

Por **Antônio Augusto Shaftiel**

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas* e *Busca por Sangue*

A Igreja de Satã

(aconselhado para NPCs)

Das seitas conhecidas e famosas no Inferno, não existe nenhuma mais poderosa e influente do que a Igreja de Satã. Quase toda vila do Inferno tem pelo menos um representante da igreja, encarregado de supervisionar o martírio das almas e até de decidir quem se tornará um demônio. Esses sacerdotes também levam a palavra da Bíblia Negra por todos os círculos, convertendo demônios pagãos para seguirem à glória do Adversário.

Desde sua formação, a Igreja de Satã tem atuado apenas nos círculos infernais, raramente comparecendo à Terra. Quando um de seus sacerdotes sobe ao mundo dos mortais, geralmente está em uma missão para capturar uma alma foragida, um item mágico ou coletar informações preciosas sobre seus principais inimigos, os demônios de Tenebra. Seguindo as ordens de seu mestre, que não quer mais concorrentes, eles buscam maneira de impedir que essas criaturas despertem ou fujam de suas prisões.

Como se não bastassem os sobreviventes de Tenebra, a igreja trava uma batalha dentro do próprio Inferno, quando tenta impedir que outros demônios sigam os deuses pagãos que ali se refugiaram ou convencer os anjos caídos de que o mal supremo a ser seguido é Satã. Esses são os inimigos mais ávidos da igreja.

O grande problema para os anjos caídos é a cobrança do dízimo, que nenhum deles aceita. Os pagão não se importam, tomando-o como uma espécie de aluguel por estarem morando no Inferno. Para os Decaídos é uma questão de honra não pagar, já que eles estão entre os mais ávidos combatentes na guerra contra o Céu. Os sacerdotes continuam cobrando e não se importam em lutar contra essas criaturas e eliminá-las.

Tanto trabalho e tantos inimigos geraram várias divisões especiais dentro da Igreja de Satã. Existem os próprios sacerdotes, os Coletores, os Carcereiros, os Nufatia e os Escribas. Tais grupos possuem suas próprias organizações e agenda dentro da igreja, mas todos respondem ao Papa Negro e seus líderes estão de alguma forma ligados à hierarquia da Igreja de Satã. De um modo ou de outro, eles acabam sendo uma espécie de sacerdotes dessa bizarra religião.

O quartel general da igreja está na Catedral de Satã, em Dite. Nesse monumento ao Adversário, com enormes torres que quase tocam o céu e calabouços intermináveis, reúnem os grandes mestres da igreja e são realizados os maiores cultos e orgias em nome do Senhor do Mal. Dizem que o Anticristo senta-se ali,

esperando por seu nascimento, mas é provável que isso seja apenas boato, pois ninguém sabe quais são os planos de Satã para seu filho.

Símbolo: Uma cruz negra invertida envolta por chamas.

Iniciação: Para se tornar um sacerdote de Satã, o daemon, apenas daemons podem se tornar sacerdotes, deve entrar em um dos monastérios espalhados pelos círculos. Após um treinamento de cinco anos, forma-se como sacerdote e ingressa em uma das ordens da igreja.

Graus: Em geral, cada dois graus na hierarquia das outras ordens equivale a um grau na igreja; Padre Negro; 2 – Bispo Negro; 3 – Arcebispo Negro; 4 – Cardeal Negro; 5 – Papa Negro

Os Sacerdotes

São os demônios encarregados de cobrarem o dízimo e assegurarem a palavra de Satã. Existem vários tipos de sacerdotes, como aqueles que simplesmente professam a palavra da Bíblia Negra em seus templos malignos e os missionários que vagueiam pelo Inferno para converter espíritos que ainda não se submeteram a Satã. Todos sempre andam com seus chicotes para açoitar as almas pelos círculos e punirem os demônios que se esquecem de comparecer aos cultos.

Os sacerdotes seguem a hierarquia da igreja e seu símbolo, sendo a ordem principal da organização.

Os Coletores

Os Coletores são uma versão mais marcial dos sacerdotes, sendo duramente treinados nas artes da guerra para que a igreja tenha seus próprios guerreiros em momentos de maior necessidade. Cada a esses demônios cobrar o dízimo daqueles que se recusam a pagar, usando a força sem o mínimo de preocupação. Além da cobrança, são encarregados de procurar por almas perdidas e colocá-las em seu devido lugar. Podem ser enviados à Terra para cobrar a alma de alguém que tenha feito um pacto ou levar um fantasma para um dos Círculos Infernais.

Símbolo: Como o da igreja, só que as cruzes são formadas por espadas.

Iniciação: Após os anos de treinamento nos Monastérios Negros, o daemon é enviado aos subterrâneos da Catedral de Satã, onde recebe um duro treinamento para lidarem com armas.

Por **Antônio Augusto Shaftiel**

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas* e *Busca por Sangue*

Graus: 1 – Terceiro Coletor; 2 – Segundo Coletor; 3 – Primeiro Coletor; 4 – Espada do Tributo; 5 – Comandante das Coletas; 6 – Mestre das Coletas

Os Carcereiros

Sempre há almas, demônios e outras criaturas perigosas querendo fugir do Inferno. Para deter a fuga desesperada de todos aqueles que devem sofrer por seus pecados, existem os Carcereiros, que possuem poder e autoridade para manterem os condenados presos em seus Círculos. Essa ordem está sempre revisando a condenação das almas e verificando se estão recebendo o devido castigo. Muitos são odiados por seu trabalho, mas, já que recebem proteção da Igreja de Satã, são poucos que resolvem atuar contra os Carcereiros.

Outro trabalho desse grupo é verificar as prisões dos demônios de Tenebras e Infernun. Cabe a eles impedir que essas criaturas se libertem e pisem na Terra ou resolvam invadir o Inferno. Para isso, estão sempre em missão na Terra e em outros planos, procurando por sinais de fuga e agindo depressa para fechar portais e tentativas de invocação ou despertar.

Símbolo: Como o da igreja, só que a cruz é formada por correntes.

Iniciação: O treinamento é feito na Catedral de Satã, onde, além de aprender a se defender, o daemon tem acesso a segredos sobre os demônios de Tenebra. Os Carcereiros só são formados depois de vinte anos de estudos sobre portais, magias de invocação e prisão. Dizem que um ritual é feito sobre eles, para que sejam destruídos ao menor indício de traição.

Graus: 1 – Iniciado; 2 – Observador; 3 – Captor; 4 – Mestre das Correntes; 5 – Senhor dos Grilhões

Os Nufatia

Os daemons da Igreja de Satã apreciam estar sempre informados de tudo o que acontece. Para suprir tal finalidade, existem a ordem conhecida como Nufatia, demônios sem rostos que se tornam espíões perfeitos para a igreja. Todo Nufatia deve se filiar a pelo menos uma outra seita no Inferno ou na Terra, onde trabalhará disfarçado, coletando informações e, possivelmente, cometendo assassinatos.

Sempre trabalham seguindo as ordens de seus líderes, nunca aceitando contratos ou missões que venham de outros que não sejam do alto escalão da Igreja de Satã.

Símbolo: Os Nufatia não usam símbolos, os demônios da ordem se reconhecem quando se vêem.

Iniciação: Apenas os demônios (daemons) mais fiéis a Satã são escolhidos para serem Nufatia. Eles são seres fanáticos que farão de tudo pelo Senhor do Inferno. A maioria é escolhida entre os frequentadores da Igreja de Satã ou entre as almas de condenados.

Assim que são iniciados, seus rostos são destruídos em um ritual mágico que os desfigura totalmente. Sua face torna-se uma espécie de máscara, sem olhos, nariz ou boca. Geralmente até as orelhas são retiradas. Depois disso, o demônio deve assassinar uma pessoa e tomar seu lugar em uma das ordens do Inferno ou da Terra. A falha significa a morte.

Graus: Geralmente adicionados depois do nome do demônio. 1 – Sem Face; 2 – Sem Coração; 3 – Sem Alma; 4 – Mestre Invisível; 5 – Sombra Divina; 6 – Abençoado de Satã.

Novo Aprimoramento:

Membro da Igreja de Satã

1 – Sacerdote Negro: Tendo cumprido o treinamento em um dos monastérios, o daemon recebe um bônus de 20% em teologia e 20% em Ocultismo (Inferno), além de um chicote (dano 1d6, bônus de 10% no ataque devido ao treinamento).

2 – Carcereiro: Além do bônus de sacerdote negro, o daemon recebe + 15% em Armas Brancas (Chicote) e 15% em Ocultismo (Tenebra).

2 – Coletor: Além do bônus de sacerdote negro, o daemon recebe + 15% em uma Arma Branca e 15% em Rastreo.

3 – Nufatia: O demônio pertence à seita dos Nufatia. Ele é um daemon sem rosto e possui uma identidade alternativa. Nesta identidade, ele faz parte de uma outra seita do Inferno ou da Terra. Ele pode consultar os arquivos dos Nufati como se tivesse Ocultismo 40% e ainda aprende as seguintes habilidades através da ordem: 10% em uma arma, 15% de Furtividade e 30% em Disfarces.

Poderes dos Sacerdotes Negros

1 – Observar o Pecador: Olhando para uma alma do Inferno, o demônio sabe sua identidade e qual o motivo de ela estar ali.

2 – Açoite: Usando seu chicote, o sacerdote acerta o alvo de tal maneira que lhe arranca um grito de dor e gera uma cicatriz permanente. O dano do golpe aumenta em 1d6.

Poderes dos Coletores

1 – Cobrança: Um poder muito apreciado pela Igreja de Satã. O Coletor toca o devedor e lhe cobra o dízimo arrancando-lhe 1d6 + 1 pontos de vida, que se transformam em moedas. Esses não são regenerados normalmente, voltando à medida de um por dia. O uso desse poder não é nada prazeroso para o devedor, que sofre até os pontos de vida voltarem.

2 – Coletar Alma: Tocando uma alma, o demônio a transforma em uma pequena esfera de energia, que pode ser carregada com maior facilidade. Para que essa transformação ocorra, o Coletor deve vencer uma disputa de Força de Vontade com a alma.

Por **Antônio Augusto Shaftiel**

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas* e *Busca por Sangue*

3 – Criar Tormento: O demônio faz o alvo sentir o castigo por seus pecados, podendo ser este mental ou físico. O Coletor pode escolher se paralisa o alvo por 2d6 turnos ou causa-lhe 2d6 + 3 pontos de dano. Exige um teste resistido de Força de Vontade entre o demônio e o alvo.

Poderes dos Carcereiros

1 – Paralisar: Vencendo uma disputa de Força de Vontade com o alvo, o Carcereiro pode mantê-lo paralisado por 1d6 turnos.

1 – Sentir Atividade Extra-planar: O demônio pode sentir a abertura de portais e rituais de invocação em um raio de duzentos metros. A presença de seres de outros planos também pode ser sentida, mas exige um teste de Percepção e não funciona caso o ser esteja se escondendo. Fora isso, o poder funciona o tempo todo.

2 – Fechar Portais: Sendo bem sucedido em um teste de força de vontade, o demônio pode fechar qualquer tipo de portal. Caso alguém esteja mantendo o portal aberto, pode haver um teste de resistência.

3 – Resistência Extra-planar: Banhando-se com o sangue de criaturas de outros planos, o demônio ganha um bônus de 3d6 de resistência à magias e poderes de tais seres por um dia.

4 - Acorrentar: Vencendo uma disputa de Força de Vontade com o alvo, o Carcereiro pode mantê-lo paralisado por 3d6 turnos.

Poderes dos Nufatia

1 – Sentidos Especiais: Depois do ritual de iniciação, o Nufatia perde seus órgãos sensoriais e é obrigado a se orientar através de um radar especial. Ele não pode mais ser cegado por luz ou trevas, já que percebe o mundo de uma maneira diferente. Este poder muda basicamente apenas isso. Variações de luz não alteram a percepção do demônio.

1 – Sem Rosto: O demônio passou pelo ritual de iniciação dos Nufatia e perdeu seu rosto. Ele não possui mais identidade e não pode ser reconhecido por ninguém enquanto estiver em sua forma natural. Poderes de detecção não funcionarão a não ser que sejam de nível 4 ou superior.

1 – Mudar Aura: usando este poder, o demônio é capaz de modificar sua aura como quiser. Isso é uma mudança em seu próprio espírito. Além de disfarçar seus sentimentos, ninguém será capaz de detectar se ele está mentindo.

2 – Imitar: Os Nufatia não utilizam os poderes de forma humana dos outros daemon. Eles possuem habilidades superiores garantidas por seu ritual de iniciação. Eles podem imitar uma pessoa que tenham assassinado com 90% de precisão. Até mesmo a aura é copiada.

3 – Infinitas Formas: O demônio pode assumir muitas formas diferentes sem precisar assassinar estas

pessoas. Ele deve apenas as observar durante algum tempo e saber como falam ou agem. Depois disso tomam sua forma com uma precisão de 40% mais sua habilidade em Disfarce.

4 – Indetectável: Nesse nível, o demônio torna-se indetectável. Nada é capaz de rastreá-lo ou de ver através de suas mentiras ou disfarces.