que governam o autoconhecimento do personagem e o modo de agir do personagem.

Consciência é uma virtude humana. Uma pessoa com Consciência sempre pensa em seus atos e, quando transgride seus códigos de ética, sente remorso por suas ações. Consciência mostra o quanto uma pessoa é "boa" e o quanto ela se prende a seus ideais e à sua moralidade.

Convicção é o par inumano de Consciência. Enquanto uma pessoa com Consciência sente remorso por atos desumanos, aqueles que possuem Convicção buscam a falta de ética, a capacidade do personagem em se desligar de sua moral e agir de forma "errada". Ele faz o que deve fazer e, em seguida, procura compensar seu erro ao invés de se remoer com remorsos inúteis.

- • Puro/Seguro
- •• Moral/Determinado
- ••• Justo/Dedicado
- •••• Caridoso/Brutal
- ••••• Arrependido/Completamente Inumano

Sistema: Um personagem testa Consciência/Convicção quando algo o força a agir contra seu código de ética. Adquirindo sucesso, o personagem poderá resistir com maior facilidade às tentações que o envolvem.

Além disso, se o personagem ainda assim transgredir sua ética, ele pode testar Consciência/Convicção para ver se perde ou não um ponto de Ética. Em caso de sucesso, ele não perde ponto algum, mas sentirá remorso ou será forçado a se redimir de seu erro, dependendo da Virtude que possui.

AUTOCONTROLE/INSTINTO

Autocontrole e Instinto são as Virtudes opostas que governam o quanto o personagem consegue se controlar quando é preciso ou quando algo o força a perder o controle de suas ações.

Autocontrole é a Virtude humana que mostra o quão controlado o personagem é. Quanto maior seu autocontrole, mais ele estará apto a se controlar diante de uma situação de emergência ou de desespero.

Instinto é o oposto de Autocontrole. Ao invés de se segurar quando o personagem está em uma situação de emergência, um personagem com instinto age de forma impulsiva e seus instintos de sobrevivência falam mais fortes.

• Calmo/Instintivo
•• Controlado/Intuitivo
••• Disciplinado/Animal
•••• Autoconfiante/Primordial
••••• Total autocontrole/Bestial

Sistema: Autocontrole/Instinto é testado sempre que o personagem está em uma situação em que se perder a razão é o mais esperado. Controle mental, raiva excessiva e descontrole emocional são alguns exemplos.

Um personagem com Autocontrole poderá agir de forma controlada nestas situações. Diante de uma raiva excessiva que possa levar à violência ou de um descontrole emocional, ele poderá "se segurar". Mesmo sob controle mental, ele poderá tentar agir com um pouco de liberdade (mas não será capaz de se livrar do controle mental apenas usando sua Virtude).

Um personagem com Instinto age de forma oposta. Ele libera sua raiva e suas emoções, causando destruição e caos. Ele pode, porém, exercer um certo controle sobre seu estado, evitando ferir (demais) suas vítimas ou os inocentes ao seu redor. Sob controle mental, ele poderá tentar fugir temporariamente da manipulação mística agindo instintivamente (fugindo, atacando seu mestre, etc.). Isto não o livra do controle mental, mas permite breves momentos de liberdade (mas só ações simples e instintivas, guiadas pelas emoções, podem ser realizadas durante este período livre).

CORAGEM

Coragem é uma Virtude pertencida por todos. Ela indica o quanto o personagem é capaz de controlar seus medos e fobias. Um personagem com grande Coragem é capaz de se controlar mesmo nas situações de maior desespero ou medo.

• Bravo
•• Destemido
••• Corajoso
•••• Valoroso
••••• Sem medo

Sistema: O personagem testa Coragem sempre que ele se deparar em uma situação em que ele deve vencer seus medos para agir ao invés de fugir. Quando sob efeito do Delírio causado pelos lobisomens, por exemplo, ele pode testar coragem para enganar seu medo e se controlar. É claro, porém, que ele não precisa ficar e lutar, mas será capaz de fugir de maneira consciente, ao invés de se deixar levar pelo instinto.

CÓDIGOS DE ÉTICA

Mortais possuem códigos de ética que conduzem suas ações. Eles precisam se apegar a esses códigos, pois, uma vez perdidos, ele arrisca cair na insanidade. Os vampiros chamam esses códigos de Caminhos, ou mais comumente, "Trilhas de Sabedoria".

Existem muitos códigos de ética. A maioria das pessoas seguem os preceitos da Humanidade. Alguns seguem outros códigos, mais obscuros e distorcidos. A seguir, estão três códigos de ética: a Humanidade, possuída pela maioria dos mortais, e duas Trilhas dedicadas a Infernalistas. Outras "Trilhas de Sabedoria" existem, embora sejam ainda mais raras. Normalmente, apenas Infernalistas, fanáticos e vampiros costumam seguir uma Trilha diferente da Humanidade.

Cada código possui suas **Virtudes**. Alguns usam Consciência e Autocontrole, outros usam Convicção e Instinto e alguns raros usam a combinação de Convicção e Autocontrole ou de Consciência e Instinto.

Cada código também possui sua **Hierarquia de Pecados**. Essa Hierarquia contém os principais pecados para cada ética. Sempre que o personagem desrespeita um mandamento de sua Hierarquia de Pecados, ele arrisca perder parte de sua moral e se aproxima cada vez mais da loucura.

Sistema: Sempre que um personagem comete um pecado do Código que segue, deve fazer um teste de Consciência/Convicção (dificuldade 6). Se conseguir, não perderá pontos em seu Código de Ética, mas sentirá remorso (se possuir Consciência) ou deverá procurar se redimir de seu erro mais tarde (se possuir Convicção).

O personagem só precisa testar se cometer um pecado igual ao menor que seu nível de Humanidade/Trilha. *Por exemplo: Um personagem com Humanidade 5 só precisará testar se cometer um pecado de nível 5 ou menos.*

Aqueles que perdem todos os seus pontos de Humanidade/Trilha automaticamente recebem um ponto extra, voltando a possuir um ponto em sua Ética, mas isso não vem sem um preço. Ao recuperar seu último ponto de Humanidade/Trilha, ele também irá ganhar uma Perturbação Mental (uma loucura). As perturbações mentais são cumulativas: aqueles que perderam sua Ética várias vezes terão várias perturbações mentais.

Livrar-se destas perturbações é difícil, mas não impossível. O personagem deverá iniciar tratamento mental e precisará se controlar cada vez mais. Aqueles que seguem a Humanidade têm mais chances de se recuperar.

Trocando de Código de Ética: Um personagem pode mudar seu código de ética, embora esse processo seja demorado. Conforme ele começa a se sentir atraído por uma ética diferente, ele deve passar a agir de acordo com seu futuro novo código. Isso implica cometer cada vez mais pecados contra seu código de ética atual, baixando propositalmente seu nível em Humanidade/Trilha.

Quando sua Humanidade/Trilha atingir nível um e o personagem cometer um pecado que o faria perder toda a sua ética, o personagem testará Consciência/Convicção (dificuldade 8). Se obtiver sucesso, ele trocará de código, adquirindo nível um no novo código. Se falhar, ele trocará de código, mas adquirirá uma Perturbação Mental. Em caso de Falha Crítica, o personagem não trocará de código e ainda adquirirá uma Perturbação Mental.

Se o novo código não utilizar as mesmas Virtudes da ética antiga, o personagem perderá as Virtudes conflitantes e receberá Virtudes corretas, em nível um.

HUMANIDADE

A Humanidade é o código de ética dos mortais. Praticamente todas as pessoas comuns possuem ou possuíram Humanidade. Raríssimos mortais seguem a outros códigos e os que o fazem costumam viver afastados da sociedade. Humanidade indica o quão "humano" o personagem é. Ela tem relação com bondade, ditando que não é correto prejudicar os demais. Nem todos os mortais têm Humanidade alta, porém. Muitos são corruptos e degenerados, com níveis baixíssimos de Humanidade.

Lembre-se, porém, que a GRANDE maioria dos mortais segue esta Trilha. Mesmo Infernalistas veteranos costumam segui-la, embora tenham níveis baixíssimos de Humanidade. Raras são as pessoas que conseguem abandonar completamente a Humanidade para seguir outros Códigos de Ética.

Virtudes: Consciência, Autocontrole

Nível	Hierarquia de Pecados
10	Má ação acidental
9	Má ação proposital
8	Ferimentos infligidos propositadamente
7	Roubo e furto
6	Assassinato culposo
5	Destruição por capricho
4	Assassinato por descontrole emocional
3	Sadismo e perversão
2	Assassinato premeditado
1	Atos hediondos e dementes

TRILHA DO DEMÔNIO

A Trilha do Demônio é uma Trilha antiga, desenvolvida por vampiros há milênios a partir das antigas religiões e cultos pagãos. Com o tempo, a Trilha foi adotada por indivíduos mais corruptos, alterando sua ética a fim de justificar atos hediondos. Os Infernalistas medievais seguiam esta Trilha.

Esta Trilha é completamente oposta à Humanidade. Onde a Humanidade prega que se deve respeitar os demais e jamais prejudica-los, a Trilha do Demônio procura mostrar que é correto agir de acordo com seus interesses, mesmo que isso traga prejuízo para os demais.

Virtudes: Convicção, Instinto

Nível	Hierarquia de Pecados
10	Recusar-se a espalhar a corrupção e o Infernalismo
9	Falhar em perseguir uma nova forma de prazer
8	Não liberar seus desejos mais íntimos
7	Evitar ferir a outros ao custo de seu próprio prazer
6	Recusar-se a matar quando é de seu interesse
5	Recusar-se a cometer atos cruéis quando é de seu interesse
4	Recusar-se a tentar o virtuoso quando a oportunidade surgir
3	Ignorar a chance de obter ganhos materiais
2	Agir de forma altruísta (contrário de egoísmo)
1	Ajudar servos da virtude, Deus ou poderes semelhantes

TRILHA DAS REVELAÇÕES MALIGNAS

Esta Trilha surgiu entre os vampiros Infernalistas do Sabá, mas há histórias de Baali e Infernalistas mortais que praticavam a ética da Trilha antes do surgimento de Seitas vampíricas.

A Trilha das Revelações Malignas é a Trilha do Infernalismo. Com certeza criada por demônios, ela prega que o dever do Infernalista é servir a seus mestres Infernais. Enquanto a Trilha do Demônio dita que o importante é agir de acordo com seus próprios instintos, as Revelações malignas procuram mostrar que através do serviço leal aos mestres infernais atinge-se o poder.

Virtudes: Convicção, Instinto

Nível	Hierarquia de Pecados
10	Não tentar corromper seus amigos e aliados
9	Não mostrar interesse no poder
8	Falhar em destruir uma força do bem
7	Ajudar outros quando não há vantagens para seu Mestre
6	Falhar em adquirir poder quando a oportunidade surge
5	Fazer qualquer coisa boa, a menos para favorecer um mal maior
4	Desistir da oportunidade de expressar sua depravação sem medo de retribuição
3	Revelar segredos infernais para não-Infernalistas
2	Falhar em usar a situação para a vantagem de seu Mestre
1	Falhar ao servir seus Mestres

FORÇA DE VONTADE

Pouco muda para a Força de Vontade dos Infernalistas. Mortais recuperam Força de Vontade da seguinte forma:
— Seguindo sua Natureza;
— Conseguindo sucesso em uma situação difícil e de grande importância;
— Dormindo (a cada boa noite de sono, recupera um ponto de Força de Vontade);
— Início de cada história (sempre se inicia com toda a Força de Vontade recuperada).

QUALIDADES & DEFEITOS

Infernalistas podem escolher um conjunto diferente de Qualidades e Defeitos. Sendo mortais, eles podem comprar quaisquer Qualidades e Defeitos disponíveis para mortais. Infernalistas não podem comprar Qualidades ou Defeitos para demônios, principalmente aqueles que têm a ver com a aparência demoníaca. Eles também não podem ter mais de sete Pontos de Defeitos.

Algumas Qualidades e Defeitos novos estão disponíveis a seguir:

MENTAL

Pesadelos (1pto de Defeito): Você sofre pesadelos com freqüência. Todas as noites, você sonha com sua própria danação e eternidade de sofrimento no Inferno. Às vezes, esses sonhos são tão reais que deixam um trauma em sua mente. Quando você tiver pesadelos particularmente terríveis, você será incapaz de recuperar Força de Vontade através do sono. Além disso, pode sofrer uma penalidade de um dado em todas as ações no dia seguinte a uma noite de pesadelos, caso estes tenham sido muito fortes (a critério do Narrador).

SOCIAL

Dom do Dæmon (3ptos de Qualidade): O Pacto fez com que você desenvolvesse uma habilidade inata de manipulação. Todos os seus testes de Manipulação têm um bônus de dois dados.

SOBRENATURAL

Fé Negra (7ptos de Qualidade): Você se tornou tão profundamente corrompido que desenvolveu uma Fé poderosa em torno de seu Mestre Infernal. Você possui um ponto de Fé Verdadeira, mas esta Fé é corrupta e distorcida. Você é capaz de expulsar seres sobrenaturais e anjos com ela, bem como, às vezes, realizar pequenos milagres, mas sua Fé não possui efeito nenhum sobre demônios.

Tocado pelo Abismo (1 - 5ptos de Defeito): Você possui diversas marcas em seu corpo que o tornam inumano. Essas deformações incluem olhos vermelhos, pequenas garras, asas vestigiais, dentes deformados, mãos com dedos a mais (ou a menos), etc. Você não recebe nenhuma vantagem por essas deformações. Quanto mais perceptível for a deformação, maior o custo deste Defeito.

Vulnerabilidade à Fé (2ptos de Defeito): Você possui uma vulnerabilidade à Fé Verdadeira tão grande quanto a dos demônios. Fé Verdadeira é capaz de expulsar você e causa terríveis ferimentos agravados.

Caçado por Celestiais (5ptos de Defeito): Você está sendo perseguido por um grupo de anjos. Eles são poderosos e incansáveis. Você pode conseguir despista-los, mas é praticamente impossível destrui-los no momento. Muitas vezes eles não agirão diretamente, utilizando planos para tentar encontra-lo.

SISTEMAS

A seguir, estão os principais sistemas para Infernalistas: Experiência e regras para Pactos.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

O custo em Pontos de Experiência para comprar Características é dado pela tabela:

CARACTERÍSTICA	CUSTO	CARACTERÍSTICA	CUSTO
Atributo	Nível Atual x4	Humanidade/Trilha	Nível Atual x2
Nova Habilidade	3	Investimento	Impossível**
Habilidade	Nível Atual x2	Nova Trilha de Magia Negra	10
Força de Vontade	Nível Atual	Trilha Primária de Magia Negra	Nível Atual x5
Virtudes	Nível Atual x2*	Trilha de Magia Negra	Nível Atual x7

* Aumentar uma Virtude com Experiência não aumenta nenhuma Característica ligada a ela (Humanidade/Trilha ou Força de Vontade);

** Investimentos só podem ser conseguidos através de pactos.

REGRAS PARA PACTOS

Selamos o Pacto. Ele me fez acreditar.
Agora, há trevas em minha alma.
— Spawn, Spawn #1

O sistema de Pactos é exclusivo para aqueles que traficam com poderes infernais. Através de Pactos, pode-se ampliar praticamente qualquer Característica de um personagem. Para isso, ele negocia com um demônio, faz sua parte no trato e em seguida recebe o combinado.

Pactos possuem níveis. O nível de um Pacto é o quanto um demônio está disposto a pagar (em Pontos de Investimentos) para um Infernalista em troca de um determinado serviço. A tabela a seguir traz o nível de cada pacto e o serviço a ser feito pelo Infernalista.

Nível do Pacto	Serviço Prestado	Sacrifícios
1	**Simples:** Enviar uma mensagem, chantagear uma pessoa, cometer um pecado menor	1 Ponto de Alma
2	**Simples, mas importante:** Missão que qualquer um realizaria, mas de grande importância para o Infernalista.	2 Pontos de Alma
3	**Complicado:** Um trabalho de importância para a seita e que requer tempo e trabalho duro.	3 Pontos de Alma
4	**Pouco Perigoso:** Um trabalho que envolve riscos e perigos	4 Pontos de Alma
5	**Trabalho para a Seita:** Dedicar um lugar à corrupção, defender a seita e seus segredos, proteger o demônio, arriscar-se pela Seita.	5 Pontos de Alma
6	**Perigoso:** Arriscar sua vida em missão importante.	6 Pontos de Alma
7	**Influência:** Conseguir para o demônio ou a seita influência sobre a sociedade mortal ou sobrenatural.	7 Pontos de Alma
8	**Poder para o Mestre:** Descobrir novos conhecimentos e segredos, realizar pesquisas místicas para seu mestre, arriscar sua posição na sociedade em nome de seu mestre.	8 Pontos de Alma
9	**Corrupção:** Corromper um mortal ou ser sobrenatural.	9 Pontos de Alma
10	**Almas:** Vender sua alma, fundar uma seita para seu mestre.	10 Pontos de Alma
11	-	12 Pontos de Alma
12	-	14 Pontos de Alma
13	-	16 Pontos de Alma
14	-	18 Pontos de Alma
15	-	20 Pontos de Alma

Nível: O Nível do Pacto, indicando quantos Pontos de Investimentos o demônio estará disposto a gastar em troca de determinado serviço ou favor.
Serviço Prestado: Exemplos de serviços prestados em troca de um pacto de determinado nível.
Sacrifícios: Um demônio pode oferecer poder a um Infernalista em troca de sacrifícios. O que o demônio ganha com o Sacrifício (em Pontos de Alma) determina o nível do Pacto.

PACTOS: NÃO SEJA RÍGIDO

Ao Narrador, ou aos jogadores, quando seus personagens demônios resolverem fazer pactos: não siga a tabela de Pactos com rigidez. Ela foi criada para dar uma idéia de que tipo de serviços ou grandiosidade de sacrifícios são necessários para que o demônio invista certa quantidade de energia infernal num Infernalista. Mas na realidade as coisas nunca ocorrem com exatidão.

Lembre-se que um demônio não contabiliza sua energia em pontos. “Pontos de Investimentos” ou “Pontos de Alma” são termos de jogo, e para o personagem eles são só “energia infernal”, pura e simplesmente. Portanto, um pacto não será feito assim: “Sacrifique-me uma criança e te darei três Pontos de Investimentos.” Nada disso.

Em primeiro lugar, os Infernalistas não pediriam pagamento em “pontos”... Eles pedem coisas concretas, como riqueza, fama, beleza ou, no caso de Infernalistas com interesses no sobrenatural, poderes. Cabe ao jogador calcular quantos Pontos de Investimentos seriam necessários para se realizar esse desejo e então irá fazer o seu preço, que pode ou não seguir a tabela.

Se o preço cobrado pelo Infernalista for muito alto (custaria acima de 10 pontos de Investimentos), é recomendado que o demônio peça diversos trabalhos diferentes, ou que vá dando poder a ele aos poucos, reforçando a servidão do Infernalista.

Um bom exemplo de pacto é esse:

Scarlet é uma prostituta e já havia sido introduzida na Seita do Tetragrama há alguns meses. Ela era apenas uma Cultista, porém, e ainda não tinha realizado pacto algum com o Mestre. Seu grande dia se aproxima, e após trabalhos importantes descobrindo informações com pessoas influentes da cidade, ela recebe a atenção do Mestre.

Poison, Arquiduque do Inferno, aproxima-se e pergunta a ela o que ela deseja. Ela diz “desejo riqueza, Mestre, e fama. E desejo que ninguém possa resistir a minha beleza.” Poison imagina que tipo de poderes poderia dar à serva para realizar seu pedido.

Fora da Interpretação: O Narrador determina que seria interessante subir o nível de Recursos de Scarlet de 1 para 3 (custo: 5 pontos de Investimentos), sua Fama de zero para 3 (custo: 6 pontos de Investimentos) e dar-lhe o Investimento Poderes de Succubus (2 pontos de Investimentos). Total: 13 pontos de Investimentos. O Narrador determina que isso é uma grande quantidade de energia a ser gasta, e portanto decide que não dará, ainda, tudo o que Scarlet pede.

Poison então pede a alma imortal de Scarlet, mas diz que o que ela pede ainda é muito, e que o resto de seu pedido, e muito mais, virá com o tempo e com a servidão dela. Ela hesita, mas aceita, entregando sua alma ao demônio. O demônio então a Investe com os Poderes de Succubus, e aumenta sua riqueza e fama ligeiramente (Recursos 2, Fama 2).

Fora de Jogo: Poison gastou apenas 7 pontos de Investimentos, quando a tabela indicava que, pela Alma de Scarlet, ele deveria dar 10 pontos. Isso não aconteceu, mas Scarlet ganhou, pelo menos em parte, e ainda conquista a servidão dela. Como se diz, demônios são espertos... e sabem pechinchar. Quanto menos gastarem, melhor...

PONTOS DE INVESTIMENTOS

O nível de um Pacto é o número de Pontos de Investimentos que o demônio gasta no Infernalista, dando-lhe as Características desejadas. O que o Infernalista ganha é determinado no momento em que realiza pacto, embora o demônio possa decidir "presentea-lo" com algo mais (que favorecerá o demônio mais tarde, é claro). Lembre-se: um Infernalista NÃO pede seu prêmio em "pontos," ele pede coisas concretas (veja o quadro "Pactos: Não Seja Rígido", acima).

Cada Característica possui um custo diferente em Pontos de Investimentos. Para conseguir o que quer, o Infernalista precisa realizar um pacto de valor igual ou maior ao custo daquilo que quer aumentar. Muitas vezes os demônios tentam ganhar "pechinchando" um pacto, ou seja, cobrando mais caro do que deveria de um Infernalista.

Por exemplo: O Infernalista precisa de 4 pontos de Investimentos para aumentar sua Força de 1 para 2 pontos. Ele deve então realizar um pacto de nível 4 ou mais. Caso realize um pacto maior, o demônio pode aproveitar para ainda assim dar apenas 4 pontos.

Em alguns raros casos, o demônio cobra MENOS do que deveria para realizar o desejo do Infernalista. Isso só costuma ser feito caso o demônio tenha interesse em dar determinado poder ao Infernalista, ou, mais comumente, quando a pessoa que recebe o Investimento ainda não foi corrompida. No segundo caso, é uma estratégia simples: o demônio vicia a vítima dando-lhe poder fácil, e depois passa a cobrar cada vez mais caro pelo poder.

PACTOS AO INVERSO

Normalmente, são os Infernalistas que pedem algo ao demônio, e o demônio determina um pagamento. Muitas vezes, porém, o contrário acontece: o demônio convoca um Infernalista, pedindo-lhe que realize um trabalho ou favor, e em troca o presenteia com mais poder quando o trabalho tiver sido realizado.

Caso o demônio esteja em grande necessidade, ele pode dar mais do que o Infernalista pede, dando-lhe também os meios necessários para cumprir a missão.

CUSTOS EM PONTOS DE INVESTIMENTOS:

Cada Característica tem um custo em pontos de Investimentos. Os custos são os seguintes:

Característica do Infernalista	Custo (Pontos de Investimentos)
Atributo	Nível Atual +3
Habilidade (primeiro nível)	1
Habilidade (Talento, Perícia ou Conhecimento)	Nível Atual +1
Antecedente (Primeiro Nível)*	1
Antecedente*	Nível Atual
Força de Vontade	Nível Atual +1

* Somente os seguintes Antecedentes podem ser conseguidos por pactos: Arcanum, Fama, Influência e Recursos. Outros Antecedentes (Aliados, Biblioteca, Contatos, Artefatos, Servos) não podem ser conseguidos simplesmente pelo investimento de energias. Nesses casos, o demônio deve trabalhar para obtê-los normalmente, e então dá-los a seu servo. Embora não envolva o gasto de energia, o demônio tem a liberdade de cobrar o que quiser pelos serviços.

Aumentando Características: Todas as Características que possuem níveis devem ser aumentadas sempre de ponto em ponto. Ou seja, para que um demônio aumente uma característica do nível 1 para o 3, ele não pode simplesmente pagar o preço de uma única ampliação. Ele deve pagar o preço para aumenta-la antes para o nível 2, e em seguida pagar novamente para atingir o nível 3.

ATRIBUTOS E CONHECIMENTOS

Quando um demônio amplia um Atributo de um servo, ele está apenas ampliando as capacidades naturais do Infernalista. Lembre-se que todas as pessoas possuem os mesmos Atributos, e eles são inerentes. O demônio apenas os amplia. O mesmo é válido para os Talentos. Mas o que acontece com Perícias e Conhecimentos, que são aprendidos e não apenas desenvolvidos? Como um demônio é capaz de dar um Conhecimento que o próprio infernal não possui?

A verdade é conhecida apenas por alguns estudiosos. Esses estudiosos sabem que existe um plano de sonhos, gerados pelos pensamentos de todos os seres conscientes. Chamado de Inconsciente Universal, este plano intangível contém todos os conhecimentos existentes. Alguns magos (aqueles com o Antecedente Sonho) são capazes de acessar este plano para adquirir temporariamente conhecimentos que não possuem.

O que o demônio faz, na verdade, é com o Investimento ligar a mente do servo a este Inconsciente Universal, e então transmitir o Conhecimento presente no plano dos pensamentos diretamente para a mente do Infernalista. Ao contrário do que acontece com Magos, porém, o Conhecimento investido é permanente.

É desta forma também que um demônio pode ensinar um ser sobrenatural a ampliar seus próprios poderes.

Os Antecedentes Fama, Influência e Recursos são ampliados de forma diferente. Eles não são ganhos automaticamente, como acontece com Atributos e Habilidades. Após feito o pacto, o Infernalista ganhará seus Antecedentes novos com o passar do tempo. É como se a realidade conspirasse a seu favor: sua fama se espalhará, ele ganhará na Sena, as pessoas começam a apoia-lo sem motivo em sua eleição, etc.

FAMA, INFLUÊNCIA, RECURSOS

Embora estes Investimentos possam ser ganhos através do investimento de energias infernais, um demônio não está apenas "dando" eles ao seu servo. Ao invés disso, ele está predestinando seu servo a ganha-los. Lembre-se: Corrupção, o poder que permite aos infernais investir seus servos com poderes, também permite lançar maldições e, portanto, predestinar.

Desta forma, usar energia para dar fama, ou riqueza ou poder na sociedade é apenas uma forma de Maldição, embora esta maldição tenha um efeito positivo sobre o Infernalista.

Investimentos: Infernalistas possuem poderes próprios chamados Investimentos. Essas Características só podem ser conseguidas através de pactos com demônios. Cada Investimento possui um nível. Seu nível é seu custo em Pontos de Investimentos. Uma lista de Investimentos se encontra adiante.

Por exemplo: Se o Infernalista quiser um Investimento de nível 3, precisará fazer um pacto de nível três ou maior.

Magia Negra: Alguns poucos Infernalistas aprendem Magia Negra. Ë preciso muito estudo para se aprender Magia Negra normalmente. Alguns, porém, fazem pactos para conseguir esses poderes sombrios.

Magia Negra é dividida em Trilhas. Cada Trilha de Magia Negra apresenta poderes diferentes. Um Infernalista sempre tem um poder principal, sua Trilha Primária, e várias Trilhas secundárias. Magia Negra será explicada em detalhes adiante neste Capítulo.

Aumentar Magia Negra por pactos possui os seguintes custos:

Característica do Infernalista	Custo (Pontos de Investimentos)
Primeiro Ponto em uma Trilha	1
Aumentar uma Trilha em um ponto	Nível Atual +1

Características de Seres Sobrenaturais: Características pertencentes a seres sobrenaturais (Disciplinas, Geração, Fúria, Dons, Esferas, etc.) podem ser aumentadas com pactos. Adiante, junto com as regras para se jogar com sobrenaturais Infernalistas, serão apresentados os custos para se ampliar essas Características.

Características que não podem ser aumentadas: Certas Características não podem ser aumentadas por pactos com demônios. Todas as Características que envolvem moralidade ou iluminação não podem ser ampliadas através de pactos com demônios. Isso inclui as o Arete dos Magos, e as Virtudes e os Códigos de Ética.

PODERES INFERNAIS

Infernalistas têm acesso a seus próprios Poderes Infernais. Embora muito mais fracos que os *Infernalis Factu* demoníacos, não deixam de ser variados e úteis. Os Poderes Infernais pertencentes a Infernalistas vêm de duas fontes: Investimentos e Magia Negra.

Investimentos são poderes menores. Conseguidos apenas através de pactos com demônios, todos os Infernalistas mais avançados costumam ter pelo menos um Investimento. Cada Investimento é um poder separado, possuindo um nível que determina seu custo e poder. Cada uma dessas Características é destinada a apenas uma função. Um Investimento é estático: seu poder não varia e não pode ser ampliado mais tarde.

Magia Negra é uma forma de Magia Estática. Ela pode ser aprendida por mortais através de estudo e prática, mas também pode ser conseguida através de pactos Infernais. Magia Negra é dividida em Trilhas. Cada Trilha é destinada a um propósito, mas possui diversos poderes ligados a ela. Infelizmente, Magia Negra é uma arte caprichosa, necessitando de rituais e encantos corretos para ser utilizada, e seu aprendizado costuma ser complicado demais para que qualquer um a aprenda.

INVESTIMENTOS

A seguir, está uma lista de Investimentos mais comuns. Devido à grande variedade destes poderes, é impossível criar uma lista completa. Cada Investimento é um poder diferente. Eles não possuem níveis que podem ser aumentados: cada um tem um custo e um efeito que é fixo. Também não podem ser comprados com experiência, sendo conseguidos apenas com pactos infernais.

O Nível do Investimento define o custo dele em Pontos de Investimentos.

RUGAS DE BRUXAS: A MARCA DO INFERNO

Investimentos possuem um efeito colateral: as chamadas "Rugas de Bruxa". Uma Ruga de Bruxa é uma manifestação física do poder infernal investido na pessoa. Um personagem que possua um ou mais Investimentos possui no mínimo uma Ruga de Bruxa. Conforme o número de Investimentos da pessoa aumenta, mais Rugas de Bruxas aparecem e mais visíveis elas se tornam. Infernalistas muito poderosos podem parecer totalmente inumanos.

Exemplos de Rugas de Bruxas são: pele dura (que pode mais tarde evoluir para escamas); tatuagens estranhas (que tornam a região da pele tomada por elas totalmente insensível); olhos de cores estranhas ou sem pupilas; voz alterada; orelhas levemente pontudas, língua um pouco maior que o normal (que pode evoluir a uma língua comprida ou bífida); unhas grandes, que crescem muito rapidamente se cortadas; caninos compridos e ameaçadores; olhos brilhantes; entre outros.

Em casos realmente sérios, podem até mesmo surgir asas vestigiais nas costas de um Infernalista ou começar a nascer pequenos chifres em suas testas, embora estas manifestações de Rugas de Bruxas sejam raríssimas.

Some todos os níveis de Investimentos que o personagem possui (Investimento Múltiplos são contatos apenas uma vez). Para cada cinco níveis, o personagem pode escolher ter uma Ruga de Bruxa nova, ou então ter suas Rugas de Bruxa cada vez mais visíveis ou mais grotescas.

INVESTIMENTOS MÚLTIPLOS:

Certos Investimentos podem ser adquiridos mais de uma vez por um Infernalista. Se a descrição do Investimento não falar que ele pode ser adquirido muitas vezes, então ele só poderá ser adquirido uma única vez.

A FÉ E OS INVESTIMENTOS:

Quando confrontados com Fé Verdadeira, os Infernalistas costumam sofrer muito. Seus Investimentos passam a falhar com freqüência assustadora. Um mortal com Fé pode utilizar-se de sua crença para impedir um Investimento de funcionar. Investimentos de nível menor ou igual à Fé não funcionam enquanto o mortal estiver ativamente usando sua Fé para se proteger. Poderes maiores funcionam com força reduzida (a critério do Narrador).

Além disso, em dias e feriados santos, Investimentos costumam falhar com freqüência ou têm sua força reduzida (também a critério do Narrador).

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 1:

ARMADURA CORPORAL (pode ser adquirido até 5 vezes): Este Investimento dá ao Infernalista resistência sobrenatural a ferimentos. O Infernalista ganha um dado extra para absorver Dano. Qualquer tipo de Dano pode ser absorvido por este dado extra, mesmo Dano Agravado. Este Investimento pode ser adquirido até cinco vezes, proporcionando cinco dados extras para absorver Dano.

BEIJO DE HADES: Este poderoso Investimento permite que o Infernalista queime carne com um beijo, como se seus lábios fossem ácidos. O toque dos lábios do Infernalista causa três pontos de Dano Agravado. Este Investimento custa 1 ponto de Força de Vontade por uso.

FAREJAR O MEDO: O Infernalista é capaz de sentir se alguma pessoa a até 50 metros está assustada ou com medo. O Infernalista só precisa concentrar intensamente por um turno.

GARRAS: Este Investimento dá ao Infernalista pequenas garras que causam Dano Agravado de Força +1. Para acionar as garras (que crescem a partir da ponta dos dedos do Infernalista), é preciso gastar 1 ponto de Força de Vontade. Elas irão se retrair somente se o Infernalista quiser, ou se ficar inconsciente.

SENTIDO MÍSTICO: O Infernalista ganha +3 dados para todos os seus testes do Talento Consciência. Adicionalmente, suas dificuldades para sentir uso de magia nas proximidades são diminuídas em um ponto. Este Investimento está sempre ativo.

VISÃO NOTURNA: O Infernalista com este Investimento pode ver na mais completa escuridão. Ao acionar este Investimento, os olhos do Infernalista brilham intensamente com uma luz vermelha.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 2:

INVISIBILIDADE: O Infernalista pode se tornar completamente invisível ao permanecer imóvel e protegido pelas sombras. Para que este poder funcione corretamente, o Infernalista deve permanecer em uma área escura, sem realizar movimentos bruscos ou mesmo caminhar. Se o Infernalista se mover ou for iluminado, voltará a ser visível, mas só precisa voltar a ficar imóvel nas sombras novamente para não poder ser visto novamente.

INVISIBILIDADE PARA ANIMAIS: Este poder torna o Infernalista permanentemente invisível para quaisquer animais naturais (seres místicos não são afetados). Nenhum animal conseguirá ver o personagem, mas alguns ainda podem fareja-lo ou ouvi-lo. Aquelas criaturas que descobrem a presença do Infernalista invisível costumam fugir em terror. Este poder está permanentemente ativo, embora o Infernalista possa se concentrar para nega-lo por alguns turnos.

PODERES DE SUCCUBUS: O Infernalista ganha uma capacidade sobrenatural de sedução. Quaisquer testes que envolvem pessoas do sexo oposto dão ao Infernalista três dados adicionais. Além disto, em testes de sedução, a dificuldade do Infernalista é reduzida em um ponto.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 3:

CAMINHAR NAS PAREDES: O Infernalista pode caminhar por paredes e pelo teto como se caminhasse normalmente pelo chão. O centro de gravidade muda automaticamente para o Infernalista, de modo que ele pode caminhar pelo teto, saltar para agarrar algo no chão e cair em pé no teto novamente, ou então subir pelas paredes como se andasse pela calçada.

Este poder não requer nenhum gasto, mas exige que o Infernalista o ative conscientemente.

MECA (pode ser adquirido até 5 vezes): O Infernalista ganha uma capacidade inata de resistir à Mágika Verdadeira. Este Investimento dá ao Infernalista um dado extra de Contramágika contra quaisquer efeitos Mágikos direcionados contra ele. Esta defesa é passiva mas requer o gasto de 1 Ponto de Força de Vontade para ser acionado por uma Cena, e resiste a QUALQUER efeito Mágiko, até mesmo magias benignas. Este Investimento pode ser adquirido até cinco vezes, proporcionando até cinco dados extras de Contramágika.

PORTAL MÍSTICO: O Infernalista que usa este poder é capaz de criar portais místicos que lhe permitem atravessar objetos sólidos, como paredes, por exemplo. Este poder custa um ponto de Força de Vontade por uso.

SUPER FORÇA (pode ser adquirido até 3 vezes): Este Investimento, quando ativado, ele dá um ponto extra de Força ao personagem. Esses pontos extras não precisam ser testados: eles conferem sucessos automáticos em todos os testes que envolvam Força. O poder não requer nenhum gasto para ser ativado, mas o Infernalista deve ativa-lo (e desativa-lo) conscientemente. Este Investimento pode ser adquirido até três vezes, dando até Força +3 e três sucessos automáticos em testes de Força.

TALENTO PARA A ARTE (pode ser adquirido 1 vez para cada forma de arte): Este Investimento costuma ser dado a artistas que desejam aumentar seu talento. Ele dá uma capacidade sobrenatural de gerar arte. O Infernalista se verá guiado por forças desconhecidas em sua criação. Este Investimento só cobre um tipo de arte (dança, escultura, pintura, representação, musica, etc.), mas sempre que o Infernalista fizer um teste relacionado àquela forma de arte, ganha três dados extras e suas dificuldades caem em um ponto.

Este Investimento pode ser adquirido várias vezes, permitindo uma aptidão para um tipo adicional de arte.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 4:

PORTAR OBJETO (pode ser adquirido mais de uma vez): Este Investimento permite ao Infernalista encantar um objeto usando uma palavra mística. A qualquer momento, ele poderá então recitar novamente esta palavra e o objeto aparecerá em suas mãos. Este poder não requer gasto de Força de Vontade para ser usado, mas somente um objeto poderá ser encantado por vez. Um Infernalista pode adquirir este Investimento múltiplas vezes para encantar mais objetos, porém.

SENTIDOS ANIMAIS: Este Investimento permite ao Infernalista adquirir os sentidos aguçados de um animal. Todos os seus testes de Percepção terão as dificuldades diminuídas em três pontos. Este poder precisa ser acionado pelo Infernalista e requer gasto de 1 ponto de Força de Vontade.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 5:

DOM DO TOREADOR: Este Investimento dá ao Infernalista uma capacidade sobrenatural de inspirar multidões. Sempre que ele estiver realizando alguma ação que exija a atenção de um público, aqueles que o ouvem ou vêem (dependendo do tipo de apresentação) ficarão fascinados pelo que o personagem faz. O Infernalista testa Carisma + Performance (dificuldade 6). Quanto mais sucessos, mais as pessoas se fascinam e mais irão gostar da apresentação do personagem.

Este poder é útil em apresentações artísticas como o teatro, mas também possui grande poder para oradores, líderes e políticos, principalmente quando eles querem inspirar uma multidão a fazer o que eles desejam. Muitos políticos e advogados venderiam a alma por este poder. Na verdade, muitos venderam...

FORMA BESTIAL (pode ser adquirido 1 vez para cada forma animal): O Infernalista ganha a habilidade de se transformar em um determinado animal. A transformação leva um turno para se concluir e requer um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). Na forma animal, o Infernalista ganha as vantagens e desvantagens do animal em questão. Este Investimento só permite a transformação em um único tipo de animal e a transformação dura no máximo uma Cena.

Este poder pode ser adquirido várias vezes, porém, possibilitando ao Infernalista se transformar em vários animais diferentes.

INVASÃO DO SONHAR: Este Investimento conecta o Infernalista ao Sonhar das fadas, dando-lhe a capacidade de interagir com quimeras e ver a forma quimérica das Fadas. Requer o gasto de 1 ponto de Força de Vontade para ser acionado por uma Cena.

PELE INFERNAL: Este Investimento confere ao Infernalista imunidade a quaisquer tipos de chamas, com exceção de Fogo Infernal, Fogo Negro e Fogo Celestial. Ele também se tornará imune aos efeitos da temperatura e não se incomodará com o calor ou o frio.

VELOCIDADE DA LUZ: Este Investimento dá ao Infernalista uma ação extra por turno, sem ter que dividir sua Parada de Dados. Para usa-lo, o Infernalista deve gastar um ponto de Força de Vontade por turno de uso.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 6:

SORTE DEMONÍACA (pode ser adquirido até 3 vezes): Este Investimento permita ao Infernalista jogar novamente para um teste que falhou, uma única vez por história. Desta forma, o Infernalista pode tentar cancelar uma falha ou Falha

Crítica em um teste importante. Este Investimento pode ser adquirido até três vezes, permitindo ao Infernalista jogar novamente até três testes em uma mesma história.

TELEPORTAÇÃO: O Infernalista pode usar este Investimento para se teleportar para qualquer lugar a uma distância de até 100 metros. Não é preciso poder ver o local para se usar este poder. Cada vez que é usado, este poder consome dois pontos de Força de Vontade.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 7:

ORDEM MENTAL: O Infernalista pode usar este poder para dar uma ordem a uma pessoa e esta é obrigada a obedecê-lo. A ordem deve ser simples, não maior do que uma frase. O Infernalista gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Intimidação (dificuldade é a Força de Vontade da vítima). Este poder não afeta demônios, pessoas de Fé Verdadeira ou anjos.

PASSAGEM INFERNAL: Este poder marca o Infernalista como um membro da hierarquia Infernal. Para todos os efeitos, o Infernalista será pressentido por demônios (e Celestiais) como um demônio de primeira Casta. Isso já basta para que ele possa passar despercebido pelo Inferno, sem ser perseguido por Lordes em busca de novos escravos.

Um demônio precisa ter Casta 10 ou mais para dar um Investimento desses a um mortal.

VIAGEM AOS MUNDOS ESPIRITUAIS: O Infernalista pode agora aventurar-se pela Umbra e viajar entre os reinos espirituais. Este poder requer o gasto de 1 ponto de Força de Vontade por hora de viagem. O corpo do Infernalista se torna incorpóreo durante este período e seus Atributos Sociais e Mentais substituem os Físicos (Força – Manipulação, Destreza – Raciocínio, Vigor – Inteligência). Após o fim da viagem espiritual, seu corpo se materializa no local correspondente na Terra.

Os pertences do personagem, salvo itens místicos, não podem ser carregados em forma espiritual. Portanto, o Infernalista os deixará no mundo físico e estará nu ao retornar.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 8:

ESCUDO DE PROTEÇÃO MALIGNA: O Infernalista se torna incrivelmente resistente a poderes sobrenaturais que envolvam controle de mentes. Qualquer tentativa de dominar mentalmente o Infernalista ou ler sua mente terá a dificuldade aumentada em dois pontos. O Infernalista pode ainda gastar 1 Ponto de Força de Vontade para aumentar as dificuldades para domina-lo em quatro pontos.

Este poder não protege o Infernalista de poderes usados por seu próprio Mestre, porém.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 9:

CASTA INFERNAL: Este poder permite ao Infernalista ser reconhecido por demônios (e anjos) como um demônio de Casta 4. Isso lhe dará certa influência entre demônios menores, embora não dê qualquer poder direto sobre eles. Punir um inferior insolente, por exemplo, é aceitável e até mesmo esperado de um Infernalista com este Investimento.

Somente Lordes e Grandes Lordes são capazes de dar este Investimento a um Infernalista, e aquele que recebe este poder costuma ser um Infernalista de grande renome e respeito.

REGENERAÇÃO: Este poder dá a um Infernalista uma capacidade de regeneração formidável. Ele será capaz de curar Dano Atordoante em metade do tempo normal e Dano Letal é curado como se fosse Dano Atordoante. Dano Agravado, porém, deve ser curado normalmente.

Adicionalmente, o Infernalista pode gastar pontos de Força de Vontade para curar ferimentos. Cada ponto gasto cura um nível de Dano, a um ritmo de um por turno. Mesmo Dano Agravado pode ser curado desta maneira, mas não é possível usar Força de Vontade para curar Danos causados pelas seguintes fontes: Fogo Negro, Fogo Infernal, Fogo Celestial ou Fé Verdadeira.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 10:

INVOCAR *MAGISTER*: Este poder permite ao Infernalista convocar seu mestre a qualquer momento que desejar. Após desenhar um pequeno símbolo no chão (o símbolo varia de demônio para demônio), o Infernalista gasta 1 ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6). O Mestre do Infernalista será invocado e aparecerá sobre o símbolo. O Infernalista não terá qualquer poder sobre seu Mestre.

Obviamente, usar este poder com freqüência pode vir a irritar o Mestre Infernal... Mortais insolentes não têm o direito de incomodar um demônio, e este pode vir a punir o servo...

VIAGEM À HADES: Este Investimento permite ao Infernalista criar um portal para o Inferno. O Infernalista desenha uma porta em uma parede, usando sangue humano, gasta três pontos de Força de Vontade e testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). A porta desenhada torna-se um portal, que dura exatamente 24 horas.

O Infernalista precisa possuir o Investimento Pele Infernal se pretende sobreviver às condições do Inferno. Além disso, o Investimento Passagem Infernal (ou Casta Infernal) seria necessário se o Infernalista desejar não ser incomodado pelos demônios, que não costumam tolerar a presença de mortais em seu reino.

A criação deste portal tem outras conseqüências também. A área da Terra em que o portal se localiza torna-se um Nodo Negro de nível 3 enquanto o portal estiver aberto. Além disso, criaturas infernais podem escapar para a Terra por este portal.

O portal tem a aparência de uma cortina se sangue borbulhante. Aqueles que o atravessam o sentem como se fosse uma substância gelatinosa, mas que não incomoda ou fica agarrada àquele que o atravessou.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 11:

ROUBAR PODERES (pode ser adquirido mais de uma vez): Este poderoso Investimento permite ao Infernalista se apoderar das habilidades especiais e outras criaturas sobrenaturais. Para tal, o Infernalista precisa ver a criatura usar seu poder e então testar Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8). Cada sucesso permite que o Infernalista duplique o efeito uma vez.

Para usar o efeito visto, o Infernalista precisa gastar 1 ponto de Força de Vontade e realizar um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade de acordo com o poder usado). Somente habilidades especiais (como Disciplinas, Dons e Artes) podem ser reproduzidos. Habilidades naturais de uma raça (Parada de Sangue, Gnose, Fúria, habilidade de metamorfose, etc.) não podem ser copiados. Poderes de demônios e anjos ou Fé Verdadeira também não podem ser copiados.

Somente um poder pode ser copiado por vez, mas este Investimento pode ser adquirido muitas vezes, permitindo copiar mais efeitos.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 12:

FORMA INFERNAL: Este poder permite ao Infernalista assumir uma forma monstruosa. Gastando dois pontos de Força de Vontade, o Infernalista cresce quase um metro de altura, assume uma pele escamosa e ganha grandes asas e chifres. Nesta forma, o Infernalista pode voar (até 30 km/h) e possui as seguintes ampliações de Atributos: Força +3, Vigor +2, Atributos Sociais zero, Percepção +1. Além disso, sua pele escamosa dá +1 para os testes de Absorção de Dano, e o Infernalista passa a ter Aparência Negativa em nível 4.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 13:

DESMORTE: Este Investimento transforma permanentemente o Infernalista em um vampiro. O Infernalista se torna um vampiro de 8a. Geração, sem um Clã (embora os Baali irão aceita-lo perfeitamente). O personagem manterá todos os seus Investimentos, mas perderá quaisquer Características que não sejam apropriadas para um vampiro (como Magia Negra ou Mágika Verdadeira).

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 14:

LICANTROPIA: Este Investimento transforma permanentemente o Infernalista em um Metamorfo (como um lobisomem, Bastet, Ratkin ou Corax). Para todos os efeitos, o personagem se torna um Metamorfo, ganhando Gnose e Fúria (se aplicável) e podendo aprender Dons. Ele manterá quaisquer Características apropriadas para um Metamorfo, inclusive Investimentos e Magia Negra.

Este Investimento só pode ser tomado uma vez. Não é possível consegui-lo novamente para dar novas formas ao personagem. Este Investimento também não poderá ser dado a vampiros, múmias, fadas ou seres mortos-vivos. Magos que ganhem este Investimento perdem sua Mágika.

INVESTIMENTOS DE NÍVEL 15:

IMORTALIDADE: Este poderoso Investimento dá ao Infernalista imortalidade. O Infernalista torna-se completamente imune a doenças e venenos e não envelhecerá mais. Mais ainda, pode recuperar por regeneração partes perdidas do corpo (embora isso leve muito tempo, que varia de meses a anos).

Quase nada é capaz de mata-lo. Somente decapitação ou destruição completa do corpo (através de fogo ou ácidos) poderão mata-lo. Mesmo se ferido mortalmente, o Infernalista eventualmente se recuperará completamente, em um processo lento e doloroso (embora o Investimento Regeneração e outros poderes de cura possam ajudar na recuperação).

INFERNALIS RITÆ: MAGIA NEGRA

Magia Negra, ou *Infernalis Ritæ*, é uma força consideravelmente poderosa. Apesar de ser uma forma menor de magia estática, ela é capaz de feitos assombrosos, temidos até mesmo pelos Magos Verdadeiros.

Magia Negra é feita através de rituais. Ela não é uma arte fluída, que pode ser manipulada de formas diferentes, como a Mágika, mas sim uma disciplina rigorosa que exige cuidados para se seguir os rituais certos e realizar os efeitos desejados. Como resultado, todos os efeitos de Magia Negra requerem rituais, gestos, ingredientes, fetiches ou palavras de poder.

Rituais podem ser aprendidos com demônios, livros de magia ou outros feiticeiros negros. A grande maioria dos rituais são feitos utilizando-se ingredientes específicos e práticas complicadas.

A ORIGEM DA MAGIA NEGRA

Originalmente, a Magia Negra era apenas uma forma costumeira de Magia Estática, que seguia a disciplina rígida exigida por este tipo de magia. Ela tornou-se Magia Negra propriamente dita quando os infernais descobriram que podiam criar rituais utilizáveis pela Magia Estática. Esses rituais negros não podiam ser utilizados pelos próprios demônios, porém, e então o conhecimentos foi passado para os mortais. Desta forma, a Magia Negra proliferou.

Demônios com Cultura Mística 4 ou mais são capazes de gerar Rituais utilizáveis por Magia Negra, embora tal criação exija muito tempo. Qualquer demônio, mesmo aqueles sem conhecimento místico grande, é capaz ainda de criar rituais de Invocação para si mesmo. Demônios não podem criar, porém, os rituais de Aprisionamento, Banimento ou Proteção usados pela Trilha da Invocação (veja adiante). A origem destes rituais não é infernal, e acredita-se que foram criados por mortais.

TERMOS DE JOGO:

Magia Negra se divide em Trilhas. Cada Trilha governa um aspecto negro diferente. Existem diversas Trilhas, entre elas a Trilha da Invocação (que permite invocar demônios), os Fogos do Inferno (que permite criar Fogo Infernal) e a Trilha da Violação (que permite invadir mentes), entre outros.

Cada Mago Negro possui uma Trilha Primária, que é uma Trilha em que ele se especializou e possui maior facilidade para aprender seus rituais. As demais Trilhas que ele conhece são Trilhas Secundárias, nas quais ele possui conhecimento menor. As Trilhas possuem níveis, que variam entre 1 e 5. As Trilhas Secundárias do personagem jamais podem ultrapassar o seu nível na Trilha Primária, porém.

Os Custos de Experiência ou de Pontos de Investimentos para se aprender Trilhas estão a seguir:

Tipo de Trilha	Custo (Pontos de Investimentos)	Custo (Pontos de Experiência)
Trilha Primária (1o. Ponto)	1	10
Trilha Primária	Nível Atual +1	Nível Atual x5
Trilha Secundária (1o. Ponto)	1	10
Trilha Secundária*	Nível Atual +1	Nível Atual x7

* Um personagem jamais poderá possuir mais pontos em alguma Trilha Secundária do que possui em sua Trilha Primária.

RITUAIS:

Cada Trilha de Magia Negra possui diversos rituais ou práticas necessárias para que seus efeitos sejam realizados. Esses Rituais podem ser aprendidos com demônios, com Infernalistas que pratiquem Magia Negra ou com os livros certos de magia, mas apenas demônios são capazes de criar novos rituais.

CRIANDO RITUAIS

Somente demônios com grandes conhecimentos místicos (Cultura Mística 4) são capazes de criar novos Rituais. Eles precisam estudar por algum tempo para criar um ritual funcional (para demônios, teste prolongado de Inteligência + Cultura Mística, dificuldade é o nível do ritual +3. 25 sucessos necessários e pelo menos uma hora de serviço por nível do ritual).

Note que demônios não são capazes de utilizar esses Rituais de Magia Negra (embora alguns possam ser depois transformados em Rituais Infernais). Esses Rituais só podem ser usados por aqueles que conhecem Magia Negra e a Trilha correta para o Ritual em nível necessário para utiliza-lo.

Rituais têm níveis, que variam de 1 a 5. Para o Ritual poder ser usado, o feiticeiro precisa possuir a Trilha correta em nível maior ou igual ao nível do Ritual.

Rituais podem variar em complexidade e tempo de execução. Alguns Rituais exigem ingredientes complexos e várias horas de trabalho para serem completados. Outros exigem alguns segundos e algumas palavras místicas. O que irá determinar a complexidade e o tempo de execução é a Trilha e o nível do Ritual.

Rituais Iniciais: No início de jogo, um Infernalista possui um Ritual para cada nível de Magia Negra que possui. Ao avançar, com pontos de Experiência, seus níveis, ele automaticamente ganha um Ritual de nível igual ao nível da Trilha que se está comprando.

Aprendendo Novos Rituais: Para aprender um novo ritual, o Infernalista precisa encontrar o ritual em algum livro ou deve aprende-lo com um mestre (isso pode incluir o Mestre Infernal, se este conhecer o Ritual, caso contrário o Infernalista precisará fazer um pacto para aprende-lo). Aprender um novo ritual custa um ponto de Experiência por nível do Ritual.

Ganhando Rituais Através de Pactos: Demônios podem oferecer pactos em troca de Rituais. Um Ritual não custa um ponto de Investimento por nível.

TRILHAS DE MAGIA NEGRA

Existem diversas Trilhas da Magia Negra. Originalmente, três delas foram publicadas no **Livro da Loucura** (**Book of Madness**), para **Mago: A Ascensão**. A seguir, estão algumas Trilhas, algumas novas, outras alteradas para se encaixarem no sistema de **Demônio**.

Sistema: Cada Trilha possui um teste para que seus rituais sejam usados corretamente. Esse teste varia de Trilha para Trilha, mas os Atributos usados no teste são sempre os mesmos para todos os níveis (e poderes) da Trilha em questão. A dificuldade do teste é sempre o Nível do Ritual usado +3.

Alguns Rituais, principalmente os mais complicados e demorados, permitem acumular sucessos ao longo de vários testes. Exemplos de Rituais assim são os Rituais de Invocação de demônios.

CONTROLE DAS TREVAS

Esta Trilha nasceu há séculos atrás. Temida por muitos, Controle das Trevas permite ao feiticeiro inserir energias infernais nas sombras ao redor, produzindo horrores tenebrosos e efeitos catastróficos. As habilidades desta Trilha só devem ser usadas à noite. Os efeitos criados desaparecem ao nascer do sol.

Teste: Manipulação + Ocultismo (dificuldade é o nível +3). Rituais que possuem nível 4 ou superior exigem o gasto de um ponto de Força de Vontade toda vez que são utilizados.

Rituais: Os Rituais desta trilha requerem ingredientes como velas, escuridão, crânios, símbolos e às vezes sangue ou vísceras. Os rituais costumam ser curtos. A invocação dos rituais dura apenas alguns minutos ou, em casos extremos, uma hora. A duração do efeito varia. Normalmente a duração é de uma hora por sucesso, mas alguns efeitos duram toda a noite.

- • **Compreensão Sombria:** Um feiticeiro que tenha apenas começado a explorar os poderes sombrios pode apenas usar as sombras para ampliar a própria percepção sobre as trevas e as energias infernais. Rituais incluem: capacidade de ver no escuro, habilidade de olhar através de um sombra e ver o que acontece ao redor de outra, desenvolver um sentido místico para descobrir a presença de seres corruptos na área (demônios, vampiros degenerados, monstros, crias da Wyrm).
- •• **Criação de Sombras:** Este nível permite realizar rituais de criação de sombras. Cada ritual produz um efeito diferente, mas alguns efeitos possíveis são: criar sombras que ajudam o feiticeiro a se esconder (+2 em testes de Furtividade), tornar-se invisível quando escondido nas sombras, criar seres de sombra (incorpóreos, mudos e incapazes de atacar, mas bons vigias ou boas distrações).
- ••• **Poderes das Sombras:** O feiticeiro pode usar os poderes das sombras para realizar efeitos diversos que envolvem escuridão. Rituais incluem: viajar entrando em uma sombra e emergindo em outra, permitir fundir-se às sombras enquanto estiver imóvel, criar uma arma de sombras (sempre armas brancas, nunca armas de alcance longo, mas causam Danos Agravados), usar a escuridão para cegar uma pessoa, escurecer uma área, criar uma "névoa" de escuridão.
- •••• **Corpos Sombrios:** O feiticeiro pode agora realizar rituais mais complexos e poderosos, que dão vida às sombras. Esses rituais são muito demorados, levando até uma hora para serem realizados. Todos permitem ao feiticeiro criar seres de sombras. Rituais incluem: sombras caçadoras (perseguem um alvo para mata-lo), sombras guerreiras (protegem o feiticeiro), tornar-se uma sombra (totalmente intangível, podendo atravessar paredes e sendo invulnerável a danos físicos), transformar outro ser em uma sombra. A duração destes rituais é de apenas algumas horas.
- ••••• **Viagem pelo Reino das Sombras:** O Feiticeiro pode agora assumir uma forma de sombras e viajar pelos reinos espirituais. Cada ritual permite ir a um reino e voltar. Reinos incluem: a Umbra, o Submundo, o Sonhar e o Inferno. Os rituais são rápidos de se realizar e, dentro dos outros reinos, o feiticeiro é uma criatura de sombras, capaz de interagir fisicamente com os habitantes do lugar. Nesta forma de sombra, o Feiticeiro pode absorver Danos Agravados naturalmente e é imune a fogo, calor e frio.

FOGOS DO INFERNO

Os Fogos do Inferno é uma das Trilhas mais tradicionais de Magia Negra. Largamente conhecida, mesmo alguns feiticeiros não-Infernalistas acabam aprendendo-a, desconhecendo suas origens infernais. Este poder permite ao feiticeiro criar Fogo Infernal.

Fogo Infernal foi descrito junto ao Poder Infernal Fogo Negro: ele é uma chama parecida com as chamas naturais, mas brilha com cores mutantes e variadas. Este fogo é obviamente sobrenatural, e portanto um Infernalista deve usa-lo com cuidado para não chamar atenção.

O Dano dos Fogo Infernal é Agravado e mesmo seres com imunidade a chamas normais são feridos por ele. Absorver Fogo Infernal (considerando que a criatura pode absorver Dano Agravado em primeiro lugar) tem dificuldade 7. Demônios, porém, são imunes ao Fogo Infernal. Fogo Infernal queima como chamas naturais, podendo incendiar objetos inflamáveis, mas também pode ser extinguido de formas convencionais.

Teste: Percepção + Prontidão (dificuldade é o nível +3).

Rituais: Esta Trilha é diferente porque não exige rituais. Seus efeitos são imediatos. Tudo o que o mago deve fazer é gesticular, dizer as palavras místicas certas ou portar um objeto que sirva de foco para o fogo. O Infernalista pode incendiar algo em seu campo de visão, disparar uma rajada de Fogo Infernal, criar formas de fogo, etc.

Os níveis de Fogos do Inferno determinam o Dano causado pelas chamas e seu tamanho. O Dano causado por Fogo Infernal diminui pela metade a cada turno (arredonde as metades para baixo), até desaparecer após dois ou três turnos. Objetos incendiados pelo poder, porém, podem continuar a queimar normalmente, até que algo os apague.

- • **Vela:** 1 ponto de Dano Agravado.
- •• **Tocha:** 2 pontos de Dano Agravado.
- ••• **Fogueira:** 3 pontos de Dano Agravado.
- •••• **Incêndio:** 4 pontos de Dano Agravado.
- ••••• **Inferno:** 5 pontos de Dano Agravado.

PODER DA MALDIÇÃO

Os Poderes da Maldição são um caminho antigo e poderoso da Magia Negra. Com eles, o Infernalista é capaz de lançar maldições, atribuir propriedades infernais a objetos ou realizar feitiços poderosos. Criação de mortos-vivos, controle de pragas e doenças e drenos de energias vitais são apenas alguns dos poderes desta Trilha.

Aqueles que possuem a Fé Verdadeira, os demônios e os anjos são imunes aos efeitos deste poder.

Teste: Raciocínio + Demonologia (um novo Conhecimento, relacionado a conhecimento sobre demônios e o Inferno), dificuldade é o nível do poder usado +3. Se usado contra um ser consciente, a vítima pode resistir com Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6). Adicionalmente, o feiticeiro precisa gastar 1 Ponto de Força de Vontade cada vez que invoca um poder desta trilha.

Rituais: Esta Trilha apresenta muitos rituais diferentes. Aqueles que envolvem grandes maldições, criação de mortos-vivos, invocação de pragas e encantamento de objetos são muito demorados, podendo levar meses para serem concluídos. Além disso, exigem ingredientes e instrumentos precisos para serem realizados corretamente.

Outros Rituais, particularmente aqueles que envolvem efeitos menores, são rápidos e simples, exigindo apenas palavras mágicas e gestos.

• **Poder Menor:** O feiticeiro pode realizar pequenos encantamentos e maldições. Estes poderes exigem rituais simples e curtos e produzem efeitos diversos, que incluem: toque causticante (durante uma Cena, o toque das mãos do feiticeiro causa um ponto de Dano Agravado por turno de contato) e mau-olhado (cada sucesso permite dar um resultado "1" a uma jogada da vítima).

•• **Lorde das Moscas:** O feiticeiro é agora capaz de usar rituais para controlar enxames de insetos e bandos de animais repulsivos (como ratos, escorpiões ou sapos). Os Rituais variam: os mais rápidos dão ao feiticeiro a capacidade de controle pleno sobre um enxame durante uma noite. Outros rituais, mais demorados, permitem estender esse tempo de controle, prender o enxame a uma área (assim amaldiçoando-a com uma praga permanente), invocar milhares de criaturas (mas sem ter muito controle sobre elas), etc.

••• **Pestilência:** Usando seus rituais mais elaborados, o feiticeiro pode criar efeitos nefastos sobre a saúde de seus inimigos. Com um ritual longo e demorado, o Infernalista pode invocar uma doença sobre um alvo. Outras variedades de rituais mais curtos permitem ao Infernalista possuir poderes de dreno de vidas durante uma noite. Cada Ritual dá um poder novo e diferente. Alguns exemplos de poderes de drenos de vida: pode-se usar as mãos para sugar energias vitais, disparar raios de pestilência, curar os próprios ferimentos enquanto drena a vida de um inimigo, etc. Para maiores detalhes (e idéias) veja o Poder Infernal **Vitæ**. Somente um poder de dreno de vidas pode ser usado por vez.

•••• **Mortos-vivos:** O feiticeiro é capaz de criar mortos-vivos a partir de cadáveres. Rituais com este propósito duram horas para serem concluídos, mas possuem efeitos poderosos e, muitas vezes, permanentes. É possível criar simples Zumbis com rituais mais rápidos, mas alguns meios mais elaborados permitem monstruosidades como Zombus (uma versão mais forte, rápida e inteligente do Zumbi) ou entidades compostas (Zumbis criados a partir de muitos corpos diferentes, normalmente com forma monstruosa e características especiais como asas, muitos membros, mais de uma cabeça, etc.). Estas criaturas são permanentes, durando até serem destruídas. Rituais menores permitem criar um exército de mortos-vivos, mas que duram pouco (não mais do que algumas horas).

••••• **Maldições e Encantamentos:** O Infernalista que alcance este nível é chamado de Warlock. Um Warlock é capaz de criar objetos infernais, invocar maldições e até mesmo sobreviver à morte! Invocar Maldições permite criar efeitos diversos, como o "boneco vodu", deformidades na vítima ou simplesmente dar um grande azar a ela. É necessário um ritual diferente para cada tipo de Maldição.

Alguns feiticeiros loucos possuem um Ritual complicado que deve ser mantido a cada dia de suas vidas. Este Ritual permite que o feiticeiro, ao morrer, retorne como um morto-vivo, retendo suas memórias e poderes. Estes magos mortos-vivos são chamados de Lichs.

Infernalistas com este poder também podem criar Objetos Infernais, que funcionam como Artesanatos Infernais (veja o **Capítulo 7: O Poder**), mas que nunca podem ser de nível superior a 3. Cria-los leva muito tempo e poder (idêntico ao método usado por demônios, mas gastam-se pontos de Força de Vontade ao invés de Pontos de Alma).

TRILHA DA INVOCAÇÃO

A Trilha da Invocação é considerada a Trilha primordial da Magia Negra por muitos feiticeiros. Ela não é uma Trilha originada por demônios, mas sim mortais. Esta Trilha permite ao Feiticeiro invocar espíritos, fantasmas, seres infernais e, é claro, demônios, trazendo-os dos Mundos Espirituais para a Terra.

Teste: Varia com o tipo de Ritual usado:

— Rituais de Invocação: Manipulação + Ocultismo (dificuldade é o nível +3);

— Rituais de Proteção: Inteligência + Ocultismo (dificuldade é o nível +3);

— Rituais de Controle ou Aprisionamento: Manipulação + Demonologia (dificuldade é nível +3);

— Rituais de Banimento: Raciocínio + Demonologia (dificuldade é nível +3);

Rituais: Esta é a Trilha que possui os rituais mais complexos e elaborados. Ela se difere das demais Trilhas porque seus Rituais não podem ser criados livremente por demônios. De fato, os rituais genéricos foram criados por Magos Verdadeiros há séculos atrás. Mais tarde, os demônios aprenderam a criar seus próprios rituais para esta trilha, mas com um porém: Rituais criados por um demônio só afetam a ele mesmo!!! Assim, um demônio que crie rituais para esta Trilha estará ensinando mortais a controla-lo.

A maioria dos demônios só ensina a seus Infernalistas Rituais de Invocação, de forma que o demônio possa ser contatado por seus lacaios. Muitos, porém, de uma forma ou de outra, acabam descobrindo formas de controlar, aprisionar ou banir demônios a partir do estudo dos próprios Rituais de Invocação.

Existem quatro tipos de Rituais da Trilha da Invocação:

Rituais de Invocação: São rituais longos e demorados que permitem invocar um demônio, ser infernal, espírito ou fantasma para a Terra. São muito longos, demorando até mesmo dias para serem completados. Exigem, em termos de jogo, entre 5 e 25 sucessos acumulados para serem bem sucedidos, e podem levar até mesmo anos para serem completados.

Rituais de Proteção: São aqueles que criam "Círculos de Proteção", como o famoso Pentagrama. Estes círculos servem para impedir a passagem das criaturas invocadas, ou seja, os Infernalistas acreditam que estarão protegidos se estiverem dentro de um destes círculos. Nem mesmo poderes usados pelas criaturas invocadas são capazes de atravessar um círculo de proteção bem feito. Também é possível usar Rituais de Proteção para proteger objetos ou lugares contra demônios ou outras criaturas. Rituais de Proteção podem ser concluídos em poucos instantes, mas, por segurança, muitos Infernalistas costumam gastar horas preparando-os (desta forma conseguindo muitos sucessos para aumentar a proteção do Ritual).

Rituais de Controle: Permitem controlar a criatura invocada. A criatura ainda mantém seu autocontrole e liberdade de pensamento, mas será incapaz de desafiar aquele que a controla. Mais ainda, Rituais de Controle costumam ter durações. Nenhum Infernalista pode controlar um demônio por muito tempo, e aqueles inteligentes o suficiente sabem que precisam se preparar para quando o demônio se libertar...

Rituais de Aprisionamento: Criam símbolos ou objetos que aprisionam, pelo menos temporariamente, uma criatura invocada. Como os Rituais de Controle, podem acabar provocando a fúria do ser aprisionado.

Rituais de Banimento: Permitem banir para fora da Terra uma criatura de outro mundo, mandando-a de volta ao seu mundo de origem e impedindo seu retorno por um determinado período de tempo, que pode variar de alguns dias a muitos anos.

Um Infernalista tentando um ritual pode usar duas espécies de Rituais: genérico ou específico. Um Ritual específico é destinado a um ser determinado e não pode ser usado para afetar outra criatura (mesmo que a outra criatura seja da mesma "raça" do ser específico). Rituais genéricos afetam uma raça específica (espírito, demônio, fantasma ou ser infernal) e necessitam do nome (apenas o nome casual, não o Nome Verdadeiro) da criatura a ser invocada para serem bem sucedidos. Rituais Genéricos têm dificuldade +1 para serem realizados.

Aqueles que sabem o Nome Verdadeiro da criatura afetada pode realizar rituais contra ela com maior facilidade (dificuldade -2 nos testes).

RESISTINDO

As criaturas afetadas pela Trilha da Invocação podem resistir aos efeitos de alguns dos Rituais.

Rituais de Proteção: A criatura deve testar Força de Vontade (dificuldade 8) e conseguir um sucesso para cada sucesso do Infernalista para conseguir atravessar um círculo de proteção ou tocar num objeto protegido. O Infernalista criador da proteção, se estiver presente, pode testar Força de Vontade (dificuldade 8) para anular sucessos da criatura, desta forma reforçando a proteção.

Rituais de Controle: Não é possível resistir a um Ritual de Controle. A criatura mantém no total controle de seu corpo, mas sempre que tentar agir contra seu controlador ou quiser recusar uma ordem dele, precisa testar Força de Vontade (dificuldade 8) e conseguir pelo menos um sucesso para cada nível que o Infernalista possui na Trilha da Invocação. Se conseguir, a criatura pode ignorar uma ordem do Infernalista ou então ataca-lo, mas isso não o livrará do controle (um Infernalista atacado ainda poderia ordena-lo para parar o ataque, por exemplo).

Rituais de Controle são temporários, porém, e após um certo prazo de algumas horas, a controle será quebrado automaticamente.

Rituais de Aprisionamento: Para vencer um Ritual de Aprisionamento, a criatura testa Força de Vontade (dificuldade 8) e precisa conseguir 10 sucessos para cada sucesso do Infernalista. Essa jogada é prolongada, podendo levar muito tempo até que a proteção seja vencida.

Rituais de Banimento: A criatura pode resistir com Força de Vontade (dificuldade 8) no instante em que o Ritual é feito. Cada sucesso anula um sucesso do Infernalista, mas este ainda pode continuar testando. Uma criatura banida só poderá retornar à Terra após um certo período de tempo ou caso seja Invocado. Ele será incapaz de retornar por outros meios antes que o tempo certo se passe, mas caso seja Invocado, o Ritual de Banimento é automaticamente quebrado, e a criatura estará livre.

Os níveis do poder determinam a magnitude da criatura a ser afetada. O nível também determina o número mínimo de sucessos para um ritual de Invocação: para cada nível do ritual, pelo menos 5 sucessos são requeridos. Quem usa muito estes poderes costuma estar em GRANDE perigo, pois corre o risco de enfurecer seres muito mais poderosos. Aquele que é tolo o suficiente para acreditar que pode manipular os seres de outro mundo merece os tormentos que virá a sofrer...

• **Invocação Menor:**

Invocação: Afetam espíritos naturais menores, criaturas infernais fracas (Antecedente Servo em nível 2 ou menor), o próprio Mestre Infernal do personagem.

Proteção: Permite criar proteções contra fantasmas, espíritos menores de qualquer tipo, demônios (Casta 4 ou menor), criaturas infernais (Servos de qualquer nível)

Controle: Permite controlar apenas Espíritos Menores (qualquer tipo) e criaturas infernais (Servo nível 2 ou menor).

Aprisionamento: Não é possível aprisionar nada neste nível.

Banimento: É possível banir criaturas infernais (qualquer nível) ou espíritos menores de qualquer tipo.

•• **Invocação Maior:**

Invocação: Afeta demônios de Casta 4 ou menor, criaturas infernais (Servos de até nível 3), fantasmas (com exceção de fantasmas muito poderosos), espíritos menores da Wyrm.

Proteção: Permite criar proteções contra demônios de Casta 6 ou menor.

Controle: Permite controlar criaturas infernais (Servo de nível 3 ou menor) ou demônios (Casta 3 ou menor)

Aprisionamento: É possível aprisionar criaturas infernais (nível 1) a uma área, forçando-os a protege-la.

Banimento: Pode Banir demônios (Casta 2 ou menor).

••• **Invocação Superior:**

Invocação: Afeta demônios de Casta 8 ou menor, criaturas infernais (Servos de até nível 4), espíritos elementais (naturais, artificiais ou da Wyrm).

Proteção: Permite criar proteções contra demônios (Casta 9 ou menor) ou elementais.

Controle: Permite controlar criaturas infernais (Servo de nível 4 ou menor), elementais ou demônios (Casta 5 ou menor).

Aprisionamento: É possível aprisionar espíritos (menores ou elementais, podendo inclusive criar Fetiches), criaturas infernais (Servo nível 2 ou menor) ou demônios (Casta 3 ou menor).

Banimento: Pode banir demônios (Casta 5 ou menor), fantasmas e espíritos elementais.

•••• **Grande Invocação:**

Invocação: Afeta demônios de Casta 11 ou menor, criaturas infernais (Servos de até nível 5)

Proteção: Permite criar proteções contra demônios de até Casta 12.

Controle: Permite controlar criaturas infernais (Servo de nível 5 ou menor) ou demônios (Casta 7 ou menor)

Aprisionamento: Aprisiona criaturas infernais (Servo nível 3 ou menor), elementais ou demônios (Casta 5 ou menor).

Banimento: Pode banir demônios (Casta 7 ou menor).

••••• **Invocar Deuses:**

Invocação: Afeta qualquer demônio e Avatares de Grandes Lordes, criaturas infernais (Servos de até nível 6), espíritos muito poderosos (Totens, Incarna menores) e fantasmas muito antigos.

Proteção: Permite criar proteções contra qualquer demônio, fantasma ou espírito, mas não contra Avatares de Grandes Lordes.

Controle: Permite controlar criaturas infernais (Servo de nível 6 ou menor) ou demônios (Casta 9 ou menor)

Aprisionamento: Aprisiona criaturas infernais (Servo nível 4 ou menor) ou demônios (Casta 7 ou menor).

Banimento: Pode banir demônios (Casta 9 ou menor) e espíritos poderosos.

TRILHA DA VIOLAÇÃO

A Trilha da Violação tem grandes similaridades com o Poder demoníaco de mesmo nome. Esta Trilha permite ao Infernalista invadir as mentes das pessoas, violando suas almas e manipulando-as. Demônios, anjos, mortais com Fé Verdadeira e vampiros que atingiram a Golconda são imunes a este poder.

Teste: Inteligência + Empatia (dificuldade é o nível +3)

Rituais: Esta Trilha usa, na maioria dos casos, rituais curtos e simples. Ao ser feito uma vez, o Ritual dá um poder ao Infernalista, cujo efeito dura toda a Cena. Durante toda a Cena, ele pode testar a qualquer momento Manipulação + Intimidação (dificuldade é a Força de Vontade da Vítima) para usar seus poderes contra alguém. Não é possível dar mais de um poder desta trilha por vez a uma mesma pessoa.

Há alguns rituais mais longos e complexos nesta Trilha, porém. Neste caso, os efeitos do Ritual são mais duradouros e poderosos, normalmente requerendo muitos preparativos e a presença da vítima durante a execução do Ritual.

• **Ver as Fraquezas:** O Infernalista é capaz de usar rituais que dão um dos seguintes efeitos: ver a aura dos seres ao seu redor; poder observar a mente de uma pessoa, lendo seus pensamentos superficiais, ou aprofundar-se na mente da vítima, descobrindo segredos lá guardados. Para usar estas habilidades, o feiticeiro precisa ver a vítima e fita-la em seus olhos.

•• **Controle:** O feiticeiro pode usar um ritual simples que lhe permite dar uma ordem a um mortal e este sentirá um profundo temor a ponto de obedecer a vontade do Infernalista. Alternativamente, é possível usar rituais que permitem controlar um alvo por um maior período de tempo (uma Cena), mas primeiro o feiticeiro precisa descobrir os segredos da vítima para intimida-la (veja nível 1).

••• **Memórias:** O feiticeiro pode agora entrar nas mentes das pessoas e vivenciar suas memórias. Com um ritual auxiliar demorado, que exige que a vítima esteja presente, ele pode alterar memórias recentes e acrescentar lembranças (mas estas lembranças serão vagas).

•••• **Violar a Vontade:** O feiticeiro é agora capaz de produzir efeitos permanentes nas vítimas. Este nível permite criar "condutores" para o poder do Infernalista. Estes objetos, enquanto mantidos próximos à vítima, permitem produzir efeitos diversos de controle de mente. Cada ritual cria um objeto com efeito diferente. Efeitos incluem: impedir o alvo de mentir, fazer com que o alvo não reprima suas emoções, tornar o alvo suscetível à influência do Infernalista (-1 dificuldades para manipula-lo) e muitas outras manipulações mentais sutis.

••••• **Viagem Mental:** Neste nível, os rituais exigem a presença de vítima e ela deve estar inconsciente. O feiticeiro pode usar rituais para implantar memórias ou mensagens no subconsciente do alvo, entrar em sua mente, lendo seus segredos e pensamentos, dar proibições ao alvo que, sem tratamento psiquiátrico, ele jamais será capaz de quebrar, etc.

NUMINA E HABILIDADES PSÍQUICAS

Certos mortais demonstram a capacidade de controlar forças sobrenaturais, seja através de estudo ou do poder de sua mente. Numina (Magia Estática) e Poderes Psíquicos são talentos raros, mas que também podem ser conseguidos através de pactos com demônios.

PODERES PSÍQUICOS:

Raros mortais possuem poderes psíquicos. Aqueles que os possuem raramente conseguem manifestar mais de um poder. Mas os que conseguem tais poderes através de mestres infernais, porém, não estão sujeitos a essas regras...

Demônios podem tanto dar novos poderes psíquicos como ampliar poderes que o personagem já possua. Mais detalhes sobre poderes psíquicos podem se achados nos diversos livros oficiais Storyteller dedicados a personagens mortais.

MAGIA ESTÁTICA:

Magia Estática funciona de forma parecida com a Magia Negra. Ela é dividida em Trilhas e cada Trilha possui poderes próprios, praticados através de Rituais e Encantamentos. Demônios podem desenvolver a Magia Estática naqueles com quem eles mantém pactos, mas é mais caro (e difícil) para ensinar Magia Estática do que é para ensinar Magia Negra.

Tipo de Poder	Custo (Pontos de Investimentos)	Custo (Pontos de Experiência)
Poder Psíquico (1o. Ponto)	1	-
Aumentar Poder Psíquico	Nível Atual +1	Nível Atual x7*
Trilha de Magia Estática (1o. Pto)	2	10
Aumentar Trilha de Magia	Nível Atual +2	Nível Atual x7

* O Custo para ampliar poderes psíquicos com Experiência é incerto. Alguns livros oficiais dizem que é Nível Atual x3, outros que é x7 e ainda outros dizem x8.

INFERNALISMO ENTRE CRIATURAS SOBRENATURAIS

Existem aqueles entre as criaturas sobrenaturais que se aliam com o Inferno. A razão quase sempre é a mesma: poder. Acostumados com seus grandes poderes, esses seres sempre querem mais. E o Infernalismo é um atalho simples para alcança-lo. Aqueles que mais se envolvem com o Inferno são vampiros e magos. Mesmo assim, é possível encontrar lobisomens, fantasmas e fadas entre os Infernalistas.

VAMPIROS

Os verdadeiros mestres, sussurram os corruptores, são as criaturas formadas pela essência espiritual da malevolência, os demônios que escravizam e devoram almas humanas.
— *Guia do Sabá* (Vampiro 3ª. Edição)

A maioria dos Infernalistas vampiros pertencem ao Sabá ou aos Baali. Alguns caminham entre a Mão Negra e muitos se escondem na Camarilla. Vampiros possuem grande temor em relação a seus pares corrompidos. O Sabá e a Mão Negra caçam os Infernalistas sem piedade, e a Camarilla, embora não os persiga ativamente, também costuma punir com a morte qualquer vampiro Infernalista que seja descoberto.

Características:

Um vampiro Infernalista provavelmente terá Humanidade muito baixa, ou seguirá Trilhas da Sabedoria (três trilhas são preferidas: Revelações Malignas, Caminho do Diabo e Caminho do Covil).

Poderes Infernais:

Vampiros podem adquirir Investimentos normalmente, embora alguns não sejam apropriados para eles. Eles não podem adquirir Magia Negra, porém, porque essa é uma arte humana. Muitos aprendem sua versão vampírica: Taumaturgia Negra.

Taumaturgia Negra funciona como Taumaturgia, possuindo um nível básico (que é usado para se aprender Rituais) e diversas Trilhas separadas. Ela é uma Disciplina em separado da Taumaturgia convencional, com alguns rituais e Trilhas comuns a ambas.

Muitos vampiros Infernalistas aprendem ainda Disciplinas infernais especiais, como Striga e Maleficia (veja o livro **Dark Ages Companion**).

Poder Adquirido	Custo (Pontos de Investimentos)	Custo (Pontos de Experiência)
Disciplina (1o. Ponto)	3	Como em **Vampiro**
Aumentar Disciplina	Nível Atual +3	Como em **Vampiro**
Trilha Taumatúrgica (1o. Ponto)	1	Como em **Vampiro**
Aumentar Trilha Taumatúrgica	Nível Atual +2	Como em **Vampiro**
Taumaturgia Negra (1o. Ponto)	1	10
Aumentar Taumaturgia Negra	Nível Atual +1	Nível Atual x7
Trilha da Taumaturgia Negra (1o. Ponto)	1	7
Aumentar Trilha da Taumaturgia Negra	Nível Atual +1	Nível Atual x4
Antecedente Geração*	Novo Nível x2	-

* Conta-se os pontos de Antecedente seguindo o Padrão de **Vampiro: A Máscara**, não **Vampiro: Era das Trevas**. Portanto, considera-se que o Antecedente Geração em nível zero indica a 13a. Geração.

INVESTIMENTOS PARA VAMPIROS

NÍVEL 3:

CORPO VIVO: Este Investimento dá ao vampiro características de um ser vivo. Enquanto ele possuir sangue em seu corpo, sua temperatura corporal será normal, seu coração baterá, sua pele será rósea e ele poderá se alimentar normalmente. Este poder funciona o tempo todo, menos em dias e feriados santos, ou quando o vampiro está próximo a um lugar de Fé (igrejas, templos, etc.)

NÍVEL 6:

DRINQUE DE SANGUE: Este poder permite ao vampiro sugar sangue à distância. O sangue saltará violentamente dos poros da vítima e se dirigirá para a boca do vampiro. Para usar este poder, o vampiro deve estar a até 5 metros da vítima e testa Vigor + Intimidação (dificuldade 6), gastando em seguida um ponto de Força de Vontade. Cada sucesso permite sugar um Ponto de Sangue. Como o sangue "salta" da vítima através de sua pele, acaba causando danos sérios à vítima (um ponto de Dano Letal por Ponto de Sangue roubado). É possível até mesmo Diablerizar uma vítima vampírica desta forma. Vampiros podem resistir testando Vigor + Fortitude (dificuldade 6). Pessoas com Fé Verdadeira, demônios e anjos são imunes a este poder.

NÍVEL 9:

DOM DO SOL: Este Investimento permite ao vampiro tornar-se imune aos efeitos da luz do sol. O vampiro gasta dois pontos de Sangue e um ponto de Força de Vontade por hora que mantiver o poder ligado. Neste período, ele não sofrerá dano algum por exposição ao sol.

Este poder tem seus efeitos colaterais: ele não garante que o vampiro conseguirá se manter acordado de dia, nem o torna imune às fobias vampíricas em relação à luz do sol. Ele terá ainda suas dificuldades aumentadas em dois pontos enquanto estiver sob o sol.

NÍVEL 10:

REJUVENESCER: Este Investimento faz o vampiro tornar-se mortal novamente. A transformação é permanente e o vampiro será, para todos os efeitos, um mortal. Ele passará a envelhecer normalmente a partir de então e perderá todas as Disciplinas e poderes vampíricos que possuía (incluindo Atributos acima de nível cinco). Este Investimento só funcionará em vampiros que realmente desejem se tornar mortais e não pode ser forçado sobre um vampiro que não o deseje.

LOBISOMENS (E METAMORFOS)

Para os Garou, o Inferno é apenas mais um Reino da Wyrm e os demônios, apenas mais uma espécie de Malditos. Portanto, raro será o Garou que se entregará ao Infernalismo. Até mesmo entre os Espirais Negras o Infernalismo é condenado (afinal, o Inferno é inimigo da Wyrm). Os raros Garou Infernalistas costumam ter papéis muito importantes na seita, e já houve casos de Avatares Negros Garou.

Características:

Um Garou Infernalista não perde os Antecedentes Vida Passada e Raça Pura. Mais ainda, torna-se incapaz de usar Fetiches sem gastar um ponto de Gnose e dificilmente consegue se comunicar com espíritos que não sejam corrompidos. Infernalistas também possuem maior dificuldade para recuperar Gnose (leva o dobro do tempo para recuperar Gnose). Em compensação, um demônio pode alimentar a Gnose de um Garou gastando pontos de Investimentos (um ponto de Investimento por ponto de Gnose).

Poderes Infernais:

Metamorfos podem possuir tanto Investimentos como Magia Negra. Poucos se interessam por Magia Negra, porém, já que seus Dons costumam ser bem mais eficazes e mais fáceis de se aprender. Muitos Metamorfos recebem ainda Dons únicos de origem Infernal.

Demônios podem também aumentar a Fúria ou a Gnose permanente de um Metamorfo. Fúria é algo simples de se aumentar, mas Gnose não. Gnose é uma energia pura demais para ser facilmente reproduzida pelos favores demoníacos, mas mesmo ela pode ser corrompida.

Poder Adquirido	Custo (Pontos de Investimentos)	Custo (Pontos de Experiência)
Dom	Nível do Dom x2	Como em **Lobisomem**
Aumentar Gnose	Nível Atual +5	Como em **Lobisomem**
Aumentar Fúria	Nível Atual +1	Como em **Lobisomem**

INVESTIMENTOS PARA METAMORFOS:

NÍVEL 2:

ATALHOS FACILITADOS: Este Investimento dá ao Metamorfo a habilidade de Percorrer Atalhos com mais facilidade. O Metamorfo só necessitará de um sucesso para Percorrer Atalhos imediatamente e sua dificuldade cai em um ponto para transpor a Película.

NÍVEL 5:

CURA PARA O IMPURO: Este Investimento ameniza as deformidades de Impuros. O Impuro se curará quase totalmente de suas deformidades (embora as deformidades ainda estejam presentes, estarão suavizadas e quase imperceptíveis) e será ainda capaz de se reproduzir. Seus filhos, porém, serão sempre deformados e estéreis, e jamais poderão ter um filho Garou (cruzar com outro Garou para obter um Impuro não dará resultado algum).

NÍVEL 6:

RESISTÊNCIA À PRATA(OURO): Este Investimento dá ao Metamorfo imunidade aos efeitos daninhos da Prata. Um Metamorfo com este poder ainda sofre Dano Agravado com prata, mas pode absorvê-lo normalmente. Prata também não drenará mais sua Gnose. Uma variação bem mais rara deste Investimento dá essa mesma resistência, só que em relação ao ouro (que afeta os Corax e os Mokolé).

DONS INFERNAIS:

Demônios podem ensinar Dons próprios para um Garou. O Garou pode aprender esses Dons tendo o demônio como mentor (e pagando Pontos de Experiência para aprender um Dom de fora de sua Tribo) ou simplesmente fazendo pactos. Existem diversos Dons Infernais, mas não há espaço suficiente para apresenta-los neste livro. Futuramente, eles poderão ser mostrados.

MAGOS

Magos são aqueles que têm maior costume de negociar com os infernais. De fato, muitos Infernalistas existem e, embora a maioria seja Nefandi ou independente, há muitos corrompidos nas fileiras da Tecnocracia e das Tradições. Magos são também aqueles que mais estarão dispostos a negociar por poder místico ao invés de influência ou favores mundanos.

Características:

Magos Infernalistas não recebem Características novas, nem possuem Virtudes ou Códigos de Ética. Seu Avatar se torna corrupto e mais violento.

Poderes Infernais:

Magos Infernalistas podem possuir Investimentos, mas não Magia Negra. Magia Negra é uma forma de Mágica Limitada, não podendo ser usada por Magos Verdadeiros. Muitos Infernalistas costumam usar pactos para ampliarem suas Esferas. Pactos não podem, porém, ser usados para aumentar o Arete de um mago. Arete representa quanta sabedoria o mago possui, e demônios não são capazes de trazer iluminação...

Poder Adquirido	Custo (Pontos de Investimentos)	Custo (Pontos de Experiência)
Esfera (1o. Ponto)	5	Como em **Mago**
Aumentar Esfera	Nível Atual +5	Como em **Mago**
Antecedente Avatar	Novo Nível x2	-

FANTASMAS

Há poucos fantasmas que se aliam a demônios. Essas raras almas desafortunadas costumam estar tomadas por sua angústia e normalmente têm grande afinidade com suas sombras (se é que ainda não foram dominados por elas). Um Infernalista morto jamais vende sua alma: faze-lo significa ser mandado imediatamente ao Inferno. Portanto, fantasmas Infernalistas são escolhidos com cuidado, pois os infernais sabem que o lucro em poder é consideravelmente menor ao se negociar com um morto.

Características:

Fantasmas Infernalistas são presos por seu pacto. Eles ganham, em nível 1, como Corrente seu Mestre Infernal e a Paixão Servir ao Mestre (que pode ser representada pelos sentimentos amor, devoção, lealdade, obrigação, medo, etc.)

Poderes Infernais:

Fantasmas podem possuir Investimentos, mas estes costumam ser bem diferentes daqueles possuídos por Infernalistas ainda vivos. Mais freqüentemente, eles possuem Arcanoi em níveis altos, assim como alguns poderes estranhos e pouco conhecidos.

Não é possível aumentar Paixões e Correntes através de Pactos.

Poder Adquirido	Custo (Pontos de Investimentos)	Custo (Pontos de Experiência)
Arcanoi (1o. Ponto)	2	Como em **Aparição**
Aumentar Disciplina	Nível Atual +2	Como em **Aparição**
Pathos	Nível Atual +1	Como em **Aparição**

INVESTIMENTOS PARA FANTASMAS:

NÍVEL 2:

SENSO DE DIREÇÃO: Este Investimento permite que o fantasma saiba para que direção seguir quando estiver perdido, sendo particularmente útil dentro da Tempestade. O fantasma deve gastar um ponto de Pathos e testar Percepção + Consciência (dificuldade depende do lugar onde ele está, mas costuma ser 8 ou mais na Tempestade).

NÍVEL 6:

Regeneração de Corpus: Este Investimento permite que o Fantasma regenere seu Corpus gastando pontos de Força de Vontade. Contra Dano Agravado, porém, são necessários dois pontos de Força de Vontade por ponto regenerado.

NÍVEL 9:

Aspecto Infernal: Este Investimento permite que o espírito assuma uma forma monstruosa e infernal. É preciso gastar um ponto de Pathos e um de Força de Vontade para assumir a forma. Mais ainda, o fantasma ganha um ponto de Angústia. Na forma infernal, ele ganha garras, presas e seus Atributos Físicos aumentam em três pontos cada. Seus Atributos Sociais caem para zero, porém, e sua forma torna-se completamente grotesca, podendo até ser confundido com um demônio.

FADAS

Pouquíssimas Fadas se tornam Infernalistas, e a maioria pertencente à Corte Unseelie. É considerado um crime terrível entre as fadas aliar-se às Forças Infernais.

Características:

Fadas Infernalistas têm maior dificuldade para recuperar Glamour. Seu Glamour se torna mais sombrio, sendo recuperado principalmente com atos criativos de crueldade, sadismo, perversão ou formas proibidas de prazer.

Mais ainda, a Banalidade de uma Fada Infernalista costuma ser maior do que nas demais fadas. A cada pacto que fazem, Infernalistas ganham automaticamente um ponto temporário de Banalidade.

Poderes Infernais:

Fadas podem ter suas Artes e Reinos ampliados por influência Infernal. Também podem ganhar Glamour com pactos, embora, como a Gnose, o Glamour seja difícil de ser reproduzido por demônios.

Poder Adquirido	Custo (Pontos de Investimentos)	Custo (Pontos de Experiência)
Arte (1o. Ponto)	2	Como em **Changeling**
Aumentar Arte	Nível Atual +2	Como em **Changeling**
Reino (1o. Ponto)	1	Como em **Changeling**
Aumentar Reino	Nível Atual +1	Como em **Changeling**
Glamour	Nível Atual +5	Como em **Changeling**

SERVOS INFERNAIS

Demônios não são as únicas crias do Inferno. Muitas outras criaturas são originárias deste reino espiritual e, embora sejam às vezes chamados de "demônios menores" por magos e demonologistas, estes seres infernais têm pouco a ver com os demônios. A maioria deles são seres fantásticos de lendas, com algumas características sobrenaturais.

Muitos demônios e Infernalistas conservam criaturas infernais como servos. Demônios os conseguem criando-os com rituais, treinando animais infernais selvagens ou simplesmente negociando-os com demônios maiores. Infernalistas podem tê-los como um presente de seu mestre, ou podem Invoca-los usando a Trilha da Invocação da Magia Negra.

Em ambos os casos, os servos infernais são tratados, em termos de regras, utilizando-se o Antecedente Servo.

O ANTECEDENTE SERVO:

O Antecedente Servo está à disposição de demônios e Infernalista e é brevemente descrito no **Capítulo 5: Características**. A seguir, apresenta-se uma descrição aprofundada dos servos, bem como alguns exemplos de servos mais comuns.

CARACTERÍSTICAS DE UM SERVO:

Servos podem ser criados por magia ou podem ser originários do Inferno. Cada servo possui um ou mais poderes próprios. Alguns possuem inteligência, enquanto outros são animais instintivos. Servos possuem as seguintes Características em comum:

— Vulnerabilidade ao Paradoxo: Servos são seres sobrenaturais que não suportam sobreviver sob condições normais na Terra, sendo consumidos pelo Paradoxo (veja **Mago: A Ascensão**). Enquanto permanecem na Terra, eles recebem pontos de Dano Agravado, que não podem ser absorvidos ou regenerados, até serem destruídos pelo Paradoxo. Além disso, não conseguem regenerar ferimentos enquanto estiverem sob efeito do Paradoxo. Esse dano é sofrido a um ritmo de um ponto para cada doze horas, mais um para cada vez que são vistos por pessoas não-despertadas.

Servos podem resistir a esse efeito de três formas:

A primeira é permanecendo em um Nodo Negro ou área onde se realizam rituais Infernalistas. Enquanto permanecer em um lugar místico profano, o servo não só é imune ao Paradoxo, como recupera os ferimentos causados por ele (um ponto de Dano é curado por cada dia).

A segunda é recebendo energia infernal para se alimentar. Um demônio deve alimentar o servo com pontos de Investimento por dia. Cada ponto de Investimento consumido por um Servo o torna imune ao Paradoxo por 12 horas. Eles podem até mesmo se regenerar normalmente de danos anteriores sofridos por Paradoxo enquanto estiverem "energizados" com energia infernal.

A terceira e última maneira de um servo sobreviver na Terra é alimentando-se da energia vital de seu mestre. Para isso, o mestre deve ceder um ponto de Dano Atordoante de seus próprios níveis de Vitalidade, assim protegendo seu servo por um período de doze horas.

— Lealdade: Um servo é sempre leal ao seu mestre demônio. Ele não trairá seu mestre infernal sob hipótese alguma. Mais ainda, caso um demônio presenteie um Infernalista com um servo, este se torna também totalmente leal ao Infernalista. Se tiver de escolher entre trair seu mestre Infernalista ou seu mestre infernal, porém, o servo sempre estará ao lado do mestre infernal.

— Poderes Místicos: Servos possuem seus próprios poderes místicos. Esses poderes são bem diferentes dos Poderes Infernais dos demônios e muitas vezes são habilidades limitadas. Mesmo assim, os poderes de um Servo podem ser grandes vantagens se usados com sabedoria.

EXEMPLOS DE SERVOS:

A seguir, estão alguns exemplos de servos. Cada um tem um custo em ponto de Antecedente.

— FAMILIARES:

Familiares são os servos mais comuns. Eles são animais comuns da Terra, enfeitiçados e transformados em seres infernais. Familiares mantém a aparência e os hábitos dos animais dos quais foram criados, mas possuem grande inteligência e seus próprios poderes especiais.

Os animais mais comumente utilizados para se criar Familiares são os corvos, corujas, gatos e cães, mas Familiares lobos ou aranhas também são comuns. Na verdade, qualquer animal mundano pode ser transformado em Familiar.

Familiares são comuns por vários motivos. Primeiro, porque ao contrário dos demais servos são imunes ao Paradoxo. Segundo, possuem grande inteligência e conhecimentos, sendo boas e leais companhias. Por fim, alguns deles possuem seus próprios poderes místicos especiais.

Aparência: Familiares são parecidos com animais comuns. As únicas diferenças se devem a uma ou duas características estranhas em seu corpo, como olhos brilhantes, pêlo ou penas de cores estranhas ou garras e dentes alterados.

Poderes Místicos: Todos os Familiares possuem os seguintes poderes:

— Fala: Familiares podem falar a língua infernal de Fabulare naturalmente.

— Inteligência: Familiares possuem uma inteligência de no mínimo três pontos. Mais ainda, costumam possuir conhecimentos gerais e são capazes de aprender com suas experiências como os seres humanos.

— Comunicação Mental: o Familiar pode se comunicar mentalmente com o demônio que o criou, enviando-lhe ou recebendo mensagens curtas. Desta forma, é possível usar um Familiar para se comunicar com o Mestre Infernal do Infernalista.

— Imunidade ao Paradoxo: Devido à sua aparência mundana e às magias usadas para cria-los, Familiares são totalmente imunes aos efeitos do Paradoxo.

— Afinidade Mística: Familiares podem aprender encantamentos e rituais com seus mestres infernais. Alguns aprendem também Magia Negra. Eles podem ainda ganhar Investimentos daqueles que o criaram (mas nunca mais do que oito pontos de Investimentos).

Custo de Antecedente: Um animal pequeno (corvo, gato, cão) custa um ponto de Antecedente. Animais maiores (tigres, lobos, crocodilos) custam dois pontos. Pontos adicionais podem ser gastos para darem poderes especiais ao Familiar. Cada ponto extra gasto dá dois pontos de Investimentos ou um Ritual e um Encantamento ou um ponto de Magia Negra ao Familiar. Nenhum Familiar pode possuir mais de cinco pontos de Antecedentes gastos nele.

— IMPS E GREMLINS:

Imps são pequenos seres infernais, originários do Reino de Érebus. Eles são criaturas de caos e destruição e parecem pequenos demônios verdes com cerca de 30cm de altura, chifres, dentes afiados, olhos vermelhos, asas e pequenas garras. Muitos carregam pequenas armas, como lanças ou tridentes.

Imps são extremamente perversos, adorando pregar peças em inocentes. Adoram também comer carne crua, especialmente carne humana. De fato, eles necessitam dela para sobreviverem e recuperarem suas forças. Imps também são mestres em provocar azar e destruir coisas. Essas criaturas não são muito inteligentes. Apesar disso, conseguem falar (muito mal) o Fabulare demoníaco.

Existe ainda uma outra espécie de Imp conhecida como Gremlin. Os Gremlins lembram muito os Imps, mas não possuem asas ou chifres, são maiores (com cerca de 50 cm de altura), mais fortes e são capazes de destruir aparelhos mecânicos ou eletrônicos com seus poderes sobrenaturais.

Poderes Místicos:

— Regeneração: Imps e Gremlins se recuperam muito rápido, a um ritmo de um ponto de Dano por minuto. Dano Agravado leva o dobro do tempo para ser curado. Eles podem gastar também pontos de Força de Vontade para se curarem de Danos Atordoantes ou Letais, mas não Agravados)

— Sussurrar: O Imp é capaz de sussurrar um idéia no ouvido de uma vítima adormecida. A vítima, ao acordar, vai ser compelida a obedecer a idéia sussurrada. O Imp gasta um ponto de Força de Vontade para usar este poder.

— Azar: Um Imp ou Gremlin pode jogar azar sobre uma vítima. Ele testa Inteligência + Intimidação (dificuldade 6) e gasta um ponto de Força de Vontade. Cada sucesso dará à vítima um resultado “1” no próximo teste que ela realizar.

— Voar (apenas Imps): Imps possuem asas nas costas, capazes de voar. Eles podem voar com a velocidade igual à de corrida humana (33 metros por turno). Gremlins não possuem asas, e portanto não podem voar.

— Destruir Máquinas (apenas Gremlins): Gremlins podem destruir uma máquina simplesmente tocando-a. Ele testa Inteligência + Intimidação (dificuldade 8) e gastando um ponto de Força de Vontade.

— Carne humana: Imps e Gremlins, ao comerem uma grande quantidade de carne humana, recuperam três pontos de Força de Vontade. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por dia.

— Resistência ao Paradoxo: Imps e Gremlins são mais resistentes ao Paradoxo do que outros Servos. À noite, e somente à noite, eles são imunes ao Paradoxo. Durante o dia, precisam se esconder como um Servo qualquer.

(características entre parênteses se referem ao Gremlins)

Atributos: Força 1 (2), Destreza 3 (4), Vigor 2, Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 1 (2)

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2 (3), Briga 2 (3), Esquiva 2 (3), Intimidação 3, Armas Brancas 2

Ataques: Garras (Dano Atordoante igual a Força), Armas Brancas (Dano apropriado à arma, mas com penalidade de -1 devido ao pequeno tamanho), Mordida (Dano Letal igual a Força)

Força de Vontade: 5 (6)

Vitalidade: OK, -1, -3, -5, -5

Custo de Antecedente: 2 (3 para Gremlins)

— FLAMAS

Flamas são lagartos de quase um metro de comprimento, com grandes asas em suas costas. Seus corpos brilham com uma luz dourada e de sua boca e olhos saltam chamas sobrenaturais. São originárias dos reinos de Eternalis Ignis. Também chamados de Dragões-servos, eles são muito raros, pelo menos nas mãos de Infernalistas.

Flamas são tão inteligentes quanto cães. Obedecem a ordens com precisão e lealdade indiscutível. Carnívoros, alimentam-se com freqüência, sendo um problema para Infernalistas mante-los devido ao seu apetite insaciável.

Poderes Místicos:

— Regeneração: Flamas podem se regenerar rapidamente quando não estão sob efeito do Paradoxo. Elas recuperam um ponto de Vitalidade por hora. Mesmo danos agravados podem ser curados assim. Dano Atordoante é regenerado na metade do tempo.

— Imunidade ao Fogo: Flamas não se ferem por fogo natural ou Fogo Infernal.

— Resistência a Danos: a pele escamosa e resistente dá aos Flamas +2 dados para absorver danos.

— Bafo de Fogo: Flamas podem cuspir fogo a até 15 metros de distância. Para isso, gastam um ponto de Força de Vontade e testam Percepção + Prontidão (dificuldade 6). Cada sucesso causa um ponto de Dano Agravado em quem estiver no caminho das chamas.

— Brilho: Flamas brilham com uma luz dourada. São incapazes de se esconder na escuridão, mas possuem uma vantagem: elas podem gastar um ponto de Força de Vontade para ofuscar a visão daqueles que a olham diretamente. Esse brilho intensificado dura um turno. Aqueles que o virem testam Vigor (dificuldade 6) e devem conseguir pelo menos três sucessos, ou ficarão cegos por três turnos.

— Vôo: Flamas podem voar. Para isso, necessitam estar em espaços abertos (suas asas podem atingir até quatro metros de envergadura). Elas voam a cerca de 40 metros por turno.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 1, Intimidação 4, Vôo 2

Ataques: Bafo de Fogo (veja acima), garras (Dano Letal, Força +2), mordida (Dano Agravado, Força +3), ataque com cauda (Dano Atordoante, Força +1)

Força de Vontade: 5

Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Custo de Antecedente: 4

— HEXÁPODES

Hexápodes são criaturas reptilianas originárias do Reino de Gehenna, mas algumas variedades podem ser encontradas caminhando pelos becos de Necrópolis, vales de Niflheim ou desertos de Sheol. Hexápodes podem ser definidos como "lagartos de seis metros, com seis patas e seis olhos".

Hexápodes são seres perigosos. Extremamente rápidos, com grandes presas e garras e muito venenosos, os Hexápodes atacam tudo o que vêem, desde que seus mestres não impeçam, claro. Quando treinados, agem como cães, mas são muito mais violentos.

Poderes Especiais:

— Regeneração: Hexápodes se regeneram rapidamente, quando não estão sob efeito do Paradoxo. Recuperam Dano Atordoante a um ritmo de um ponto por turno, Dano Letal a um nível por minuto e Dano Agravado a um nível por hora.

— Velocidade: Hexápodes são incrivelmente rápidos. Movimentam-se com o dobro da velocidade humana. Gastando um ponto de Força de Vontade, podem até mesmo atacar duas vezes em um turno.

— Sentidos Aguçados: Hexápodes possuem grande visão e suas línguas funcionam como línguas de cobra, farejando o ar. Seus testes de Percepção têm dificuldades diminuídas em um ponto.

— Resistência a Danos: A pele grossa dos Hexápodes dá a eles +3 dados para absorver danos.

— Aura de Medo: o Hexápode possui uma aura ao seu redor que afeta mortais (mas não seres sobrenaturais ou Infernalistas). Aqueles sob efeito da Aura ficam apavorados, e provavelmente fugirão descontrolados, como se o Hexápode tivesse Aparência Negativa 3.

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4, Percepção 5, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 3, Intimidação 3, Rastreio 4

Ataques: Garras (Dano Letal, Força +2), Mordida (Dano Letal, Força +2), Ataque com Cauda (Dano Atordoante, Força +3)

Força de Vontade: 3

Vitalidade: OK, OK, OK, -1, -1, -2, -3, Incapacitado

Custo de Antecedentes: 5

— CÉRBERUS

As lendas gregas já falavam dos guardiões do Inferno. Cerberus são os temíveis cães de três cabeças, com quase 1,60m de altura, dentes terríveis e habilidade incomparável. Apenas os Hexápodes se comparam aos Cerberus em destruição, mas os Cerberus têm uma vantagem: inteligência. Cerberus são capazes de armar emboscadas e perceber armadilhas, bem como improvisar em seus ataques.

Poucos têm acesso a Cerberus. Mesmo demônios têm dificuldades para treina-los. Os selvagens são perigosos demais e apenas Lordes e Grandes Lordes costumam ter acesso a Cérberus treinados.

Poderes Especiais:

— Regeneração: como um Hexápode.

— Agilidade: Cerberus correm duas vezes mais do que um ser humano. Mais ainda, podem pular o dobro de distância e altura. Por fim, gastando um ponto de Força de Vontade, podem atacar três vezes em um mesmo turno.

— Sentidos Aguçados: Cerberus têm -3 em dificuldades de testes de Percepção.

— Delírio: Cérberus causam um efeito de Delírio, como se fosse um Garou. Trate esse efeito como se o Cérberus tivesse Aparência Negativa 4. O Delírio afeta apenas mortais.

— Frenesi: Cérberus podem gastar um ponto de Força de Vontade para entrar em Frenesi, um estado de fúria incontrolável. Neste estado, eles ganham um ponto adicional em Força e Vigor, e ignoram penalidades por Dano.

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 6, Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 4, Briga 4, Esquiva 3, Intimidação 3

Ataques: Garras (Dano Letal, Força +2), Mordida (Dano Agravado, Força +3)

Força de Vontade: 3

Vitalidade: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, Incapacitado, Incapacitado

Custo de Antecedente: 6 (Não é permitido para personagens iniciantes!)

OUTROS SERES INFERNAIS

Existem muitos outros seres infernais. Alguns podem ser usados como Servos, outros só podem ser manipulados se Invocados e Controlados através da Trilha da Invocação de Magia Negra ou através do Naturæ demoníaco. Seria necessário um verdadeiro Bestiário para descrever todas as criaturas possíveis. O Narrador pode soltar sua imaginação para criar toda essa variedade de criaturas, mas alguns exemplos possíveis são vermes monstruosos, lagartos alados, estranhos peixes abissais, felinos deformados, pequenas criaturas de aspecto demoníaco, pássaros de fogo, gárgulas, pequenos (ou não tão pequenos) dragões e até mesmo seres sem corpo, compostos de Quintessência.

Apêndice 3:

Inferno na Terra

Eu sou Arkane, Arquelorde de Acrópole, vizier de Lorde Flebothon, que por sua vez serve pessoalmente ao Grande Lorde Fleuretti. Este texto, escrito no Fabulare arcaico é meu presente a meus mais fiéis pupilos, aqueles que me serviram ao longo dos séculos. Aqui está escrita, pelo menos em parte, a gloriosa história do Inferno.

Aviso-te, porém, que este texto é reservado apenas àqueles que escolhi. Saiba que, se você se apoderou dos segredos aqui contidos, que não deve prosseguir na leitura. Destrua o texto imediatamente, ou minha fúria recairá sobre você, pois o tolo que ler sem minha permissão sofrerá em minhas mãos.

Já você que é meu escolhido, e lê estes segredos, saiba que muitos mistérios se escondem no passado. Aqueles que viveram a história sabem que poder imenso se esconde no conhecimento, e não partilham suas experiências facilmente. Da mesma forma, não há ninguém que se dispôs a arquivar a história do Inferno, pois, novamente, dividir esse conhecimento com outros é tolice.

Portanto, por mais que eu tenha descoberto, pouco pus neste texto, e por mais que eu tenha guardado para mim mesmo, há muitos mistérios que ainda não desvendei. Sou antigo sim, mas meus 13 séculos não significam nada perto do que os Antigos presenciaram. Portanto, o que presenciei em minha vida foi muito pouco. Pouco mais do que um milênio.

Recolher esse conhecimento não foi fácil. Tive de me submeter a trabalhos humilhantes às vezes, servi a cada um dos nove Grandes Lordes, direta ou indiretamente, pesquisei a história mortal, procurei segredos na Terra, no Inferno, na Umbra e até mesmo viajei uma vez ao Éden, onde quase fui destruído.

Valorize, portanto, o que está escrito aqui e saiba que há muito, muito mais escondido pelas areias do tempo. Saiba também que neste texto há uma visão parcial e incompleta dos eventos, influenciada por quem me passou as informações e por minhas próprias impressões. E também entenda, que me concentrei apenas nos demônios que hoje influenciam o Ocidente. Os Kuei possuem ainda mais segredos...

Agora, abra seus olhos e sua mente, e descubra os segredos do Inferno...

Arkane,

Arquelorde de Acrópole

O Princípio

As lendas falam de nossa origem... e embora sejam apenas lendas, não posso contesta-las. Elas falam dos cinco filhos de Deus, Ahura Ormazd, Ialdabaoth, Ordem, Caos e Vermis Magnis. Ialdabaoth criou o Inferno a partir do poder dos espíritos das trevas, e gerou seus filhos, que variam em número de acordo com as lendas. Algumas lendas dizem que foram dez filhos, outras dizem que foram 13, e uma diz que foram nove.

Estes filhos eram os Grandes Lordes, que tomaram o Inferno para si e começaram a punir as almas humanas corruptas, escolhendo entre elas o exército das trevas.

Isso me faz pensar no quão antiga é nossa raça. Fomos gerados para colher as almas mortais, então não devemos ser mais antigos do que a própria humanidade. Acredito que os Grandes Lordes têm cerca de 60 mil anos de idade. É claro, já ouvi dizer que têm 100 mil anos, e Fleuretti já citou ter "centenas de milhares de anos de conhecimento," seja lá o que isso possa significar.

Há poucos demônios antigos o suficiente para se lembrarem. A maioria foi destruída há muito tempo, nas guerras contra o Éden, em suas batalhas pessoais ou mesmo nas mãos de demônios mais jovens. Os poucos Antigos são extremamente fechados e difíceis de se encontrar. Tendo vivendo dezenas de milhares de anos a serviço do Inferno, eles quase sempre evitam o contato com os mais jovens, entediados com sua existência e preocupados com seus próprios problemas.

Os demônios mais abertos a falar algo têm uma idade próxima da minha, mas já conversei muito com seres de 4000 anos, e até mesmo já troquei algumas palavras com um Lorde de 25000. Já também me encontrei com o Caído, o próprio Lúcifer, que dizem possuir mais de 50 mil anos. Mesmo eles não puderam me dar pistas quanto a verdadeira idade de nossa raça.

Nisso, ficamos presos apenas às lendas. A verdade, se é que ela existe, nunca foi descoberta, e talvez nunca será...

A Pré-história

Pelo que eu sei, a Pré-história não era muito diferente do que foi a América antes dos Europeus chegarem ou de como ainda é hoje com certas tribos africanas. O sobrenatural não se escondia. Pelo contrário, era um fator constante na vida humana. As tribos primitivas tinham magos xamanísticos agindo como curandeiros ou líderes e possuíam seus rituais místicos. Monstros rondavam as áreas selvagens, incluindo dragões, manticoras e outros. As fadas eram mais primitivas, com aspectos

monstruosos e muito selvagens. Os Metamorfos existiam em abundância, e alguns deles, particularmente os lobisomens, caçavam os seres humanos para controlar a população da Terra.

Era uma era gloriosa para nós. Éramos chamados Daevas, os espíritos destrutivos, e reverenciados como deuses pelos mortais primitivos. Os Ahuras, ou Celestiais, também pertenciam aos inúmeros panteões, e a guerra entre Céu e Inferno era muito mais sutil, baseada em número de seguidores. A violência entre Céu e Inferno era constante, claro, mas em escala bem reduzida, sem grandes guerras.

Conforme as civilizações foram surgindo, as coisas começaram a mudar. Em primeiro lugar, apareceu uma nova ameaça, os descendentes de Lilith, os vampiros. Sim, somos mais antigos do que os sanguessugas... Na verdade, alguns Lorde do Inferno já estavam vivos há dezenas de milhares de anos quando o primeiro Antediluviano foi abraçado!

Os vampiros precisavam de grandes rebanhos de humanos para se alimentarem e para se protegerem dos outros sobrenaturais e por isso influenciaram muito no crescimento das cidades e civilizações que surgiam.

Era o início de uma nova era... Não sei quando exatamente Vermis Magnis surgiu, mas com certeza os desequilíbrios que viriam a seguir tiveram certa influência do Grande Verme...

O Mistérios da Era Antiga

Como quase todos os seres mais antigos que conheço (e que querem falar alguma coisa com clareza) são posteriores a essa época, é difícil falar qualquer coisa com precisão. Sei que os mortais refinaram sua magia neste período, que religiões se formaram e governaram os povos, que os vampiros começaram suas guerras, que os Metamorfos lutaram entre si... e que Vermis Magnis começou a crescer em poder...

O Egito e a Mesopotâmia tiveram grande importância para o Inferno e o Céu. No Egito surgiram novas formas de magia, novos conhecimentos e um profundo interesse na vida após a morte. Nós vigiamos o Egito, mas os Celestiais, os vampiros e Vermis Magnis também o fizeram. Criamos cultos, influenciamos na concepção de seus Deuses. Ajudamos os mortais a refinarem o poder mágico contido no mundo. O Egito sempre foi, porém, uma terra de conhecimento, e embora Metamorfos, vampiros e outros lutassem entre si naquelas terras, o Céu e o Inferno apenas observavam e influenciavam sutilmente,

A Mesopotâmia, porém, foi outra história... A evolução das civilizações mesopotâmicas foi influência direta das ações de demônios e Celestiais. Conforme Sumérios, Acádios, Babilônios, Assírios e novamente Babilônios se sucediam no poder, Inferno e Céu foram se alternando como influenciadores da civilização. Era um lugar de guerra sangrenta, e por 1500 anos o conflito foi conhecido como a Primeira Guerra entre Céu e Inferno.

A Guerra foi responsável pela destruição de incontáveis Celestiais e infernais, e talvez isso explique porque tão poucos Antigos anteriores a essa época ainda podem ser encontrados. O fim desta guerra foi marcado também por um dos maiores mistérios do Inferno: o desaparecimento do Grande Lorde Leviathan.

Os Hebreus também foram marcados pela influência nossa. Sua cultura fala claramente de demônios e anjos, e a própria magia cabalística hebraica foi criada para tentar nos controlar. Os Hebreus eram protegidos dos Celestiais, e o Inferno só teve algum poder sobre eles quando outros povos os dominaram, como aconteceu no Egito e em Roma. Somente com a diáspora os Celestiais perderam sua influência entre os Hebreus. Já me disseram que um líder Hebreu antigo agora é um dos governantes do Éden. Se isto é verdade ou não, eu não sei.

Houve também os Fenícios, um povo que governou o Mediterrâneo por muitos séculos. A cultura Fenícia, junto com os eventos que ocorreram na Mesopotâmia, foi a responsável pelo surgimento de Infernalistas como os conhecemos hoje. Muitos cultos infernais se espalharam pela Babilônia e Fenícia. A Fenícia era inclusive influenciada por um dos anciões Baali, Moloch, e pelos vampiros Baali que o seguiam.

Os Persas, por sua vez, tiveram contato freqüente tanto com o Céu como com o Inferno, embora nós mais observávamos do que influenciávamos. Fomos sutis na Pérsia, por causa do Zoroastrismo. Zoroastro, um mago ou Celestial, dependendo da versão ouvida, foi o responsável pela disseminação da religião Mazdeísta, que falava de um Deus da Luz, Spenta Maineyu, e um Deus das Trevas, Angra Maineyu. Não tenho certeza, mas acho que Zoroastro sabia demais sobre Celestiais e demônios ao criar sua religião... Seja como for, a religião fez com que grupos de magos surgissem, e muitos desses grupos se dedicavam a destruir os servos das trevas na Terra...

Finalmente, houveram os gregos. Tratamos os gregos da mesma forma que tratávamos os egípcios: apenas observávamos, e mantínhamos uma influência sutil... Outros seres, principalmente vampiros e, é claro, lupinos, tinham forte influência entre os gregos.

Roma

A partir de Roma, nossa história se torna mais precisa, já que muitos antigos que viveram esta época estão mais abertos ao diálogo e à negociação. Roma foi um antro de Infernalismo, um lar para vampiros e um ninho para Vermis Magnis. Conforme crescia, governada das sombras por vampiros, Roma se tornava mais corrupta e decadente. Não importa o quanto se negue, Roma foi um sonho para a maioria dos Dæmons.

Cada canto escuro de Roma era habitado por seres sobrenaturais, acredite. Nós comandávamos ordens de Infernalistas gigantescas. Conforme o Império crescia, nosso poder também crescia, mas me parece que os Dæmons daquela época se tornaram um tanto... relaxados. Pois o poder os deixou cegos, e nossos inimigos se aproveitaram disso. Primeiramente, Vermis Magnis também se aproveitou de Roma. Suas criaturas proliferaram em sítios de poder... Muito do poder da Wyrm, incluindo os caídos Dançarinos da Espiral Negra, se formou nesta época. Mas a Wyrm não era nosso maior problema...

Celestiais. Os amaldiçoados filhos de Ahura Ormazd, nossos inimigos eternos, estiveram com cada vez menos poder conforme Roma se tornava mais corrupta e crescia mais e mais. Mas algo aconteceu... Um homem, na região da Palestina, surgiu, seguindo uma influência claramente Celestial. Não posso ter certeza se ele era ou não um enviado do Éden, um peão ou realmente teve influência divina sobre ele, mas este homem conseguiu iniciar uma revolução que alteraria toda a história de Roma... A morte desse homem, influenciada por vampiros e por infernais, acabou por fortalecer o culto em torno dele. E a partir deste culto, os Celestiais conseguiram um pouco de poder na Terra. Poder suficiente para planejarem um ataque mortal a seus inimigos.

Nós demoramos demais para perceber o quanto os Celestiais tinham avançado. E quando tentamos algo, era tarde demais...

A Queda de Roma e a Segunda Guerra contra o Éden

Ah, a derrota tem um sabor amargo...

Quando percebemos que o Éden estava se fortalecendo, usamos nossa influência para destruir os Cristãos... Afinal, os cristãos eram a principal ajuda que os Celestiais possuíam. Antes deles, eram os Judeus, mas nós tínhamos conseguido subjugar esses usando a nossa influência em Roma...

Não importa o quanto caçávamos as forças do Éden na Terra, elas apenas se fortaleciam. Mais ainda, alguns vampiros começaram a defender os cristãos por seus

próprios motivos obscuros... Nós fomos perdendo nossa influência para a Wyrm, os vampiros e os Celestiais... Foi uma queda lenta, mas certa... e que culminou no ponto mais crítico de nossa história. A Segunda Grande Guerra contra o Éden.

Quando nosso poder na Terra se enfraqueceu ao máximo, os Celestiais lançaram seu ataque final. Hordas de demônios foram destruídas pelas forças celestiais, conforme eles invadiam tanto Roma como o Inferno à nossa procura. Os Dæmons caíram diante de ataques bem planejados. Acostumados com séculos de poder fácil, os infernais e seus servos foram dizimados. E após três séculos de conflito, nós tínhamos sido derrotados e forçados a recuar de volta ao Inferno. Mas não completamente...

Com a queda de Roma, os Celestiais e os vampiros manipularam os eventos para que o Cristianismo se espalhasse, desta forma preservando o poder do Éden na Terra. Mas aqueles infernais que sobreviveram à Guerra juraram vingança e sabiam que a corrupção da jovem Igreja Católica Apostólica Romana seria a chave para uma vitória sobre o Éden...

Enquanto isso, Vermis Magnis apenas crescia e se espalhava. Suas hordas corruptas mal encontravam oposição, aproveitando-se do caos entre Céu e Inferno e da falta de comunicação dos lobisomens da época...

A Idade das Trevas

A Idade Média foi conhecida como Idade das Trevas... e este nome é incrivelmente apropriado...

Assim como nós nos tornamos embriagados pelo poder em Roma, os Celestiais se tornaram relaxados durante a Idade Média. Acreditando que nós seríamos facilmente destruídos após sua incrível vitória em Roma, eles não perceberam como as forças infernais se espalhavam pela Igreja e pela nobreza. Geramos corrupção nas bases da sociedade medieval, e fizemos com que padres e nobres cometessem atrocidades em nome da Fé. Tocamos o que havia de mais puro, e até mesmo alguns papas foram nossos peões.

Mesmo sendo caçados impiedosamente neste período, nós crescemos, ficamos mais fortes e nossos servos proliferaram. Mais ainda, os vampiros, controlando a sociedade mortal, foram só se tornando mais influentes, diminuindo a força dos Celestiais sobre os mortais.

Alguns Celestiais notaram nossos planos, porém... Como forma de tentar impedir nosso avanço, esses Celestiais fundaram outra religião, no oriente médio, através do profeta Muhammad. Assim nasceu o Islamismo. O Islamismo causou terríveis danos

aos demônios do oriente médio, pois destruiu todas as religiões árabes mais antigas, incluindo dezenas de cultos infernalistas.

Mas a criação do Islamismo não foi apoiada por muitos Celestiais. O Éden se dividiu entre Islãos e Cristãos, e isso deu ainda mais poder ao Inferno. Nós influenciamos as Cruzadas e as invasões dos Mouros e assim causamos guerra no Céu. Dividimos e conquistamos...

Foi nesta época que eu nasci, expelido pela terra negra de Necrópolis. E, mesmo sendo um jovem com pouco mais de um século, participei do conflito que se seguiu. A Terceira Grande Guerra entre Éden e Inferno.

A Terceira Grande Guerra

Eu me lembro de como nós deixamos os Celestiais desesperados... Soma-se a isso as ameaças sobrenaturais na Terra, e surgiu a Santa Inquisição, uma "arma" contra nós demônios... Tolos. Nós fomos a única raça sobrenatural que não foi afetada pela caça às bruxas... Enquanto os Celestiais tentavam desesperadamente controlar a situação na Terra, nós nos preparamos para atacar o próprio Éden.

Nós lançamos nosso ataque contra o Éden. Os céus do Paraíso se tornaram negros com a nossa presença... Apenas um século. Apenas um século e nós tínhamos destruído o Paraíso... Não que nós tivéssemos finalmente vencido nossa eterna guerra contra Ahura Ormazd... Nada disso. Mas após um século o Éden se viu em ruínas. Os infernais recuaram, pois mesmo enfraquecidos os Celestiais ainda obtinham muito poder. E os Celestiais, desesperados, se viram obrigados a abandonar os mortais à sua própria sorte para que pudessem reconstruir as cidades do Éden...

E eu estive presente. Fui testemunha disso tudo... Vi o Éden, vi a face de nossos inimigos. Uma era de razão estava para surgir na Terra, porém. Notamos como os outros seres das trevas passaram a se esconder dos olhos mortais... Agora era a hora de agir com sutileza e sabedoria, e não com violência.

O Renascimento Humano: Um novo tempo, uma nova guerra...

Os próximos séculos foram de equilíbrio entre Inferno e Céu... Os Celestiais apoiaram o chamado Renascimento da humanidade. Mesmo nós infernais apoiamos tal mudança... ao nosso próprio modo.

A descoberta da América trouxe certos problemas, porém... Por séculos, alguns Metamorfos, Dæmons e Celestiais clamaram as Américas como suas terras e as protegiam da influência de outras forças sobrenaturais. Conforme os Europeus invadiam

o Novo Mundo, essas forças sobrenaturais americanas foram obrigadas a lutar contra as forças européias.

Dæmons contra Dæmons, Celestiais contra Celestiais, Metamorfos contra Metamorfos. Muitas vezes, duas ou mais raças se uniam, e é estranho pensar em uma aliança entre Celestiais e Dæmons, mas isso aconteceu muitas vezes, mas não durou em nenhuma delas.

O conflito entre demônios durou pouco. Logo os Dæmons que clamavam a América como seu território viram vantagens na invasão... Mas Celestiais e Metamorfos continuaram a brigar por séculos... Mais uma vez nossa superioridade foi demonstrada...

Na Europa, as nações começaram a se formar sob os reis. Os vampiros estavam dominando tudo, e nós passamos a manipular os mortais com a máxima sutileza possível. Nossos cultos infernais aumentaram, embora fossem quase imperceptíveis para os mortais. A base de poder que reina até hoje foi se formando nesta época.

Assim a humanidade... e nós... evoluímos, rumo à Revolução Industrial... e à Quarta Guerra entre Éden e Inferno...

A Revolução Industrial e a Tecnologia

Os mortais me surpreenderam nesse período... E só então nós começamos a perceber o quanto a entidade da Ordem era poderosa... Conforme indústrias se espalhavam, também traziam miséria, descontentamento, poluição e corrupção... Nós aproveitamos muito essa época, mas não foi só nós. Vermis Magnis se alimentou da miséria e da poluição e se fortaleceu ainda mais.

Nós, os magos e os Celestiais também se aproveitaram da tecnologia. Assim se formaram os chamados Tecnoanjos, enquanto o Reino de Necrópolis começou a se "modernizar," buscando incorporar ciência e magia. Já os magos da Terra formaram a Tecnocracia, destinada a impor a ciência sobre a superstição.

A miséria na Terra alimentava a nós e Vermis Magnis, mas atraiu Celestiais, preocupados com as condições humanas. Muitas lutas ocorreram entre Céu, Inferno e Vermis Magnis, e a violência entre os lados aumentou. Dois Grandes Lordes, então, começaram a planejar mais um ataque ao Paraíso.

Neste período, os Grandes Lordes Mephistus e Astaroth iniciaram um plano de invasão do Éden, uma guerra em que pretendiam destruir, de uma vez por todas, os Celestiais. Mas os demais Grandes Lordes se mostraram contrários a ela.

Essa guerra amaldiçoada foi a Quarta Grande Guerra contra o Paraíso.

A Quarta Guerra

Não ouso chamar os Grandes Lordes da Guerra e da Dor de tolos, é claro, mas acho que a Quarta Guerra foi uma tolice que jamais concluiria seu objetivo. Mas há algo mais nessa Guerra do que ela sugere... A vitória não era possível, mas ainda assim ela foi feita, como se houvesse um segundo interesse nesta guerra...

A Quarta Guerra começou quando os demônios de Eternalis Ignis e Gehenna invadiram aos milhares o Éden, no fim do Século XIX. Foi a mais curta das Grandes Guerras, durando apenas um mês. Após isso, as tropas Infernais recuaram. Muitas foram as baixas de ambos os lados, mas os demônios sofreram mais.

Quando a Guerra terminou, apenas as cidades de Prístina e Sancta Turrim, no Éden, haviam sofrido danos, e mesmo assim foram poucos. Os Celestiais rechaçaram o exército de demônios e almas condenadas, e a maioria dos atacantes fugiu... Eu não estava presente na guerra, pois sou de Necrópolis, mas segundo relatos, o próprio Mephistus manifestou um Avatar seu no Éden, e este Avatar foi destruído pelo Primus dos Venatores.

Há algo de podre aí. Dois Grandes Lordes não iriam começar uma Guerra assim e depois para-la. Talvez um plano secreto se escondia por trás da guerra. Os rumores correm até hoje, e vão desde a captura de um artefato místico que estava no Éden ao assassinato de algum Celestial poderoso. Muitos contam sobre a morte do Primus dos Celestiais Spiritus Latro e o desaparecimento de Veritatis, o Arcanjo do Conhecimento. O que de fato aconteceu nesta guerra?

O Século XX

Aqui chegamos ao Século XX da era cristã, de acordo com a calendário mortal. Um século de maravilhas e perigos, eu diria...

As Guerras Mundiais nos pegaram de surpresa, eu admito, bem como a Guerra Fria. Posso garantir que nenhum Grande Lorde está por trás disto, ou pelo menos acho que não está... É claro, aproveitamos muito das situações, da pobreza, da fome, da corrupção... mas os Celestiais também estão muito presentes, e muito mais agressivos.

Este novo século traz mais corrupção, e mais poder para nós, mas os Celestiais estão mais presentes do que nunca. As batalhas continuam a acontecer entre Céu e Inferno, embora sejam mais raras e menores. Ambos os lados se infiltram sutilmente entre os mortais, tentando aumentar seu poder.

Este século também nos mostrou o quanto Vermis Magnis se tornou poderoso... Seu poder está por toda parte... Os Garou estão lutando mais contra o Grande Verme do que nunca, e novas ameaças parecem surgir na Terra...

Os Grandes Lordes têm estado em silêncio, planejando. Pelo que ouvi, um ou mais Antediluvianos podem já ter acordado na Terra, e a Estrela Vermelha já pode ser vista nos céus da Umbra... O Grande Lorde do Caos, Sargatanas, parece apreensivo e há rumores que está tentando novamente se manifestar na Terra. Os Celestiais estão extremamente agressivos também, uma tempestade varreu o mundo dos mortos, e alguns mortais, sob alguma influência sobrenatural desconhecida, começaram a caçar os seres das trevas...

Eu diria que o Fim dos Tempos se aproxima... A Tellurian está em ebulição, e muito está por vir... Algo me diz que em breve uma guerra muito maior do que todas as outras se iniciará.

Mas quem tem medo? Já foram pelo menos 60 mil anos de história! Essa nova tempestade é apenas mais uma... e no fim, novamente estaremos presentes para continuar a lutar pelas almas da humanidade... em nome de Ialdabaoth!

Apêndice 4:

As Mil Faces do Demônio

AQUELES QUE GOVERNAM AS TREVAS

Existem poderes muito maiores no mundo do que míseros vampiros.
Esses poderes possuem nomes, nomes de poder.
— Livro do Clã Baali

Existem aqueles que fizeram seu nome conhecido entre os milhões de seres do Inferno. Esses seres são conhecidos por seu poder, sua crueldade ou seus feitos. Eles estão entre os mais temidos seres do Inferno. Alguns obtiveram tanto poder ao longo dos séculos que se tornaram lendários, nove outros possuem um poder divino, e um, apenas um, pode ser descrito como um deus incarnado...

OS NOVE GRANDES LORDES DO INFERNO

"Nós somos chamados Legião, porque nós somos muitos"

Nove são os poderes que governam o Inferno, nove são os Reinos que compõem o Inferno, e nove são as Maldições que pulsam no coração de cada infernal. Eles são os Grandes Lordes, seres tão antigos quanto a humanidade, e com poder suficiente para mudar controlar a realidade ao seu redor com um mísero pensamento. Os Grandes Lordes governam sem oposição os Grandes Reinos Infernais.

As lendas dizem que os Grandes Lordes foram criados da própria essência de Ialdabaoth e portanto possuem poderes muito superiores aos poderes dos demais demônios. Isso pode ser muito bem verdade, já que se sabe que um Grande Lorde é capaz de feitos incríveis. Seus *Infernalis Factu* estão além da capacidade de qualquer infernal, seus rituais são capazes de feitos tremendos, e conta-se que eles controlam até mesmo os segredos da Mágika Verdadeira. A mísera presença de um Grande Lorde altera o ambiente ao seu redor, e uma mudança de humor de um desses seres pode desencadear eventos terríveis.

A única limitação para um Grande Lorde é que ele é incapaz de deixar o Inferno. Grandes Lordes contornam tal problema criando Avatares, agentes infernais indistingüíveis de outros demônios, mas incrivelmente poderosos (mas ainda assim seus poderes são tão limitados quanto os poderes de um demônio comum).

Ao longo dos séculos, os Grandes Lordes tiveram muitos nomes e muitas formas. De fato, histórias antigas citam Grandes Lordes de nomes estranhos, como Balberith ou o misterioso Leviathan.

AVATARES

Embora Grandes Lordes sejam incapazes de deixar o Inferno, presos por alguma barreira mística imposta, talvez, por Deus em pessoa, eles podem agir na Terra diretamente através de Avatares. Um Avatar só é criado quando o Grande Lorde precisa cuidar de algo pessoalmente ou quando não pode confiar na competência de seus agentes mais costumeiros (leia-se: demônios de Casta inferior). Portanto, Avatares são muito raros.

Um Avatar, em termos de regras, é um demônio comum, mas ele não possui Casta e não pode ser "sentido" por outros demônios. Apesar de parecer algo tão simples, os Avatares possuem duas características únicas: energia infinita e limite indeterminado de poderes.

A Energia de Almas de um Avatar é abastecida pelo próprio Grande Lorde, e portanto jamais acaba. Ele "ganha" um Ponto de Alma por turno, naturalmente, e pode usar estes pontos normalmente. Além disso, um Avatar tem um limite de 10 em suas Características, e não possui um número determinado de *Infernalis Factu*. Avatares não possuem Alma, porém, e não podem ser Obliterados. Se destruídos, eles são simplesmente desfeitos, não podendo reencarnar a não ser que o Grande Lorde o crie novamente.

Alguns Avatares são manifestações diretas do Grande Lorde, e a consciência do Grande Lorde os controla. Outros são seres independentes, mas absolutamente fiéis aos Grandes Lordes. O primeiro tipo é muito mais raro, pois o Grande Lorde fica dormente no Inferno para que possa comandar o Avatar corretamente. O segundo tipo é muito mais comum (se assim pode ser dito de Avatares), mas são consideravelmente mais fracos.

Nem todos os Avatares são poderosos, porém. A maioria possui níveis muito baixos de poder, comparados ao nível de um demônio inferior ou até mesmo de um mortal. Quanto mais poder um Avatar possui, mais tempo e mais energia um Grande Lorde gasta para cria-lo, e por isso os Avatares mais fracos são muito mais comuns.

Avatares devem ser usados com cuidado pelo Narrador, pois é rara a necessidade de um Grande Lorde de se envolver diretamente nos eventos. Um Grande Lorde prefere agir indiretamente, através de agentes e peões, manipulando os eventos de uma distância segura.

LORDE MEPHISTUS, O SENHOR DA GUERRA

Conhecido também como Mephistópheles ou Sonneillon, o Sanguinolento Mephistus governa o Reino de Eternalis Ignis, ou "Aeternus Ignis," como o Reino já foi conhecido. Atualmente, Mephistus é um monstro de seis metros de altura e olhos de fogo, conhecido por sua falta de paciência e a violência com que trata de seus problemas.

Uma curiosidade a respeito de Mephistus é que ele é chamado pelos demais Grandes Lordes de "o irmão menor". Não se sabe com certeza a razão disso, mas lendas proibidas contam que no passado o Grande Lorde de Eternalis Ignis era um grande dragão chamado Leviathan, Belias ou Iuvart (o nome da criatura depende da lenda). O que teria acontecido com tal criatura é um mistério, assim como o atual Mephistus teria surgido. Apesar dessas lendas, a governo de Mephistus jamais foi questionado pelos demônios de Eternalis Ignis, afinal, quem teria a coragem de desafiar um Grande Lorde? O Poder dele em nada parece ser inferior ao de seus irmãos.

Mephistus é o General do Inferno nas guerras contra o Éden. Tanto a Terceira quanto a Quarta Grandes Guerras foram influenciadas por Mephistus, e um de seus Avatares foi o responsável pela morte de um dos Primus do Éden.

BOATOS PROIBIDOS SOBRE MEPHISTUS

— Mephistus nasceu quando um Lorde ambicioso planejou destruir Leviathan. No fim da Primeira Grande Guerra contra o Éden, Leviathan criou um Avatar extremamente poderoso na Terra, e entrou em dormência para controla-lo. O Lorde misterioso atacou o corpo inerte do Grande Lorde, cortando sua cabeça com uma poderosa espada, e Obliterando o Grande Lorde. A alma de Leviathan, porém, era poderosa demais, e ao invés de ser destruída fundiu-se à alma do Lorde, criando Mephistus. O Avatar de Leviathan tombou nesse momento, morrendo e dando fim à Guerra.

— Foi outro Grande Lorde, talvez Hades, Astaroth, Lucifugo ou Satanachia, quem destruiu Leviathan e aprisionou sua essência. O Imperador Ahriman teria punido o Grande Lorde, e usado a essência de Leviathan para forjar Mephistus.

— Mephistus é Leviathan, ele apenas mudou de forma e nome, como os Grandes Lordes fazem de forma costumeira ao longo dos séculos.

— Mephistus planeja uma nova Grande Guerra contra o Éden, e possui o apoio de Lucifugo, Sargatanas e outros Grandes Lordes.

— Mephistus realmente planeja uma nova Guerra, mas desta vez contra Malfeas, o lar da Wyrm. Surpreendentemente, Grandes Lordes que no passado se desentenderam com ele, como Fleuretti e Nebiros, estão apoiando-o.

— Leviathan está vivo, é o governante de Makai, e Mephistus é apenas um Avatar dele.

— Leviathan está vivo e planeja destruir Mephistus.

LORDE ASTAROTH, O SENHOR DA DOR

Sádico, violento e sanguinário, Lorde Astaroth é um dos mais temidos Grandes Lordes, devido à sua crueldade e extrema arrogância e suas formas de punição. Ele está em constante guerra com outros Grandes Lordes, mas sabe-se que é um aliado fiel de Mephistus. Astaroth é o Sádico governante do Reino de Gehenna.

Astaroth aparece como um velho careca, com barba grossa e branca, dentes de tubarão, unhas compridas e, no lugar de olhos, órbitas negras e vazias, mas dizem que ele muda constantemente de forma para vigiar seus servos. Ele já teve aparências mais assustadoras no passado, e já foi conhecido por nomes como Duriel, Balberith, Olivier ou Carreau.

Uma das características mais conhecidas de Astaroth é o seu gosto por jogos e competições. Freqüentemente, seu coliseu de ossos em Gehenna é palco de lutas sangrentas e jogos sádicos, em que demônios, seres infernais e almas condenadas lutam entre si. O Grande Lorde também é adepto da tortura como passatempo, e muitos dos criminosos de Gehenna são enviados a ele como "presentes" para serem torturados.

BOATOS PROIBIDOS SOBRE ASTAROTH

— Astaroth guarda muitos tesouros místicos em seu santuário.

— Astaroth mantém dezenas de Celestiais presos em seu santuário.

— Mephistus, o "irmão mais novo," considera Astaroth como um mentor, e ambos costumam planejar juntos. Foi Astaroth quem convenceu Mephistus a lutar na Terceira e na Quarta Grande Guerra.

— Um Avatar de Astaroth está manifestado na Terra, e vigia os Anjos Caídos da Europa.

— Astaroth foi o criador do Fogo Negro.

— Astaroth tem medo e um ódio mortal por Fleuretti, e esta é a única razão que o mantém aliado com o Grande Lorde Sargatanas.

— O Grande Lorde Agliareth mantém um pacto com Astaroth. Aparentemente, Agliareth teve alguma participação na Quarta Grande Guerra, e Astaroth está em débito com ele.

— Astaroth despreza Hades. Sabe-se que os dois discutem muito, mas nenhum parece disposto a atacar o outro.

LORDE FLEURETTI, O SENHOR DO PROIBIDO

Fleuretti, ou Baalphegor, é, talvez, o mais inteligente dos Grandes Lordes. Sua obsessão por conhecimento e sabedoria é bem conhecida, e o Grande Lorde costuma desaparecer por longos períodos de tempo, trancafiado em suas câmaras do topo de Destructione Turrim.

Fleuretti possui a aparência de um monstro imenso, humanóide mas reptiliano, com grandes presas e garras e muito musculoso, mas costuma assumir formas humanas com muita freqüência. Ele possui um interesse muito grande em tecnologia, e sabe-se que na forma principal seu braço esquerdo e seu olho direito são formados por um amálgama de carne infernal, metal e fios.

O Grande Lorde tem estado muito ocupado em sua torre ultimamente. Ele tem observado com cuidado os movimentos das criaturas sobrenaturais na Terra, e está muito preocupado com as ações dos Tecnocratas e dos vampiros. A recente tempestade que varreu o Mundo dos Mortos também chamou a atenção do demônio.

BOATOS PROIBIDOS SOBRE FLEURETTI

— Fleuretti possui alguma conexão com a entidade da Ordem e, embora não seja servo dela, usa os poderes da ordem em suas maquinações.

— Fleuretti é o Grande Lorde que mais se preocupa com as ações dos sobrenaturais na Terra.

— Fleuretti tem desavenças sérias com Astaroth, e se negou a participar da Quarta Guerra contra o Éden por causa disso. Astaroth parece ter certo medo de Fleuretti, pois jamais atacou Necrópolis.

— O Grande Lorde Sargatanas tem um ódio mortal por Fleuretti. Os Reinos de Necrópolis e Érebus freqüentemente entram em guerra, mas é estranho que nenhuma luta entre os Reinos tenha durado muito ou causado muitos estragos.

— Fleuretti raramente usa Avatares. Ele prefere usar peões e servos em seus planos.

— Fleuretti tem ficado paranóico com o Armageddon, e aparentemente seus estudos mais recentes buscam uma maneira de impedi-lo. Fleuretti acredita que o Fim dos Tempos está próximo.

— Fleuretti mantém contato com todos os Grandes Lordes, menos Astaroth, Sargatanas e Mephistus, e parece ter adquirido grande respeito por Nebiros, Grande Lorde de Hel.

— Fleuretti nutre ódio profundo em relação a Vermis Magnus, e é o Grande Lorde que mais se dispõe a usar servos para enfrentar a Wyrm. Os servos de Fleuretti costumam se aliar com Celestiais e lupinos para combater o Grande Verme, embora essas alianças não durem.

Lorde Sargatanas, Senhor do Caos

Dizem que Sargatanas tem "5001 formas e 5001 vozes," embora a razão deste número seja desconhecida. Como uma manifestação do Caos, Sargatanas está em constante mutação, e sua forma é tão mutável que é impossível descreve-la. Quando Sargatanas fala, milhares de vozes podem ser ouvidas, tanto nas mentes como nos ouvidos dos ouvintes. Ele possui poder bruto incomparável, e é o Grande Lorde mais propenso a usar seus poderes. De fato, a realidade se distorce quando Sargatanas está por perto, e o Reino de Érebus reflete o humor do Grande Lorde.

Os planos, motivos e objetivos de Sargatanas são incertos, e nada pode ser dito sobre esse Grande Lorde a não ser que ele é bastante imprevisível. Apesar disso, possui uma inteligência altíssima, e alguns demônios acreditam que há um padrão, mesmo que um tanto confuso, oculto por trás de suas ações.

BOATOS PROIBIDOS SOBRE SARGATANAS

— Sargatanas tem a obsessão de se manifestar na Terra. Sabe-se que ele já tentou centenas de vezes se manifestar no mundo material, mas até hoje não obteve sucesso. Muitas vezes, seus planos foram frustrados por Fleuretti.

— Dizem que Sargatanas será o arauto do Apocalipse. Quando ele se manifestar na Terra, sua presença irá despertar os Antediluvianos, o mundo dos mortos se tornará uno com o mundo dos vivos, e o Inferno virá para a Terra.

— Sargatanas não é um Grande Lorde de fato. Ele foi o resultado da fusão de 5001 almas demoníacas.

— O templo de Sargatanas em Érebus é um local de poder imenso, e de lá é possível alcançar a Umbra Profunda ou o Reino de Tenebra.

— Sargatanas mantém 5001 Avatares na Terra. A maioria é extremamente fraca, mas alguns possuem poder imenso.

— Sabe-se que Sargatanas possui um Avatar extremamente poderoso, que é a manifestação direta de sua mente. Estranhamente, o Lorde do Caos NUNCA foi visto em estado dormente, embora esse Avatar tenha sido visto em muitas de suas tentativas de se manifestar na Terra.

Lorde Hades, Senhor da Luxúria

Hades, governante do Reino de mesmo nome, já foi conhecido como Asmodeus, Azmodan, Baal ou Carnivean. Sendo um Incubus, Hades é conhecido por sua luxúria sem limites, e mantém haréns em seu lar para saciar seus desejos. Os haréns de Hades já tornaram-se famosos, pela coleção de belas almas, Succubi, Incubi ou até mesmo mortais ainda vivos que neles residem. O Grande Lorde participa ativamente de orgias e depravações em seu castelo oculto.

Hades é casado com Rosier, também chamada de Bittrettir, a autoproclamada Rainha das Succubi. Rosier é conhecida por seu imenso poder, que vai além do poder de um demônio comum. As lendas sobre ela variam, mas serão explicadas mais adiante.

Além de suas depravações sexuais, Hades aprecia muito jogos e competições. Costuma punir inferiores obrigando-os a participar de seus jogos doentios, e acredita-se que as maiores intrigas do Inferno são arquitetadas por Hades, para ver os demais Grandes Lordes disputarem entre si.

A crueldade de Hades é grande, embora ele raramente use dor para demonstra-la. Ele prefere jogos mentais, desafios e punições "poéticas."

Hades é um Grande Lorde de difícil acesso. Apenas aqueles que ele escolhe podem vê-lo. Seu castelo se oculta sob alguma caverna protegida pelas cascatas de prata derretida de Estige, e apenas misterioso Caronte sabe o caminho. Mesmo poderes de teleportação ou adivinhação são incapazes de levar à fortaleza oculta da Hades.

BOATOS PROIBIDOS SOBRE HADES

— Hades influenciou a Grécia antiga, e tinha grande poder em Roma.

— Caronte, ou Charon, é um Avatar de Hades.

— Caronte é uma alma condenada a serviço de Hades.

— Hades aprecia visitar a terra, e cria Avatares com freqüência para isso.

— Hades influenciou a Quarta Guerra contra o Éden, mas não participou dela. Acredita-se que a Guerra foi uma de suas intrigas.

— Hades possui um pacto com Nebiros, e ambos os Grandes Lordes tramam em segredo.

— Hades mantém contato também com Agliareth, o Senhor dos Pecados.

— Hades conhece o Nome Verdadeiro de Astaroth. Talvez por isso Astaroth o odeie, mas nunca o desafie.

— Um dos jogos favoritos de Hades é tornar almas condenadas em soldados demoníacos e envia-los a Terra para vê-los se podem sobreviver ou se serão destruídos.

— Hades possui contatos entre as amazonas lupinas Fúrias Negras, embora estas não saibam que estão ajudando um demônio.

LORDE LUCIFUGO, SENHOR DAS TREVAS

Senhor das planícies geladas de Niflheim, o monstruoso Lorde Lucifugo é conhecido por sua falta de paciência, sua crueldade e por seu medo da luz. De fato, o Grande Corruptor possui aversão à luminosidade, mesmo a luz do sol infernal, e não são poucos os boatos a respeito dessa fraqueza.

Lucifugo é um Corruptor. Escondido em sua fortaleza, ninguém pode saber com certeza seus planos. Sabe-se de suas ligações com Hades e Sargatanas, mas ninguém pode explicar ao certo o que estes três demônios estariam tramando juntos.

Assim, Lucifugo é o mais misterioso dos Grandes Lordes e, como toda ser misterioso, é alvo de inúmeros boatos e protagonista de muitas histórias. Que planos tal criatura poderia estar tramando? Que pessoas ele estaria manipulando? Qual é a extensão de seu poder? Nada de concreto, porém, pode ser dito sobre ele.

BOATOS PROIBIDOS SOBRE LUCIFUGO

— A luz do Sol queima Lucifugo, e pode destrui-lo.

— Luz não afeta Lucifugo, mas ele prefere as trevas porque é mais poderoso nelas.

— Lucifugo possui um Avatar na Terra, que se passa por um Ancião vampiro muito poderoso e muito influente na Europa.

— Lucifugo manda mensagens constantes a Lúcifer, o Caído. Aparentemente os dois mantém um pacto.

— Lucifugo é um intermediário entre Hades e Sargatanas, porque esses dois Grandes Lordes não se entendem.

— A razão de Lucifugo ficar enclausurado em sua fortaleza se deve ao fato de que ele fica a maior parte do tempo dormente. Sua consciência está sempre em algum Avatar ou flutuando pelos planos astrais e espirituais. Ele mantém vigília constante sobre a Terra e sobre os Celestiais.

— Lucifugo, e não Sargatanas, será o arauto do Apocalipse.

— Nos últimos séculos, Lucifugo nada tem feito a não ser ampliar seu poder. Em breve, ele conseguirá se manifestar na Terra, e abrirá caminho para os demais Grandes Lordes.

— Centenas de Celestiais estão presos na fortaleza de Lucifugo, e a criatura os tortura diariamente.

— Lucifugo não se manifestará na Terra. Na verdade, ele considera mais vantajoso manipula-la em sua forma astral.

— Lucifugo engravidou Lilith, e a cria de ambos foi o primeiro vampiro.

— Caim, o primeiro vampiro, foi amaldiçoado por Lucifugo.

— Lucifugo possui grande empatia com vampiros, e muitos de seus servos demoníacos são enviados à Terra para corromper vampiros. Ele tem se mantido atento aos movimentos dos Antediluvianos, e acredita-se que ele saiba onde cada um desses seres se esconde.

LORDE NEBIROS, SENHOR DO PROFANO

Lorde Nebiros, o demônio das lendas cristãs e muçulmanas, é um ser incrivelmente inteligente e educado. De fato, ao contrário do que se poderia imaginar, ele é o menos nocivo dos Grandes Lordes, tentando tratar de suas dificuldades com inteligência e paciência, ao invés de fúria ou força. É também extremamente tolerante, mas extremamente manipulador. Sabe-se, porém, que Nebiros é vingativo, e aqueles que o ameaçam podem esperar retribuição a níveis divinos.

Nebiros tem mantido seus planos em segredo pelos últimos 150 anos. Talvez apenas Fleuretti saiba de seus planos, mas nem isso se pode dizer com certeza. A aproximação dos tempos finais, dizem, está deixando Nebiros — e Fleuretti — extremamente ocupados.

Nebiros se manteve praticamente com a mesma forma durante os últimos dois mil anos. Ao longo dos tempos, porém, ele é chamado às vezes de Eblis, Íblis ou Íblis Al-Qadim por Celestiais muçulmanos.

BOATOS PROIBIDOS SOBRE NEBIROS

— Nebiros e Fleuretti são aliados, e dividem os conhecimentos e ensinamentos que adquirem entre si.

— Nebiros e Fleuretti são mais do que aliados, eles se tornaram amigos, e um defenderá o outro, não importando as circunstâncias. Aquele que desafia um deles terá de enfrentar a ambos.

— Um dos conselheiros de Nebiros é ninguém menos que o próprio Veritatis, Arcanjo da Sabedoria e Primus dos Veritatis Perquiratores.

— Veritatis está aprisionado na fortaleza de Nebiros, mas se recusa a ajudar o Grande Lorde.

— As bibliotecas de Nebiros estão entre as maiores fontes de conhecimento conhecidas, e são rivalizadas apenas pelas bibliotecas de Libraria, no Éden. Apenas os servos mais leais de Nebiros têm acesso a elas, mas o Grande Lorde Fleuretti também pode utiliza-las quando tem vontade.

— Nebiros mantém acordos com diversos grupos de Celestiais. A natureza desses acordos é desconhecida.

— Nebiros é odiado pelos Malaki, os Celestiais muçulmanos.

— Nebiros tem estado muito interessado nas sociedades de magos na Terra.

Lorde Satanachia, Senhor da Fúria

Satanachia, também chamado Verine, Gressil ou Verrier, é o Grande Lorde da fúria e, como todo Furioso, se deixa levar por suas emoções mais fortes. Satanachia sente prazer em ver caos e destruição, e seu Reino reflete isso: Sheol nada mais é do que uma grande guerra, interminável e sangrenta, entre demônios, dragões e outros seres.

Satanachia possui uma hora de demônios, exércitos de almas condenadas e muitos seres infernais sendo treinados em sua fortaleza. Ele é o único Grande Lorde que mantém um exército permanente grande, embora seu Reino possua uma população consideravelmente menor do que os outros Reinos infernais.

Como Furioso, Satanachia costuma manter diversos "lacaios" apenas para sua diversão. Tortura, estupro e outras ações ligadas a sentimentos brutos e fortes são os passatempos favoritos deste Grande Lorde.

BOATOS PROIBIDOS SOBRE SATANACHIA

— Satanachia possui um exército de dragões. As criaturas são suas criações, e o servem cegamente. No momento, os dragões parecem estar divididos, mas quando Satanachia ordenar, formarão uma força unida e eficaz.

— Satanachia costuma enviar mensageiros para Eternalis Ignis. Aparentemente, ele planeja algo ao lado de Mephistus.

— Satanachia possui estranhas ligações com Sargatanas, Lorde do Caos, com quem maquina planos de destruição.

— Outros Grandes Lordes parecem temer Satanachia, embora este não pareça ser o mais poderoso dos Grandes Lordes.

— Satanachia tem estado ocupado desde o fim da primeira Guerra Mundial. Sabe-se que teve influência entre os nazistas e que esteve muito ativo durante a Guerra Fria. Em tempos mais recentes, com o surgimento das idéias de "fim do mundo", Satanachia tem se preparado para iniciar algum plano seu para o mundo mortal. Dizem que é uma nova grande guerra na Terra.

— Adolf Hitler foi condenado ao Inferno, e ressurgiu como uma simples alma condenada, mas após duas décadas de procura, Satanachia o encontrou e o nomeou um de seus principais agentes. Embora Hitler seja apenas uma alma ainda, possui considerável poder, e chefia os exércitos de almas condenadas a serviço do Grande Lorde.

— Um dos boatos menos conhecidos a respeito de Satanachia diz que o Grande Lorde caminha perigosamente próximo dos métodos de Vermis Magnus... Se isto for verdade, então pode ser que o Grande Lorde serve à Wyrm e não ao Inferno, e isso pode significar a primeira guerra total entre Grandes Lordes. O que um conflito como esse poderia causar ao Inferno — e à Terra — pode ser terrível demais para se imaginar.

Lorde Agliareth, Senhor dos Pecados

O Grande Lorde de Tártarus, Agliareth, é tão pouco visto quanto Lucifugo, e muitos costumam especular quais seriam as verdadeiras intenções deste ser, cuja Maldição é a dos Tentadores. Tudo o que se pode dizer com certeza sobre Agliareth é que ele é um monstro reptiliano gigantesco, que habita uma caverna escondida a muitos quilômetros de profundidade e totalmente tomada pelo magma derretido de Tártarus.

Nas raras aparições de Agliareth, ele tende a manter contato com os demais Grandes Lordes, e dá ordens a diversos Lordes de Tártarus que ele considera importantes. Agliareth tem a tendência de aparecer em intervalos regulares de tempo, embora não tenha feito uma única aparição nos últimos 50 anos.

BOATOS PROIBIDOS SOBRE AGLIARETH

— Agliareth gasta pouco tempo no Inferno. De fato, Agliareth é o Grande Lorde que mais caminha entre os mortais, através de seus Avatares.

— O período de tempo em que Agliareth se mantém longe do Inferno tem aumentado cada vez mais. Dizem que isto se deve a um ritual que o permitirá se manifestar na Terra.

— Agliareth passa mais tempo no Inferno do que parece. Ele na verdade vigia Tártarus sob outras formas ou através de seus elevados poderes.

— Agliareth pode aparecer sob várias formas na Terra. Seus Avatares estão espalhados pelo globo, influenciando desde governos e empresas ao crime organizado e indivíduos famosos. Conta-se que ele possui Avatares entre os vampiros, os Garou e até mesmo os magos.

— Os Grandes Lordes Fleuretti, Nebiros e Hades possuem boas relações com Agliareth. Agliareth tem algum problema com Satanachia, mas eles não parecem ser hostis um para com o outro.

— Agliareth é fascinado pela humanidade, e desenvolveu alguma espécie de "senso de decência." Apesar de ser um Tentador, ele está cada vez mais habituado aos costumes mortais e tem começado a proteger certas pessoas na Terra.

— Agliareth mantém influência constante na alta sociedade humana. Seu maior prazer é fazer pessoas famosas se entregarem aos seus desejos ocultos, e então revelar os pecados dessas pessoas ao público.

— Há uma câmara mística sob o magma onde Agliareth se esconde. O que estaria guardado — ou aprisionado — lá é um mistério.

Ahriman, O Grande Satã

"Satã" não é um indivíduo, como muitos pensam, mas sim um título, que quer dizer "o Adversário" em Fabulare, e é equivalente, no Inferno, a "Imperador." O Satã atual é Ahriman, embora não se saiba se algum outro já obteve este título. Na verdade, muitos nem sequer acreditam na existência do Imperador, já que poucos dizem tê-lo visto. Há muitos e muitos contos a respeito de uma criatura imensamente poderosa em algum lugar no Inferno e que até mesmo os Grandes Lordes a temem.

Se Ahriman de fato existe, então ele jamais aparece para outros demônios senão os Grandes Lordes. Aqueles que o procuram no mítico vale de Átrium, a entrada do décimo Reino, Tenebra, jamais encontram tal lugar, embora uns poucos

clamem terem visto sua localização em sonhos ou terem sentido uma estranha atração para determinada região infernal. Talvez o Grande Satã só deixe vê-lo aqueles que ele escolhe, ou que ele precisa que saibam da verdade. E com certeza esses escolhidos mantém um silêncio pleno a respeito da veracidade da existência do Imperador.

Se Satã realmente existe, então ele é provavelmente a criatura mais poderosa da Tellurian, estando abaixo apenas dos maiores Deuses. Ao longo dos séculos, diversas histórias foram contadas a respeito de Ahriman, mas outros nomes também já foram citados, incluindo Angra Mainyu, Abaddon, Samael, Ial ou Beelzebub.

Ninguém pode também falar com certeza sobre a aparência de Ahriman. Já se contou a respeito de um gigante de chifres, um grande dragão, uma espécie de criatura-inseto, um ser de sete cabeças, entre muitas outras descrições, mas ninguém pode saber dizer com precisão como o Satã realmente aparece. O mais provável é que ele apareça com uma forma diferente para cada um que o vê.

Há aqueles que dizem que Ahriman é apenas uma sombra, uma manifestação do próprio Ialdabaoth, e que o grande deus das trevas assume tal forma para se comunicar com seus súditos. De fato, muitos demônios famosos contam como sentiram uma força inexplicável observando-os durante momentos críticos da História do Inferno. Boatos costumam correr soltos a respeito disso.

O que dizem os Grandes Lordes a respeito disso? Nada. Dependendo de quem conta e do Grande Lorde que a história envolve, o Grande Lorde pode ter medo, raiva, fidelidade ou amor pelo mítico Imperador. Mas, perguntando-se diretamente a eles, eles nada dizem, e podem até punir aquele que tenta ir longe demais para descobrir a verdade. Por outro lado, embora não confirmem, também não negam a existência de Ahriman.

Novamente, as lendas se espalham, e com a chegada do temor do fim dos tempos, novas lendas começam a se formar. A mais freqüente diz que o Imperador se manifestará em breve, convocará seus nove Grandes Lordes e todos os Infernais e, assim que o Apocalipse se iniciar, Ahriman criará um portal para a Terra por onde os Grandes Lordes poderão passar. Chegado esse dia, a Tellurian jamais será a mesma...

OUTROS FILHOS DAS TREVAS

Existem milhões de demônios, todos habitando o Inferno, seguindo suas Maldições e lutando para subir na hierarquia infernal. Alguns deles conseguem fama por seus atos, sendo considerados heróis ou, mais provavelmente, ameaças ou incômodos. Alguns são incrivelmente respeitados, outros são odiados por sua própria raça.

A seguir estão alguns demônios de nota. Esses são apenas alguns, pois dezenas de milhares além deles também são conhecidos, e mais milhões de demônios anônimos caminham no Inferno.

ELIHAZZARD, O GRANDE TRAIDOR

Nem mesmo os corruptores são imunes à corrupção. Elihazzard, antes senhor de um dos mais poderosos feudos do Inferno, é atualmente a criatura mais odiada e caçada pelos demais infernais. Com mais de 6000 anos de idade, Elihazzard traiu o Inferno e se entregou de corpo e alma ao grande inimigo: Vermis Magnus.

Originalmente, Elihazzard foi um demônio do Reino de Hades. Ele era um Rakshasa, um Furioso, e se sentia atraído pelo Reino de Eternalis Ignis. Quando atingiu a Casta dos Lordes, conquistou para si um Feudo em Eternalis Ignis, sob permissão do Grande Lorde Leviathan, e lá iniciou um reinado de terror. Elihazzard era muito temido por seus subalternos, e seu reino era sangrento, violento e caótico.

Talvez ninguém saiba com certeza como se deu a traição de Elihazzard, mas sabe-se que ela ocorreu durante a queda de Roma. A seita de Elihazzard foi completamente dizimada pelas forças dos Celestiais, e o próprio Lorde foi destruído pelas legiões do Éden. Graças à sua grande força de vontade, porém, sua alma escapou à Obliteração, mas foi, de alguma forma, ferida. Elihazzard renasceu em seu Feudo, completamente enlouquecido.

Enlouquecido, Elihazzard passou a conspirar com forças sombrias da Umbra. Querendo tomar o poder de Vermis Magnus para si, ele fez acordos com espíritos Malditos e Crias da Wyrm. Seu Feudo se encheu de monstros a serviço da entidade da destruição. Numa guerra civil sangrenta, os demônio do local foram dizimados. A força destrutiva a serviço do Lorde cresceu como um tumor no Inferno, conforme mais e mais monstros se materializavam nos domínios de Elihazzard.

Os Lordes de Eternalis Ignis que possuíam Feudos vizinhos ao lar de Elihazzard, porém, organizaram exércitos poderosos de demônios e almas, e não só conseguiram impedir o avanço da horda de Elihazzard, como conseguiram invadir seu Feudo. Cercado por Lordes poderosos, o traidor não teve escolha a não ser teleportar-se para a Umbra. Elihazzard foi declarado traidor máximo do Inferno, a ser destruído por quem o visse. Ninguém teve notícias dele por mais seis séculos.

Durante a Baixa Idade Média, Elihazzard retornou, mas mudado. Ele não era mais um demônio, havia se tornado algo diferente, uma aberração entre infernal e fomor, com o corpo e a alma corrompidos por Vermis Magnus. Ele também não estava sozinho, uma legião monstruosa o seguia. Composta de espíritos Malditos, monstros umbrais e Fomori (monstros criados quando um Maldito possui uma vítima mortal), essa força destrutiva passou a ser chamada de “a Horda.”

A Horda fez sua primeira aparição na Terra, e ainda era uma força pequena. Foi rechaçada por lobisomens, magos e Celestiais, que se uniram para destruí-la. Elihazzard escapou, e voltou a aparecer durante a Terceira Grande Guerra entre Céu e Inferno. A Horda invadiu o Éden durante a Guerra, aproveitando-se do caos, e já era uma força muito poderosa. Novamente, porém, ela foi expulsa pelos Celestiais. A terceira e última aparição da Horda foi logo depois, quando ela invadiu a América do Norte, aproveitando que os Garou europeus haviam libertado um ser da Wyrm chamado Devorador de Almas. A Horda foi rechaçada, novamente pelos lobisomens, com a ajuda oculta de infernais e Celestiais.

A partir daí, notícias sobre a Horda começaram a aparecer com freqüência nos últimos três séculos. Nenhum ataque em larga escala foi feito, porém, apenas pequenas forças a serviço de Elihazzard. Acredita-se que Elihazzard está fortalecendo a Horda para um novo grande ataque. Dizem que o Grande Traidor está em Malfeas, e é um conselheiro de Número Dois, o Incarna reinante de Malfeas.

ELIHAZZARD, O GRANDE TRAIDOR
Natureza: Desconhecida **Comportamento:** Monstro **Maldição:** Furioso, corrompido por Vermis Magnus
Reino: Originário de Hades, atualmente habita Malfeas (lar da Wyrm)
Casta: Não aplicável (traidor, corrompido por Vermis Magnus)
ATRIBUTOS
Físicos: Força 10, Destreza 9, Vigor 9
Sociais: Carisma 0, Manipulação 8, Aparência -6
Mentais: Percepção 8, Inteligência 7, Raciocínio 9
HABILIDADES
(devido à sua loucura, Elihazzard perdeu muitos de seus conhecimentos anteriores à sua traição)
Talentos: Consciência 6, Prontidão 8, Esportes 5, Briga 7, Esquiva 8, Intimidação 9, Liderança 8, Lábia 9
Perícias: Cavalgar 5, Armas Brancas 5, Furtividade 8, Sobrevivência 8, Tortura 6, Ferreiro 7, Artesanato 5, Armadilhas 6
Conhecimentos: Cosmologia 8, Enigmas 7, Investigação 7, Lingüística 8, Ocultismo 8, Venenos 5, Erudição (Garou 5, Espíritos 5, Wyrm 7, Demônios 4, Celestiais 4)
VANTAGENS
(poderes infernais com nível zero são aqueles que, por sua traição, Elihazzard é incapaz de utilizar, além disso, Elihazzard é incapaz de usar qualquer habilidade que envolva manipular energia infernal, e não recebe bônus em Nodos Negros.)
Poderes Comuns: Fogo Negro 0, Incorporação 9, Quimeræ 8, Transmutação 7, Teleporte 6, Violação 5
Poderes de Ampliação: Celeridade 5, Fortificação 8, Metamorfose 6 (Elihazzard é incapaz de tornar-se belo, porém)
Poderes Especiais: Corrupção 0, Naturæ 0, Visão 8, Vitæ 0
Poderes Fomori: Bafo de Fogo Tóxico (como Fogo Negro 6: Bafo de Chamas, mas não fere demônios), Membros Extras, Frenético (adiciona Fúria às Características de Elihazzard)
Antecedentes: Desconhecidos
Fúria: 7 (Elihazzard possui a Benção e a Maldição de um Sangüinolento, e pode gastar pontos de Fúria para ganhar ações extras em um turno)
Força de Vontade: 8 (Elihazzard perdeu quase toda a sua Força de Vontade quando traiu o Inferno, e não a recuperou totalmente ainda)
Qualidades: Garras (mãos e pés, dano Agravado de Força +2), Língua Comprida, Voz de Trovão, Asas, Espinhos (nas costas e cotovelos), Veneno (Sangue Venenoso), Tentáculos (4 tentáculos)
Defeitos: Toque de Corrupção, Presença Assustadora, Lixo Tóxico
Aparência: Elihazzard é grotesto, e parece um ser humanóide magro, de pele azul escura escamosa, olhos vermelhos com pupilas em fendas, como uma serpente. Possui grandes garras nas mãos e pés, asas imensas de morcego, e possui tentáculos e espinhos saltando de várias partes de seu corpo. A pele de Elihazzard costuma produzir uma camada de muco grudento e tóxico.
Observações: Elihazzard não possui Pontos de Alma. Ele é alimentado pela energia corrupta da Wyrm, e esta é muito limitada. Considere que ele possua apenas cinco Pontos de Alma no total, e recupera um ponto de Investimento gasto por turno.

KHAOS, AVATAR DE SARGATANAS

Poucos Avatares de Grandes Lordes existem por longo tempo, e dos poucos que são permanentes apenas Khaos é conhecido. Khaos foi criado pelo Grande Lorde Sargatanas há mais de dois mil anos e até hoje caminha livremente pelo Reino mortal, servindo seu mestre insano. Sabe-se que Khaos esteve presente em cada guerra na Terra, incluindo as cruzadas, a Revolução Francesa e as Guerras Mundiais. Conta-se muitas histórias sobre Khaos, inclusive que ele conheceu Jesus, foi amigo do Imperador Nero e foi o responsável pela Praga Negra na Europa.

A função de Khaos, porém, é desconhecida. Acredita-se que ele seja apenas um vigia, servindo como os olhos de Sargatanas na Terra. Outros defendem que Khaos não tem uma única função, mas sim serve ao seu mestre de acordo com as necessidades de Sargatanas no momento.

Um fato interessante sobre Khaos é que, ao contrário do Grande Lorde que o criou, não apresenta qualquer sinal de loucura ou múltiplas personalidades. Khaos possui uma certa independência de Sargatanas, o que é um tanto anormal para um Avatar. Ele não é um Avatar muito poderoso, e embora esteja sempre presente em momentos importantes da Terra, sabe-se que jamais interferiu diretamente em nenhum deles.

O comportamento de Khaos é peculiar. Ele sempre parece surgir do nada, no momento certo, observa o que está havendo, investiga o máximo que pode sobre o assunto e ajuda quaisquer pessoas que ele considere “dignas,” curando-as de ferimentos ou dando informações importantes, e então desaparece. Ele é uma figura imponente e carismática, e quase sempre as pessoas são compelidas a trata-lo com o máximo de respeito. Khaos jamais entra em combate físico, e se for forçado a isso, normalmente incapacita o inimigo com algum poder mental e vai embora logo em seguida.

KHAOS
Natureza: Desconhecida **Comportamento:** Solitário
Maldição: Desconhecida **Reino:** Érebus **Casta:** Não aplicável (Avatar)
ATRIBUTOS
Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3
Sociais: Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4
Mentais: Percepção 5, Inteligência 7, Raciocínio 5

HABILIDADES

Talentos: Consciência 5, Prontidão 5, Briga 2, Esquiva 2, Empatia 6, Intimidação 9, Manha 4, Lábia 4, Afinidade 4

Perícias: Empatia com Animais 4, Condução 3, Etiqueta 5, Armas Brancas 3, Pesquisa 5, Segurança 3, Furtividade 6, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Cosmologia 3, Cultura Mística 8, Enigmas 12, Investigação 6, Direito 4, Lingüística 8, Medicina 2, Ocultismo 5, Política 6, Acadêmica 5, Erudição (Todas 5)

VANTAGENS

Poderes Comuns: Quimeræ 4, Transmutação 5, Teleporte 4, Violação 4 (esta Violação funciona contra demônios e Celestiais)

Poderes de Ampliação: Nenhum

Poderes Especiais: Naturæ 3, Visão 6, Vitæ 1

Antecedentes: Arcanum 8, Mentor 5

Força de Vontade: 10

Qualidades: Bom Senso, Vontade de Ferro, Resistência à Magia

Imagem: Khaos aparece como um homem alto, magro e de cabelos compridos, escuros. Seus olhos são azuis e sua voz é forte, capaz de intimidar qualquer criatura. Costuma vestir-se bem.

LÚCIFER ESTRELA DA MANHÃ

Embora não seja um demônio nem tenha se unido às forças infernais, o nome de Lúcifer, o primeiro dos Caídos, é temido tanto no Inferno, no Éden e na Terra. Alguns dizem que esse poderoso Caído tem mais de vinte mil anos, e os Caídos sustentam que ele nasceu há mais de 500 séculos! De fato, ele foi chamado de Lucibel, e foi um dos sete Primi originais a serviço de Ahura Ormazd.

Lucibel, ao contrário do que dizem as lendas humanas, não se opunha à humanidade, muito pelo contrário, como a Luz de Deus, ele a protegia das garras infernais. Ele criou um Clero poderoso, os Protectori, dedicado à defesa dos mortais. As lendas não dizem ao certo o porquê, mas Lucibel passou a questionar os demais seis Primi e seus respectivos Cleros. Alguns dizem que Lucibel foi corrompido pelo Inferno, outros sustentam que ele tentou tomar a liderança do Éden à força. Seja como for, o Clero de Lucibel o seguiu, assim como muitos outros Celestiais simpatizantes.

A guerra no Éden foi sangrenta, mas no final, os Primi derrotaram e aprisionaram Lucibel e os revoltosos. Os revoltosos mortos durante a Guerra ou foram Obliterados ou capturados ao renascer no Éden. Lucibel e seus generais foram submetidos a um duro julgamento, e ao final do mesmo a sentença foi dada. Aqueles que seguiram a Lucibel, assim como o próprio, perderiam aquilo que os fazia puros, suas asas, e seriam enviados à Terra para pagarem por seus crimes. Assim nasceram os Anjos Caídos. O Clero Protectori foi extinto no Éden, e aqueles Protectori que não seguiram a Lucibel se tornaram os primeiros Celestiais conhecidos como Primordiais.

Atirado à Terra, Lucibel se viu sem poderes, condenado a caminhar pelo mundo por toda a eternidade. Ele prosseguiu ajudando os mortais, mas o ódio e a frustração aumentavam em seu âmago. Com o tempo, recuperou parte de seus poderes. Uma noite, foi visitado por uma presença poderosa. Alguns dizem que foi Ahriman em pessoa.

Segundo o que dizem, Ahriman, ou talvez algum Grande Lorde, e Lucibel conversaram por toda uma noite. O Grande Satã contou a Lucibel onde estavam os outros Caídos, e disse que o Celestial devia recolher seus irmãos, formassem uma força conjunta, e se unissem ao Inferno. Lucibel recusou a oferta de Ahriman, mas resolveu reunir seus irmãos, para que formassem uma terceira força entre Céu e Inferno. A partir desse dia, ele foi chamado de Lúcifer.

Lúcifer condena os Caídos chamados Luciferite, que são aqueles que venderam suas almas ao Inferno. Aliás, considera o nome Luciferite um sério desrespeito, uma brincadeira profana com seu nome. Ele raramente tem paciência com os Luciferite e odeia tanto Luciferite como demônios com igual fervor.

O paradeiro atual de Lúcifer é a Europa. Ele vivem em algum lugar nas ruínas romanas, onde os Caídos costumam se reunir. As coisas mudaram desde a queda de Lúcifer. Ele não sente mais ódio pelos Celestiais, e suas forças freqüentemente fazem acordos com demônios, mas ainda assim ele vê seus guerreiros como uma força separada do Céu e do Inferno. Ele tem tido problemas com os Caídos, que tornam-se a cada dia mais rebeldes, e tem feito alianças com Cleros Impuros que não negociam com demônios. Também tem procurado se aproximar dos lobisomens, e está vigiando o avanço de Vermis Magnus na Europa.

Será que esse Caído poderia um dia finalmente se redimir e ascender novamente ao Paraíso?

MALEANGELUS, O LORDE DOS CAÍDOS

Enquanto vampiros chamam seus membros com alguns séculos de “anciões”, demônios riem do termo. Quando a idade de alguém é contada em séculos, ter cinco séculos de vida parece pouco, é como comparar tal ser a uma criança de cinco anos. Embora haja vampiros realmente antigos, o Inferno e o Éden guarda os verdadeiros Antigos, seres que viram a história da humanidade diante de seus olhos.

Maleangelus possui cerca de 45 séculos de vida. Ele viu impérios florescerem e decaírem na Terra, presenciou as Guerras entre Céu e Inferno, e até mesmo viu o Grande Lorde Leviathan pessoalmente. Ele estudou mágica com magos gregos, visitou os Wan Xian da China, observou a formação dos impérios indígenas da América Central e viu mais fatos do que qualquer ser humano vivo pode imaginar.

Grande Maleangelus é um dos maiores Mandrágoras conhecidos, seu poder é temido por muitos e sua ambição não tem limites. Século após século ele lutou para ter mais poder, mais conhecimento. Tornou-se um ser magnífico, e sonha em um dia ser insuperável.

Lorde Maleangelus governou o Feudo do Abismo, em Sheol, por mais de dois milênios. O Feudo destruiu e assimilou Feudos vizinhos, cresceu, tornou-se uma imensa fortaleza fortificada, cercada por muralhas imensas de pedra infernal. Em sua corte, ele era temido por demônios, almas e dragões, e outros Lordes tinham grande medo dele e de sua grande crueldade.

Maleangelus possuía quatro Generais, todos Anjos Caídos Luciferite, que mantinham seu Feudo durante suas longas ausências. Ele tinha alguma obsessão, algum objetivo secreto que o compelia a permanecer na Terra ou viajar nos mundos espirituais. Alguns diziam que ele pretendia adquirir poder para tornar-se um Grande Lorde, outros diziam que ele buscava os segredos do primeiro vampiro, e uns poucos sussurravam que seus planos iam muito além.

Mas o poderoso Lorde caiu, e foi derrotado.

Em recentes eventos, quando Maleangelus tentou se apoderar de sete artefatos conhecidos como "as jóias do Caos," ele entrou em conflito com um pequeno grupo de demônios jovens, chamado Tetragrama Profano. Numa seqüência de eventos que envolveu até mesmo o Grande Lorde Sargatanas, o Tetragrama, aliado a Celestiais e a um grupo de mortais, conseguiu derrotar o poderoso Maleangelus.

Maleangelus foi aprisionado numa caixa, preso por seis círculos de proteção e jogado no oceano. O poderoso Lorde entrou num estado de dormência durante sua prisão. Enquanto isso, seus Generais, sabendo de sua derrota, entraram em conflito pelo controle do Feudo do Abismo. O Feudo ruiu, dividindo-se, e um dos Generais destruiu outros dois, tomando o Abismo para si.

O quarto General Caído, porém, manteve-se fiel a seu mestre. Reunindo os seguidores de Maleangelus, ele conseguiu enganar o Tetragrama Profano, quase destruindo os jovens infernais, e aniquilando a pequena seita que os adorava. Descobrindo o local onde Maleangelus estava aprisionado, o Caído o resgatou, e o libertou da prisão.

Maleangelus agora despertou de seu sono. Furioso, ele recuperou o Feudo do Abismo, reunindo um novo conselho de quatro Generais, que desta vez reúne uma alma fiel, dois demônios e o Caído que o libertou. Ele planeja vingança, mas também quer muito mais. Em seu sono, ele teve sonhos, sonhos de poder. E agora ele planeja algo realmente grande...

MALEANGELUS, SENHOR DO ABISMO E LORDE DOS CAÍDOS

Natureza: Autocrata **Comportamento:** Diretor / Tirano

Reino: Sheol (Feudo do Abismo) **Maldição:** Acumulador de Poder **Casta:** 12 (Lorde)

ATRIBUTOS

Físicos: Força 9, Destreza 9, Vigor 8

Sociais: Carisma 7, Manipulação 9, Aparência -10 (5)

Mentais: Percepção 7, Inteligência 9, Raciocínio 8

HABILIDADES

Talentos: Consciência 7, Prontidão 8, Esportes 5, Briga 8, Esquiva 7, Empatia 7, Intimidação 5, Liderança 9, Manha 8, Lábia 9, Afinidade 5, Sedução 8, Arremesso 5, Sentir Dissimulação 8, Captação 4

Perícias: Condução 2, Etiqueta 6, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 5, Segurança 5, Reparos 3, Furtividade 6, Sobrevivência 8, Tecnologia 3, Tortura 6

Conhecimentos: Acadêmica 5, Burocracia 5, Computador 3, Cosmologia 7, Cultura 7, Cultura Mística 9, Enigmas 8, Estratégia 6, Política 9, Direito 6, História 7, , Investigação 8, Lingüística 10, Medicina 3, Ocultismo 8, Ciência 4, Erudição (Família 5, Garou 5, Wyrm 4, Demônios 6, Celeste 5, Magos 4, Espiritual 7, Fadas 3, Mortos 5)

VANTAGENS

Poderes Normais: Fogo Negro 8, Incorporação 8, Quimeræ 8, Teleporte 8, Transmutação 8, Violação 9

Poderes de Ampliação: Celeridade 8, Fortificação 10, Metamorfose 9

Poderes Especiais: Corrupção 10, Naturæ 9, Visão 7, Vitæ 9

Antecedentes: Seita 20 (25 mil servos espalhados pelo mundo), Aliados 8, Lacaios 10+, Recursos 5 (possui ações em diversas empresas de sucesso), Influência 6 (possui influência em diversos países da América do Sul e Europa), ID Secreta (Lucas) 6, Servos 10+, Almas Escravas 9 (32 almas serviçais), Força Militar 5 (100 guerreiros Infernalistas treinados) , Artefatos 8, Arcanum 6

Força de Vontade: 10

Infernalis Magica: <Básicos> Criar Luz, Detectar Elemento, Falar com Animais, Farejar o Medo* , Gerar Trevas, Invisibilidade para Animais* , Movimentos Silenciosos, San He, Sentido Aguçado (Olfato, Visão, Audição), Sorte Demoníaca* , <Avançados> Encantar Armas, Escudo de Proteção, Passagem Umbral, Roubar Poderes* , <Superiores> Ataque de Quintessência

Infernalis Ritæ: (1) Câmara de Projeção Infernal, Iluminar a Trilha da Presa* , Puridade da Carne* , (2) Círculo de Proteção contra Carniçais* , Presságio de Sangue, Proteção do Covil, (3) Círculo de Proteção contra Lupinos* , Felis Negrum* , Patas de Inseto, Protegido da Floresta Negra, (4) Conjurar Familiar, Círculo de Proteção contra Vampiros* , Domínio Secreto da Praga* , Osso de Mentiras* , (5) Zumbi, (Maleangelus possui muitos rituais de nível 6 ou superior, mas a natureza desses rituais é desconhecida).

Qualidades: Asas, Garras, Chifres, Tentáculos (2 nas Costas), Vontade de Ferro, Memória Eidética, Espinhos, Corpo Grande (2 níveis extras de Vitalidade), Pernas de Cabra

Defeitos: Mandíbulas Destruidoras, Sem Reflexo, Toque da Podridão, Objetivo Condutor (Poder), Cabeça Quente, Excesso de Confiança (Bem Fundamentado, não?), Rabo Pontiagudo

Imagem: Um demônio de três metros de altura, asas, olhos vermelhos, mandíbulas imensas pingando baba verde, dezenas de chifres, rabos com pontas, espinhos nas costas, tentáculos saltando de trás, garras e pele amarelo-esverdeada.

Na forma humana, Maleangelus é um belo homem de cerca de 30 anos, chamado Lucas. Ele tem cabelos castanhos, olhos verdes e 1,7m.

* Maleangelus possui poderes DEMAIS pra que este livro apenas cubra todos. As habilidades com asteriscos (*) são aquelas não cobertas ou adaptadas para servir de referência. Os feitiços com asterisco são na verdade Investimentos adaptados e podem

ser encontrados no **Apêndice 2** deste livro. Os Rituais com asterisco são na verdade Rituais Taumatúrgicos de **Vampiro: A Máscara**.
Observação: Maleangelus tem 4500 anos de vida infernal, e suas estatísticas refletem essa GRANDE experiência. Ele não deve ser tomado como um infernal típico, mas sim como um Antigo. Dificilmente os jogadores encontrarão pessoalmente uma criatura dessas. Mas, se você acha ele poderoso, imagine quanto poder possui um demônio com, digamos, 17 mil anos...

ROSIER, RAINHA DAS SUCCUBI

Rosier, ou Bittrettir, aclamada como "a Rainha das Succubi", é a misteriosa esposa do Grande Lorde Hades. Porque, em primeiro lugar, um Grande Lorde iria se casar, ninguém sabe, mas sabe-se que Hades e Rosier são incrivelmente leais um ao outro.

Rosier nasceu em Gehenna, há cerca de 10000 anos. Uma Luxuriosa, tornou-se famosa como concubina de grandes nobres na Terra, conseguindo grande poder entre a nobreza feudal. Ao atingir a Casta dos Malditos, ela passou a habitar os Reinos de Hades e atraiu a atenção do Grande Lorde, tornando-se sua amante. Logo se tornou protegida de Hades e, graças à essa proteção, subiu rapidamente na hierarquia infernal. Quando alcançou a Casta dos Lordes, Lorde Hades a pediu em casamento, para a surpresa de todos os demais demônios. Casamentos entre demônios costumam ser raros e não eram surpresa, mas um Grande Lorde se casando foi um fato completamente inédito.

O casamento foi uma cerimônia profana e ninguém pode dizer ao certo porque aconteceu. Como um Grande Lorde poderia se unir a uma infernal inferior? Acredita-se que Rosier recebeu parte dos poderes de Hades, e é agora mais do que um demônio comum, algo entre Lorde e Grande Lorde, mas não se pode ter certeza disso.

Como uma Succubus, Rosier mantém muitos amantes. Isso não parece enfurecer Hades (que também é conhecido por seus haréns e amantes...), mas não é surpresa que demônios pensam diferente de mortais, e que um casamento infernal se comporta diferente de um casamento mortal. Rosier controla diversas pessoas influentes na Terra, principalmente políticos, empresários e criminosos (ligados quase sempre à prostituição, ou às drogas), sendo portanto mais uma fonte de poder para Lorde Hades.

ROSIER, RAINHA DAS SUCCUBI
Natureza: Desconhecida **Comportamento:** Variável, normalmente Bom Vivant ou Caçadora de Emoções
Reino: Hades **Maldição:** Luxuriosa **Casta:** 12 (Lady, mas com poder anormal para sua posição)
ATRIBUTOS
Físicos: Desconhecidos
Sociais: Aparência 10, os demais desconhecidos
Mentais: Desconhecidos
HABILIDADES
Talentos: Empatia 10, Lábia 10, Sedução 10, os demais desconhecidos
Perícias: Etiqueta 10, os demais desconhecidos
Conhecimentos: Desconhecidos
VANTAGENS
Poderes Normais: Violação 10 (talvez mais), os demais desconhecidos
Poderes de Ampliação: Desconhecidos, sabe-se que possui altíssima Metamorfose
Poderes Especiais: Corrupção 10 (talvez mais), os demais desconhecidos
Antecedentes: Desconhecidos. Mantém uma Influência imensa na Terra.
Força de Vontade: 10
Infernalis Magica/Infernalis Ritæ: Desconhecidos, mas sabe-se que ela possui poderes muito grandes.
Qualidades: Vontade de Ferro, os demais desconhecidos
Defeitos: Desconhecidos
Imagem: Rosier possui pelo menos cinco formas diferentes. Em todas, ela é uma mulher lindíssima, e seus olhos são tão belos que alguém que os fite parece hipnotizado. Dependendo da aparência, ela pode ser uma mulher loira, uma asiática de cabelos compridos e lisos, uma ruiva, uma negra ou uma morena sensual.
Observação: A Energia de Almas de Rosier talvez seja infinita, pois seus poderes parecem nunca se esgotar.

Créditos e Agradecimentos Especiais

Saudações, leitores...

Não, desta vez não é nenhum demônio falando, é só o autor, que andou trabalhando duro neste projeto há cinco anos. Cinco anos? Isso mesmo. **Demônio: O Preço do Poder** surgiu de uma matéria da revista **Dragão Brasil**, chamada Demônio: A Negociação. Originalmente, tudo o que fiz foi escrever os poderes demoníacos daquela matéria, explicando-os nível a nível. A partir de então, as coisas foram mudando e mudando, a minha versão foi ganhando vida própria, fui fundindo idéias pessoais, pesquisei muitos livros do **World of Darkness** e muitas enciclopédias e livros de demônios. Em 1999, resolvi reunir tudo aquilo que foi criado de uma forma tão fiel ao Mundo das Trevas, que fosse considerado quase como um livro verdadeiro, mas que ainda assim mantivesse toda uma criatividade, um fator único.

Demônio: O Preço do Poder começou a ser escrito no fim de 1998. Conforme eu escrevia, ia reunindo idéias antigas e novas, tornando o livro algo completamente diferente de qualquer mitologia ou lenda sobre demônios conhecida. Embora tenha sido baseado em algo que não era de minha autoria, se tornou um jogo novo e original, algo verdadeiramente meu.

Agora, nos fins de 2000, o trabalho está feito.

Os Grandes Lordes, os Reinos, o Inferno, os demônios em si e até mesmo os poderes, são todos originais, algo novo e adaptável. Foi o que eu queria desde o início. Não quis me prender a lendas, quis só me basear nelas. Pense em **Vampiro** ou **Lobisomem**. As criaturas lá não são as mesmas das lendas, não há licantropia ou vampiros a serviço do mal. Há algo novo, que considera as lendas como falsas, que as mostra como distorções do que é real. O mesmo ocorre com **Demônio**. Os demônios não são os monstros do cristianismo ou judaísmo, não são servos de um Satã que quer destruir Deus, mas ainda são demônios: seres das trevas, mas que podem ou não servi-las. São mais do que monstros: são personagens com desejos próprios e tão complexos quanto qualquer ser humano. Espero que tenham gostado desta nova visão dos infernais.

É claro que não termina aqui... pretendo começar o jogo-irmão de **Demônio** em breve. **Anjo: A Salvação** também trará uma versão nova sobre os seres Celestiais. E após **Anjo**, devo criar o livro dos **Anjos Caídos**. Vejo vocês em breve novamente...

O autor,

Tiago José "Deicide" Galvão Moreira

Créditos

Autor

Tiago José "Deicide" Galvão Moreira, mas com a apreciada ajuda de muitas pessoas, algumas que nem sequer conheci pessoalmente... todas elas merecem os meus...

Agradecimentos Especiais

AOS AMIGOS PRÓXIMOS:

Cláudio Tomás "Glória aos Deuses Nórdicos" Galvão Moreira, meu irmão, que me ajudou muito a nivelar o nível de poder dos demônios com suas críticas "construtivas," como, por exemplo, "esse jogo não presta."

João Gilberto "Aquele com Apendicite" Galvão Costa, que esteve jogando conosco mesmo quando morou fora da cidade, pelo apoio que deu durante todo esse tempo, por seu demônio chamado "Novato" e por seu personagem que teve uma apendicite.

Rafael Dreher "seu Apelão Maldito" Ramalho Glórias, por me ajudar a notar quando as regras que eu criava favoreciam os apelões (o personagem dele sempre abusou dessas regras...) Aliás, também pelo fato me encher o saco todas as tardes com suas idéias otimistas e sua visão positiva do mundo.

Tiago Arantes "Cadê o livro dos Tecnoanjos?" Pereira, por centenas de idéias contidas neste jogo. Esse cara merece muito crédito e tem ÓTIMAS idéias, pena que seja um tanto lerdo pra realizar o trabalho... Aliás, ele ainda me deve o livro dos Tecnoanjos...

AOS QUE, EM ALGUM MOMENTO, AJUDARAM, MAS ACABARAM SUMINDO:

Conrad "Tocha Humana" Fonseca, que, por um curto período de tempo, uniu-se a nosso grupo de jogo. Seja lá onde estiver agora, cara, saiba que nunca vou me esquecer do dia em que você pôs fogo nas suas sobrancelhas...

Pedro "Eu sou o Líder, sigam o Líder!" Toledo França, que nunca parou de falar besteira na vida. Agradeço o seu bom humor, cara. E que aquele seu Malkaviano nunca seja esquecido! Afinal, ele é o rei do mundo...

E TAMBÉM:

Vinícius "Rayzou Kurayama," que me ajudou a criar os demônios do Oriente.

Índice Remissivo

A

África Sub-saariana 35
Ahriman 16-17, 30, 223-224
Ahura Ormazd 39
América do Norte 33
América Latina 33
Amuletos 146
    Pedras Elementais 146
Anjos 157-158, 169, 173-179
    Características 173
    Cleros 175-176
    Coros 176
    Poderes 177-178
Anjos Caídos 158, 176
    Cleros Impuros 176-177
    Luciferite 158, 177
    Poderes 178
Antecedentes 44-45, 67-71, 185-186
    Aliados 67
    Almas Escravas 67
    Arcanum 67
    Artefato 67, 145
    Artefato Infernal 185
    Biblioteca 68
    Contatos 68
    Destino 68
    Fama 68
    Identidade Mortal 69
    Influência 69
    Lacaios 69
    Mentor 69
    Mestre Infernal 186
    Recursos 70
    Seita 70
    Servos 71, 186, 205-208
Aparência Negativa 43, 60-61
Arquétipos 42, 48-49
    Autocrata 48
    Caçador de Emoções 49
    Competidor 48
    Explorador 49
    Líder 49
    Monstro 49
    Manipulador 49
    Planejador 49
    Predador 49
Artefatos 144
    Artesanatos Infernais 144-145
    Fetiches/Amuletos 146-147
    Talismãs 147
Artesanato Infernal 144
    Criando 144
    Adaga Caçadora 145
    Adaga Ritual 144
    Amuleto de Proteção 145
    Diamante do Corpo Perfeito 145
    Manto Negro 145
    Marcas do Predador 145
    Mortalis Arma 145
Atributos 43
    Aparência Negativa 43, 60-61

C

Caos 39
Castas 14-16, 72-74
    Casta e Status 72-74
    Nomes Alternativos 16
Celestiais *v. Anjos*
Combate 85-88
    Combate com Armas Brancas 87
    Combate com Armas de Fogo 86-87
    Combate Desarmado 88
Códigos de Ética 187
    Humanidade 188
    Trilha das Revelações Malignas 188
    Trilha do Demônio 188
Códigos do Inferno 17-18
Criação de Personagens 41, 184
    Demônios 41-47
    Infernalistas 184
Cura 83-84

D

Dano 81-84
    Dano Agravado 82, 83
    Dano Atordoante 81, 83
    Dano Letal 82, 83
    Demônios e Tipos de Dano 83
Defeitos 77
    Físicos 77
        Baixo 77
        Caolho 77
        Cheiro Horrível 77
        Deformidade 77
    Mentais 77
        Pesadelos 78
        Vingança 78
    Sociais 78
        Caçado 78
        Inimigo 78
    Sobrenaturais 78, 189
        Caçado por Celestiais 189
        Presença Assustadora 78
        Repelido por Cruzes 78
        Sem Reflexo 78
        Tocado pelo Abismo 189
        Toque da Corrupção 78
        Vulnerabilidade à Fé 189
    Aparência Demoníaca 78
        Bocas Extras 80
        Cauda 79
        Chifres 79
        Corpo de Cobra 80
        Lixo Tóxico 79
        Mandíbulas Destruidoras 79
        Pedaços de Animais 80
        Vermes Simbiontes 80

E

Éden 174
Egito, Mesopotâmia, Oriente Médio 35
Espíritos 37-38, 171
    Tipos 38
Europa 34

F

Fadas 157, 168-169, 205
    Fadas Infernalistas 169, 205
Fantasmas 157, 166-168, 204
    Fantasmas Infernalistas 167, 204
Fé Verdadeira 170-171
Fetiches 146-147
    Amuleto do Cervo 146
    Grande Adaga Ritual 147
    Língua de Vampiro 146
    Magneto Espiritual 146
    Patas de Gurahl 146
Força de Vontade 45, 75, 189
Fraquezas 90

G

Grandes Lordes 16, 219
    Agliareth 30, 223
    Astaroth 26, 220
    Fleuretti 26, 220-221
    Hades 27-28, 221-222
    Lucifugo 28, 222
    Mephistus 25, 220
    Nebiros 29, 222
    Sargatanas 27, 221
    Satanachia 30, 223

H

Habilidades 62-66
    Conhecimentos 64
        Cosmologia 65
        Cultura Mística 65
        Enigmas 66
        Lingüística 66
        Política 66
    Perícias 63
        Empatia com Animais 63
        Pesquisa 63
        Reparos 63
        Segurança 64
        Sobrevivência 64
        Tecnologia 64
    Talentos 62
        Afinidade 63
        Consciência 62
        Empatia 62
        Liderança 62
História do Inferno 209-218

I

Ialdabaoth 38-39

Infernalis Factu v. Poderes Infernais
Infernalis Magica v. Magia Infernal
Infernalis Ritæ v. Rituais Infernais
Inferno 23-31
Átrium 30
Érebus 27
Eternalis Ignis 25
Gehenna 25-26
Hades 27-28
Hel 29
Necrópolis 26
Niflheim 28
Poderes Infernais no Inferno 143
Sheol 29-30
Tártarus 30
Tenebra 30-31
Investimentos 124, 191, 193
Armadura Corporal 193
Aspecto Infernal 204
Atalhos Facilitados 203
Beijo de Hades 193
Caminhar nas Paredes 194
Casta Infernal 195
Corpo Vivo 202
Cura para o Impuro 203
Desmorte 196
Dom do Sol 203
Dom do Toreador 194
Drinque de Sangue 203
Escudo de Proteção Maligna 195
Farejar o Medo 193
Forma Bestial 194
Forma Infernal 196
Garras 193
Imortalidade 196
Invasão do Sonhar 194
Invisibilidade 193
Invisibilidade para Animais 193
Invocar *Magister* 195
Licantropia 196
Meca 194
Ordem Mental 195
Passagem Infernal 195
Pele Infernal 194
Poderes de Succubus 194
Portal Místico 194
Portar Objeto 194
Regeneração 195
Regeneração de Corpus 204
Rejuvenescer 203
Resistência à Prata(Ouro) 203
Roubar Poderes 196
Senso de Direção 204
Sentidos Animais 194
Sentido Místico 193
Sorte Demoníaca 194
Super Força 194
Talento para a Arte 194
Teleportação 195
Velocidade da Luz 194
Viagem à Hades 195
Viagem aos Mundos Espirituais 195
Visão Noturna 193

L

Léxicon 20-22
Lobisomens 156, 162-164, 203-204
Lobisomens Infernalistas 164, 203-204
Lúcifer 226

M

Magia Infernal 148
Encantamentos Avançados 150
Encantamentos Menores 148-150
Encantamentos Superiores 150
Magia Negra 197
Controle de trevas 198
Fogos do Inferno 198
Poder da Maldição 199
Trilha da Invocação 100-201
Trilha da Violação 201
Magos 157, 164-166, 204
Magos Infernalistas 166, 204
Makai 36-37
Maldições 9, 42-43, 50
Acumulador de Poder 51
Caótico 52
Controlador 53
Corruptor 54
Furioso 55
Luxurioso 56
Sádico 57
Sangüinolento 58
Tentador 59
Mundo Espiritual *v. Umbra*

N

Nodos Negros 31, 143
Níveis 143

O

Obliteração 9, 84
Oceania e Austrália 36
Ordem 39

P

Pactos 181, 189-190
Ganho em Almas 76
Regras para Pactos 189-190
Poderes Infernais 89-92
Poderes Comuns 93-117
Fogo Negro/Infernal 93-96
Incorporação 97-100
Quimeræ 101-104
Teleporte 105-108
Transmutação 109-112
Violação 113-117
Poderes de Ampliação 118-142
Celeridade 118
Fortificação 118
Metamorfose 119-123
Poderes Especiais 124-142
Corrupção 124-128
Naturæ 129-133
Visão 134-138
Vitæ 139-142
Poderes Psíquicos 201
Pontos de Almas 75-76
Ganhando 75-76
Gastando 75
Pontos de Experiência 81, 189
Tabelas de Experiência 81, 189
Pontos de Investimentos 76
Ganhando 76
Gastando 76

Q

Qualidades 77
Físicas 77
Corpo Grande 77
Equilíbrio Perfeito 77
Sentido Aguçado 77
Temerário 77
Mentais 77, 189
Bom Senso 77
Dom do Dæmon 189
Vontade de Ferro 78
Sociais 78
Líder Natural 78
Sobrenaturais 78
Fé Negra 189
Resistência à Magia 78
Sorte 78
Aparência Demoníaca 78
Armadura Corporal 79
Asas 79
Espinhos 79
Garras 78
Língua Comprida 79
Olhos em Chamas 79
Pernas de Bode 79
Tentáculos 79
Veneno Ácido 79
Voz de Trovão 79

R

Rituais Infernais 151-152
Câmara de Projeção Infernal 151
Conjurar Familiar 152
Patas de Inseto 151
Presságio de Sangue 151
Proteção do Covil 151
Protegido da Floresta Negra 152
Zumbi 152
Rugas de Bruxa 193
Rússia 34

S

Satã 223-224
Seita 70, 181-182
Servos 71, 186, 205-208
Cérberus 207-208
Familiares 206
Flamas 207
Imps e Gremlins 206
Hexápodes 207
Status 72-74
Tabela de Status 73-74

T

Talismãs 147

Talismã de Forças 147

U

Umbra 23-24, 37
Penumbra 37
Submundo 37
Sonhar 37
Umbra Alta 37
Umbra Média 37
Umbra Profunda 37

V

Vampiros 156, 160-162, 202-203
Vampiros Infernalistas 160, 202-203
Vermis Magnus 39
Virtudes 186-187
Consciência/Convicção 186
Autocontrole/Instintos 186-187
Coragem 187

W

Weaver 39
Wyld 39
Wyrm 39

As Trevas estão em toda a parte...
O inimigo avança, espalhando corrupção.
Os inocentes sofrem,
sem entenderem o que realmente espreita no escuro...

Há destruição lá fora.
Há morte, violência, corrupção...

Mas agora basta.
Os monstros já cresceram demais.
Já beberam muito sangue,
devoraram muitas almas,
corromperam muitas vítimas!

É hora desses seres descobrirem...

Que as Trevas sempre sucumbem diante da Luz!

Anjo
A Salvação

Um jogo de Narração baseado na incansável luta entre Trevas e Luz