

Demônios Nazistas



Reich

Este net book não visa fazer apologias ao nazismo, é apenas uma obra ficcional destinada ao RPG. Muitos símbolos aqui mostrados podem ser ofensivos a alguns: sugestão para esses; não dêem download deste net. Para os outros, de QI acima de 80, obrigado por baixarem e espero que este e-book seja de alguma valia para vocês.



[Por Lord Maihelkash](#)

A 2ª Guerra Mundial

A **Segunda Guerra Mundial** foi um conflito bélico ocorrido no Século XX, envolvendo as forças armadas de mais de setenta países, opondo os Aliados às Potências do Eixo. A guerra começou em 1 de setembro de 1939 com a invasão da Polônia pela Alemanha e as subsequentes declarações de guerra da França e da Grã-Bretanha, prolongando-se até 2 de setembro de 1945. Em estado de guerra total, mobilizou mais de 100 milhões de militares, e causou a morte de, aproximadamente, setenta milhões de pessoas (cerca de 2% da população mundial da época), a maioria das quais civis. Foi o maior e mais sangrento conflito de toda a história da Humanidade. As principais nações que lutaram pelo Eixo foram: Alemanha, Itália e Japão. As que lutaram pelos Aliados foram, principalmente: Grã-Bretanha, França, União Soviética, Estados Unidos e China. Os combates na Europa Ocidental foram decididos em 6 de Junho de 1944: vindos da Inglaterra, cento e cinquenta e cinco mil soldados desembarcaram em Caen no Norte da França. Esse dia ficou conhecido como o **Dia D** - o dia da invasão da Normandia. Foi então a maior operação aeronaval da história militar. Os números apontam: 1.200 navios e 1.000 aviões de guerra. No lado do Oriente, os nazistas foram completamente cercados por tropas soviéticas e exatamente no dia 22 de Abril de 1945 a cidade de Berlim foi tomada pelos russos. E no dia 30, Hitler suicidou-se. No dia 7 de Maio de 1945, o que restou do governo alemão simplesmente se rendeu. A guerra na Europa estava terminada, mas a guerra Infernal, começaria agora. No dia 31 de abril de 1945 chegava ao inferno Adolf Hitler. Junto a um contingente de mais de três milhões de soldados nazistas mortos, foi formando-se ao longo destes cinco anos de guerra um campo de combate em pleno Sétimo Círculo (o Círculo dos violentos). O campo, chamado pelos demônios de *Reich*, é composto de centenas de milhares de acres devastados, com centenas de vilas bombardeadas, tragadas para o Inferno, onde vivem aqueles que foram simpatizantes para com as idéias do *Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei* (Na-Zi para abreviar). Neste cenário catastrófico, dezenas de milhares de *Panzers* e nazistas continuam sua guerra, contra seus próprios exércitos e contra os demônios ou invasores que ousam se aproximar. Com a chegada do Chanceler, transformado na Fênix nazista pela magia ariana, os soldados da SS esboçam uma tentativa de tomar o inferno. Hades, Lilith e Balzebul convocam uma reunião do ducado e do principado em Dite. Lúcifer ameaça destruir todos os nazistas no momento em que colocarem os pés fora do Sétimo Círculo. Pela lei dos dragões, Tiamat impede Lúcifer e seus exércitos de atacar os nazistas, alegando que eles eram tão condenados quanto qualquer outra entidade que estivesse no Inferno. Os Anjos Caídos montam um posto de vigília permanente para observar as manobras do *Reich*, e declaram estado de sítio no campo de confinamento. Muitos lordes infernais defendem os nazi alegando que estes serão de uso crucial no Armagedon contra a cidade prateada, já que as armas destes seres conseguiram, em Rotterdam em 1941 vencer o grandioso Thor. No meio do fogo cruzado os “demônios dentre os demônios” continuam seus treinamentos e missões suicidas, para muitos líderes de legiões infernais; um nazista só pode deixar o Sétimo Círculo com uma autorização cedida por algum nobre infernal e este, arcará por todas as circunstâncias e problemas que estes seres poderão causar cumprindo quaisquer missões para o nobre.





A palavra **Reich** (do alemão [ʁaɪç]) é uma palavra alemã que significa literalmente em português "reinado, região, ou rico", porém, é freqüentemente utilizada para designar um império, reino, ou nação. É o termo tradicionalmente usado para designar uma variedade de países soberanos, incluindo a Alemanha em muitos períodos da sua história. Também é encontrado nos compostos *Königreich*, "reino" (*Königtum*), e nos nomes dos países *Frankreich* (na França, "O reino dos Francos") e *Österreich* (na Áustria). Reich é proveniente de uma palavra germânica para "rei", que foi emprestado do celta. Os nazistas tentaram legitimar seu poder por retratando seu regime como uma continuação do Sacro Império Romano (O Primeiro Reich) e do Segundo Reich (1871-1918). Eles cunharam o termo *Das Dritte Reich* ("O Terceiro Império" - geralmente traduzido parcialmente como "O Terceiro Reich"). Hitler denominou se regime de *Reich de Mil Anos*, pois segundo ele o Reich não apenas sobreviveria por todo este tempo, como também não seriam necessárias mais modificações. Durante o Anschluss (anexação) da Áustria em 1938 a propaganda nazista também utilizou o slogan político *Ein Volk, ein Reich, ein Führer* ("Um povo, um Reich, um líder"). Embora o termo "Terceiro Reich" é de uso comum, os termos "Primeiro Reich" e "Segundo Reich" para os períodos anteriores são raramente encontrados fora da propaganda nazista, sendo o termo *Altes Reich* ("Velho Reich") mais utilizado para designar o Sacro Império Romano-Germânico. Reich é a região que se formou com a ida dos nazistas para o Inferno. De longe se pode ouvir o barulho ensurdecedor dos *panzers* e aviões da *Luftwaffe* que sobrevoam esta área desolada e estéril. Criado após a

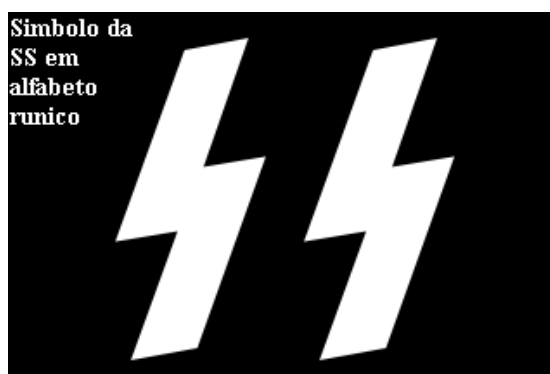


década de 40, possui centenas de milhares de soldados provenientes dos esquadrões da SS nazista, treinando manobras de guerra sem parar em seus blindados destruídos e enferrujados. Em seus campos infestados de arames farpados bunkers, metralhadoras, minas terrestres, barreiras de aço e concreto, exércitos de demônios semi-decompostos carregando a suástica treinam sob o comando dos oficiais da *SchutzStaffel*. O Comandante chefe do nazismo, Adolf Hittler, foi transformado em uma gigantesca ave negra, semelhante ao desenho estampado nas bandeiras dos exércitos alemães, e vive em um lago de sangue no centro da área de guerra. Trata-se de uma criatura extremamente violenta, irracional e temido pelos próprios soldados-demônios, já que mesmo suas já poderosas armas, aprimoradas pelas energias infernais fora ineficazes contra a fera. Muitos demônios dos outros círculos sentem-se realmente incomodados com a presença do câncer nazista, principalmente os Anjos Caídos, guerreiros nobres por natureza; mas pouco foi feito para impedi-los, pois as armas de guerra do século XX assustam os demônios menores, acostumados a invulnerabilidade 'as espadas, lanças e machados dos cavaleiros da Idade Média, e muitos duques tentam de alguma forma utilizar-se do arsenal bélico dos nazistas em sua guerra contra os anjos. Fábricas foram criadas a partir das fábricas reais destruídas durante a guerra, e muitos condenados foram arrastados para as fábricas fantasmas, para fabricar material bélico para os *panzers* nazistas. Apesar das armas serem antigas, as versões demoníacas são realmente capazes de grandes estragos contra anjos. O ferro de Dite utilizado na confecção deste novo armamento provou-se realmente capaz de causar estragos em um ser etéreo. Os nazistas não possuem nenhum poder político no Inferno, nem

representantes em Dite, sendo considerados pela maioria dos duques como um problema interno a ser resolvido, ignorado ou destruído. Enquanto treinam, os demônios aguardam impientemente a volta do 4ª Reich sobre a Terra, quando os poucos ocultistas nazistas da ODESSA conseguirem abrir os portais do Inferno para eles.



Poucos sabem no Inferno, mas, quando os nazistas chegaram ao local que futuramente seria o Reich, no Sétimo Círculo, Hermann Göring (segundo em comando no III Reich) uniu a maior quantidade de homens sobre sua sombra, e dividiu o Reich em territórios chamados *Vernichtungslager* (Campos de Extermínio), já que estes locais de dor condiziam mais com suas novas características, distribuindo-as aos líderes do partido nazi. Mesmo retalhado, o território do reich não muda, sempre mantendo o mesmo aspecto desolado e inóspito. Transformado em uma criatura de asas coriáceas de morcego, assim como todos os homens da *Luftwaffe*, a qual comandava, Hermann tentou, em um primeiro momento contatar Hitler, indo até *Pond Blut* (nome como os nazistas chamam a Lagoa de Sangue, que apesar do nome possui 4.937,08 quilômetros de área) sentindo-se um tanto quanto feliz com a nova forma de seu antigo líder, Göring mostrou aos antigos comandados do *Führer* que Hitler havia se tornado uma fera incontrolável e estava inconsciente, e que ele seria o novo chanceler, mas seu intento não foi atingido, e as relações entre os líderes nazistas se abalaram. No extremo norte do Reich, Göring ergueu um imenso castelo e deu-lhe o nome de Auschwitz-Birkenau, cuja entrada é ornamentada com a grande Cruz de Ferro, símbolo da força aérea alemã. O castelo estava localizado sobre uma montanha, cujas fundações ficam sobre um mar de lava. Em uma das imensas torres estão postados vários Aviatik, DFW, Gothaer, Waggonfabrik, e Zeppelin-Staaken, aviões utilizados pela *Luftwaffe* durante a 2ª Guerra, mas agora melhorados com a magia do Ferro de Dite. Nesta construção bizarra, condenados que habitam as vilas próximas são capturados e submetidos a torturas horrendas. Göring tomou para si os SA - *Sturm Aberteilung* (a guarda pessoal de Hitler) para ser seu exército particular de guerreiros, e também os espíritos de Wilhelm Keitel, Reinhard Heydrich, Erich Von Manstein, Friedrich Paulus, Josef Mengele e Erwin Rommel, e os mantém dentro de uma esfera mística que esta em seu salão principal, o real motivo, ninguém sabe. Próximo a Auschwitz-Birkenau, Rudolf Hess construiu uma pequena capela, onde o maldito Mein Kampf é pregado para todos, para que as idéias venenosas do nazismo sempre estejam entre eles. Hess tornou-se um demônio curvado, com um imenso crânio, cuja parte detrás se volta sobre suas costas; Longos braços com garras e pernas curvadas como as de um inseto também são características deste ser. Hess sempre esta envolto em um manto vermelho com o símbolo da suástica nazista, presidindo missas negras em seu templo que por dentro assemelha-se a uma imensa catedral, imagem totalmente contrária a da entrada. A língua deste demônio é longa e corrosiva, podendo causar dano nas mais poderosas blindagens. Joseph Goebbels esta crucificado de ponta cabeça na divisa entre Chelmo e Jasenovac, em uma estrela de Davi (símbolo Judeu) repetindo agonias e mais agonias, e sua voz pode-se ser ouvida por todo o Reich, ferindo os ouvidos de que se aproxima demais. A Heinrich Himmler foi entregue Chelmo e Majdanek, um sendo o local da localização de seus dois castelos gêmeos, onde o nazi-demônio (nome que os Anjos Caídos deram para diferenciar os malditos nazistas de qualquer referência aos habitantes do Inferno) permanece em épocas diferentes; Na entrada desses



castelos existem os dizeres, em uma placa de metal negro: "*Mein Ehre heißt Treue*" ("Minha honra é a lealdade"), lema da Waffen SS (SchutzStaffel Armada), a qual comandava em vida. O outro, Majdanek, um campo de treinamento especial para suas tropas da Waffen-SS. Himmler tornou-se um demônio que sempre veste sua farda negra de oficial da SS, mas com a face esquelética. Seu corpo irradia constantemente Zyklon B, o gás ácido cianídrico, o mesmo que era utilizado nas câmaras de gás, e dizem que seu sopro mataria um demônio instantaneamente. Himmler transformou a SS (SchutzStaffel) em sua guarda de assassinos pessoal. Neste local também se encontram os castelos: Sicherheitsdienst, local de treinamento dos espões nazi, para serem empregados fora do Sétimo Círculo, embora não se tenha notícias de nenhuma missão realizada, o palácio Einsatzgruppen, onde são criadas Hordas demoníacas, construídas com os restos dos soldados nazistas mortos na terra, estas Hordas são formadas apenas com partes humanas, utilizadas para causar transtornos e alardes. Karl Doentiz, o líder da marinha nazista (*Kriegsmarine*), foi transformado em uma fera chamada *Unterseeboot* (Literalmente o nome dos submarinos que comandava em vida) feita de ferro, com 12 metros de comprimento, mandíbulas afiadíssimas e uma voracidade terrível. Juntamente com *Unterseeboot* existem 30.000 feras menores, que servem de alimento para a criatura maior. Para cada animal menor que é devorado, ou morto pela Fenix Negra que também habita o local, *Unterseeboot* dá à luz a uma idêntica. Theodor Eicke considerado o mais brutal de todos os personagens nazistas, ficou com Lwów, ao sul dos domínios de Himmler, construindo um castelo que pode ser visto ao longe, devido à imensa abóboda em forma de crânio que ostenta. Nele Eicke assumiu o controle da *Totenkopf* a Guarda da Caveira; demônios com rostos de caveira feitos de ferro, sendo ele mesmo uma das criaturas, com mais de 2 metros de altura, e duas lâminas, uma em cima de cada mão, vestindo sua farda negra, que cobre todo o seu corpo. Theodor possui diversos espinhos saindo de sua face, e uma fúria incontrollável dentro de si. Seus olhos são labaredas de fogo, e de sua boca, quando profere qualquer palavra, exala cheiro de enxofre. A Eicke foi dada a função de patrulhar todo o Reich e manter o treinamento dos nazi-demônios durar até a hora crucial. Vaivara é a terra misteriosa, muitos dizem que neste local, que é conhecido apenas por Himmler e Göring, existe um campo de treinamento para uma tropa especial que existia em Terra: Os Homens K. Outros dizem que aqui se localiza um portal para a Europa, na Estônia, que esta sendo mantido aberto por magos neonazistas terrestres, e que será realmente evocado quando as tropas infernais de nazi-demônios estiverem prontas, outros vão mais longe e dizem, que os nazi-demônios estão realizando experimentos para produzir uma versão demoníaca da "bomba de matar deuses", mas a realidade, ninguém detém conhecimento, apenas especulam-se os horrores que existem na região. O local é totalmente cercado com arame farpado e vigiado incansavelmente pelos nazi-demônios de Himmler. Nenhum nazi-demônio se atreveria a sair do Sétimo Círculo, mesmo estando tanto tempo no Inferno, o local ainda é desconhecido para eles, os poderes místicos dos lordes infernais os assustam, principalmente dos três Juizes do Inferno, e até que eles sejam estudados e entendidos, os seres do Reich esperam.



Armamento

As armas nazistas possuem grande poder de destruição. Já na Terra elas causavam grandes estragos, chegando algumas vezes a vencer deuses, como foi no caso de Thor. Estas armas, após um acordo de Dite com o campo de concentração nazista, o Reich, passaram a ser feitas com o metal negro, apenas aumentando o poder de destruição de algo que já era poderoso.

Suas armas vão desde as submetralhadoras a fuzis Mauser, mas agora com a forma do metal infernal de Dite: aparentemente enferrujadas ou deturpadas com características infernais, esses artefatos são poderosos e capazes de ferir demônios poderosos. O ferro de Dite é mandado para fábricas localizadas dentro do Reich, e lá ele é transformado nas armas. Não se sabe ao certo através de quais acordos os nazi-demônios conseguiram obter o metal de Dite. Uns dizem que o acordo seria de não agressão para com as regiões fora do Reich, outros acreditam que tudo não passa de planos de alguns Duques infernais, para surpreenderem os anjos no Dia do Juízo Final. Toda arma construída nas fábricas nazistas possuem um bônus de +3 contra seres sobrenaturais e +5 contra Anjos ou qualquer outro ser que retire seus poderes da luz.

Pistola Browning 1935 (Grande Puissance)

Mun: 9mm, Alcance: 100m, dano: 1d6+4, RoF: 6, pente: 20

Pistola Luger

Mun: 9mm, alcance: 85m, dano: 1d6+1, RoF: 6, pente: 10 ou 40

The Walther (Pistola 38)

Mun: 9mm, alcance: 85m, dano: 1d6+1, RoF 6, pente: 8

Sub Metralhadora MP40

Mun: 9mm, alcance: 200m, dano: 1d6+8, RoF: 10, pente 80.



Rifle Gewehr 43

Mun: 7,62mm, alcance: 800m, dano: 1d10+4, RoF 6, pente: 20

Rifle MP43 (Sturmgewehr 44)

Mun: 7,62mm, alcance: 700m, dano: 1d10+2, RoF: 10, pente: 60

Rifle Fallschirmjagergewehr 42 (FG42)

Mun: 7,92mm, alcance: 1km, dano: 1d10+2, RoF 10, pente: 50.

Fuzil Karabiner 98k (Mauser ou KAR 98K)

Mun: 7,92mm, alcance: 900m, dano: 3d6+4, RoF 2, pente: 10

Metralhadora Madsen Muskette

Mun: 7,92mm, alcance: 4km, dano: 2d10+5, RoF 10, pente: 60

Metralhadora MG34

Mun: 7,92mm, alcance: 2km, dano: 2d6+ 4, RoF: 10/20, pente: 50/ fita 250.



Metralhadora MG42

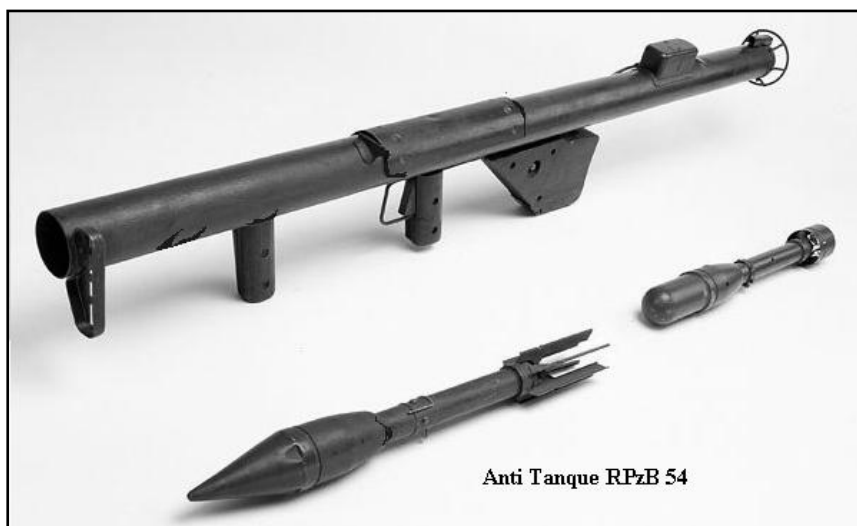
Mun: 7,62mm, alcance: 2200m, dano: 2d6+4, RoF: 10/20, fita: 60/450.

Anti Tanque PzB 1941

Mun: 7,92mm, alcance: 450m, dano: 3d10, RoF: 1, pente: 1

Anti Tanque RPzB 54

Mun: 88mm, alcance: 600m, dano: 3d10+6, RoF: 1, pente: 1



Lança Rojão “Panzerfaust 30”

Mun: 10mm, alcance: 400m, dano: 3d10+1, RoF: 2, pente: 2

Lança Rojão “Panzerfaust 100”

Mun: 15mm, alcance: 400m, dano: 3d10+8, RoF: 1, pente: 2

Canhão Anti Tanque Pak 35/36

Mun: 37mm, alcance: 1km, dano: 5d10, RoF: 1, pente: 1

Morteiro leichte 36

Mun: 50mm (explosiva), alcance: 1km, dano: 3d10 (área), RoF: 1, pente: 1

Granda Anti pessoal “Sielgranate” (Fragmentação)

Fragmentos, Tempo de Espera 4, dano: 3d10 (área) arremesso: 45m



Granada Anti Tanque “Panzerwurfmine” (mina)

Tempo de espera: impacto, dano: 3d10, arremesso: 30m.

Lança Chamas “Flammenwerfer 41/42”

Alcance: 45m, duração: 10seg, dano: 4d6+6, capacidade: 20lt

Veículos Blindados

Os blindados são classificados e construídos a partir desses atributos primários:

-Velocidade Máxima (Vel.Max.); Esse atributo define a velocidade máxima que o seu carro pode atingir.

-Estabilidade; A estabilidade demonstra em termos de jogo qual a velocidade máxima que o carro do personagem pode fazer curvas. Os valores estão divididos por duas barras: X/Y/Z, onde X é a velocidade máxima para curvas leves (para virar o carro a até um

ângulo de 45°), Y o valor para curvas em “L” (0°), e Z para curvas Fechadas (+ de 120°). OBS: esses valores estão expressos em metros por segundo.

-Aceleração; Esse atributo define qual é a aceleração media de seu carro.

-Freios; Em regras um freio pode desacelerar o carro X m/s, onde X é o valor mostrado.

-IP; Na verdade o IP não é muito lembrado...Mas como todos nós sabemos, carros são feitos de metal, e metais são resistentes.

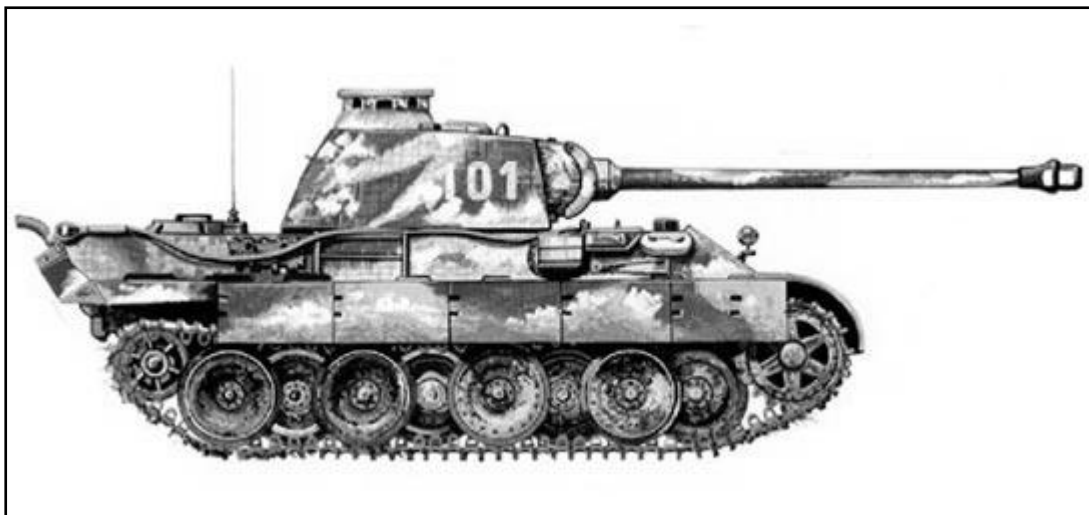
Panzer IV

Vel. Máx: 38km/h, Estabilidade:28/21/14, Aceleração: 3.0, Freios: 30, IP: 80, Armamento: Canhão KwK 40 L/48 de 75 mm com 87 projéteis, dano de: 3d10, alcance: 2km, Metralhadoras: MG34, de 7,92mm com 3.192 projéteis, dano: 2d6+4, alcance: 2km.



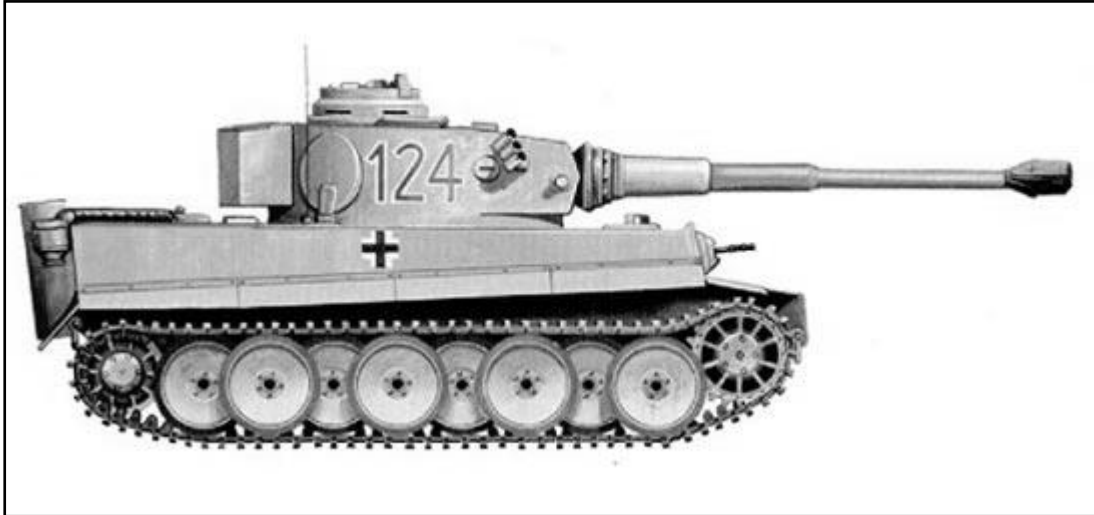
Panzer V – Panther

Vel. Máx: 55km/h, Estabilidade:14/21/18, Aceleração: 4.0, Freios: 10, IP: 120, Armamento: Canhão L/70 de 75 mm, dano: 4d10+3, alcance: 250km, Metralhadoras de 7.92 mm Maschinengewehr 34, dano: 3d6.



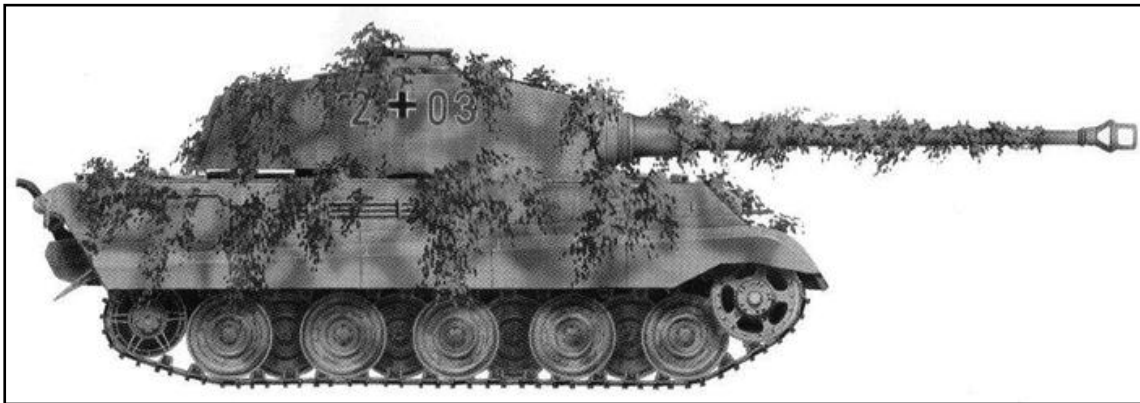
Panzer VI - Tiger

Vel. Máx: 38km/h, Estabilidade:22/15/8, Aceleração: 4.0, Freios: 15, IP: 110, Armamento: Canhão de 8.8 cm KwK 36 L/56, dano: 6d10, alcance: 110km, Duas Metralhadoras MG34 de 7.92 mm, dano: 2d6+4.



Panzer IV – Tiger II

Vel. Máx: 41,5 km/h, Estabilidade: 45/28/25, Aceleração: 3.4, Freios: 40, IP: 180, Armamento: Um Canhão de 8.8 cm KwK 43 L/71, dano: 6d10+2, alcance: 170km, Uma Metralhadora MG34 de 7.92 mm, dano: 2d6+4.



Arado AR 68

Vel. Máx: 335 km/h, Estabilidade: 30/30/30, Aceleração: 4.4, IP: 12, Armamento: duas metralhadoras 7,92 milímetros (.312 in), dano: 1d6+4. Bombas Anti Pessoal, dano: 2d6.

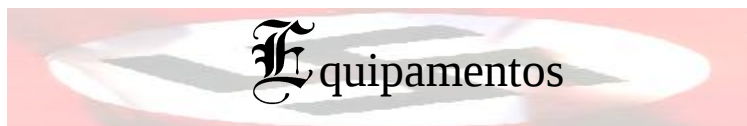


FW 189 Uhu

Vel. Máx: 357 km/h, Estabilidade: 45/45/45, Aceleração: 3.0, IP: 20, Armamento: duas metralhadoras 7,92 milímetros (.312 in), dano: 1d6+4, 7,92 milímetros (.312 in) MG 15 metralhadora em decúbito dorsal, montagem flexível, atirando para trás, dano: 1d6+4, Bombas, dano: 4d10.



Obs. Foi mostrado acima apenas algumas máquinas de guerra nazistas, existem, no Reich, uma grande variedade dessas monstruosidades de ferro negro.



Aqui estão alguns equipamentos de proteção e outros que ainda são utilizados pelos nazidemônios.

Capacete Alemão (IP 10)

Capacete de Aviador (IP 2)

Capacete de Tanquista (IP 2)

Colete(IP 8, -2 AGI)

Colete de Aviador (IP 8, -2 AGI)

Capa contra Gás (Alemã IP 1)

Mascará de Gás (IP 1)

Dispositivo Embaralhador (testes estão sendo feitos com este mecanismo, para tentar burlar os poderes de detecção dos grandes Lordes Infernais, até então sem sucesso)

“Soro da Verdade” (Substância psicotativa, utilizada para tentar obter informações de um sujeito)

Supressor (Pistola)

Supressor (Metralhadora)

Facas de Combate (1d6+FR de dano)



Soldados Demônios

Os soldados são formados basicamente por demônios. Suas habilidades de guerra misturadas com os poderes demoníacos lhes dão uma alta carga destrutiva. Talvez seja isso que alarmou tanto os demônios do Inferno. Nenhum deles sabe realizar magias, a não ser aqueles muito poucos que participaram das Ordens Místicas infiltradas no nazismo. Os poderes mais comuns são os de Ataques Extras, Defesas Especiais, Pele Resistente e Regeneração, todos muito bem usados na infinita guerra encontrada no Reich.

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 400 pts. de Perícia.

Perícias: Briga 30/30, Metralhadora 60%, Pistola 50%, Fuzil 50%, Rifle 50%, Armadilhas Mecânicas 40%, Condução (Automóvel 20%), Explosivos 40%, Idiomas (Ler e Escrever Alemão 30%), Furtividade 30%, Manipulação (Intimidação 40%, Tortura 40%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3

Para fazer uso dos kits descritos abaixo, o jogador precisa primeiro comprar um kit primário de Soldado Demônio e depois realizar um upgrade para os aqui descritos.

Schwarzer Teufel

Os soldados de Himmler, membros da SS, seu exército particular. Trajam-se com as mesmas fardas negras da SS. Possuem suas faces carcomidas e esqueléticas.

Custo: +90pts de Perícias, +1pt de Aprimoramento.

Perícias: Armas de fogo (pistola +10%, rifle +10%, metralhadora +10%), camuflagem +20, condução (automóvel 20%), Táticas Militares +20%.

Teufel Fliegen

São os demônios voadores, servos de Göring, habitantes da fortaleza Auschwitz-Birkenau Possuem dois pares de longas asas de morcego, chifres e olhos vazios. Mesmo voadores, preferem pilotar os assustadores aviões que pilotavam em vida, pois dizem que não estão adaptados ainda as suas novas formas par ao combate e, suas armas são muito mais destrutivas.

Custo: +170pts de perícias, +2pt de Aprimoramento.

Perícias: Artilharia +40%, Camuflagem +20%, Eletrônica +20%, Pára-quedaismo +30%, Mecânica +20%, Pilotagem +20%, Navegação +20%.

Poderes: Asas NV1.

Gefährlicher Teufel

Os perigosos demônios da SA, protetores pessoais de Göring, ex-guarda de Hitler e chamados de Camisas Pardas na Terra. São demônios cruéis e cumprem as ordens do líder da força aérea alemã sem pestanejar.

Custo: +80pts de perícias, 1pt e Aprimoramento.

Perícias: Armadilhas (mecânica +20), Demolição +10%, Disfarce +30%, Furtividade +10%, Idiomas (Escolha mais um com 30%), Linguagem Secreta (Sinais +10%), Rastreo +20%

Teufel verschlingen Glauben

Os clérigos serviais de Hess, vivem em próximos ao castelo de Göring, na capela vermelha de Sobibór, pregando as escrituras de Mein Kampf como a uma religião. Possuem contatos com os místicos neonazistas na Terra, e são os poucos nazi-demônios que sabem utilizar magia.

Custo: +150pts de perícias, 2pts de aprimoramento

Perícias: Teoria da Magia +20%, Teologia +10%, Conhecimentos sobre o Inferno +20%, Conhecimentos sobre Anjos +30%, Conhecimentos sobre as castas de demônios +20%, Rituais +30%, Ocultismo +20%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 1.

Teufel Hüterin des Schädels

Os Demônios-caveira, integrantes da temida *Totenkopf*. São criaturas violentas, que mantem os nazi-demonios em seu eterno ciclo de treinamentos.

Custo: +180pt de pericias, +1pt de Aprimoramento.

Pericias: Tortura+20%, Intimidação 40%, Armas de Fogo +30%, Armas Brancas +30%, Rastreo +30%, Intimidação +30%.



Teufel Spione

Os Demônios Espiões nunca foram colocados em prática, que se tem notícias, mas continuam seu exaustivo treinamento, se infiltrando dentro das próprias áreas do Reich.

Custo: +180pt de pericias, +2pt de Aprimoramento.

Pericias: Artes (Atuação +40%), Disfarce +40%, Idiomas (Escolha 3 com +20%), Linguagem Secreta (Escolha duas +20%) Intimidação +20%, Lábria +20%, Sedução +20%.

Teufel Treiber

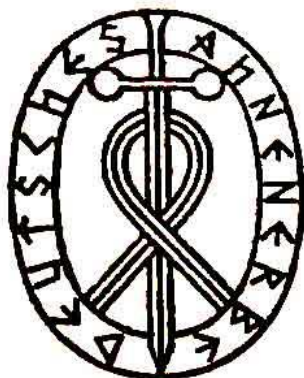
Os Demônios que conduzem as máquinas de guerra nazistas no inferno. São soldados demônios comuns, mas com habilidades para manobrar estes monstros de ferro negro de Dite

Custo: +200pts de pericias, 1pt de aprimoramento.

Pericias: Artilharia +40%, Condução (Carros Blindados 40%, Automóvel 20%), Eletrônica +30%, Mecânica +40%, Táticas Militares +3

Obs. Todo nazi-demonio que tentar deixar o Reich, sem a devida permissão, em pouco tempo terá alguns Alastores no seu encalço, ou algo ainda mais terrível.





Ahnenerbe

Fundação: 1928, Alemanha

Base: Nurembergue, Alemanha

Personalidades: Henrich Himmler, Hermann Wirth, Richard Darré, Yrjö von Grönhage, Wolfram Sievers e Karl Ruprecht Kroenen

Background: A Ahnenerbe, ou simplesmente für Studiengesellschaft Geistesurgeschichte Deutsches Ahnenerbe, ou Sociedade de Pesquisa sobre as raízes espirituais da herança ancestral, começou como uma "sociedade informal" em 1928, dedicada a investigação folk-

oculto (populista). Em 1935, Heinrich Himmler Reichsführer-SS estabeleceu uma base formal, juntamente com o estudioso das mitologias atlantes Hermann Wirth e o teorista-pagão Richard Darré como seus diretores. Em 1937 Himmler tornou-se comandante da SS nazista, dando apoio acadêmico às teorias arianas de Hitler, da crença pré-histórica da superioridade alemã as outras raças. Hermann Wirth introduziu conhecimentos que possuía sobre Atlântida na sociedade, amparando ainda mais o misticismo do arianismo. Muitos agentes ativos da Ahnenerbe viajaram para a Finlândia, Suécia, Irlanda, Etiópia, Brasil, Tibete, Ilhas Canárias e Irã, realizando experiências de vidas passadas, leituras de auras, psicometrias e etc. Após a queda do Reich, Ahnenerbe apagou sua existência do domínio público, entrando em contato com os nazistas no Inferno, conseguindo, com a ajuda de Miron-Aku, um demônio que também acreditava nos conceitos nazistas, a ordem conseguiu canalizar energias para manter um portal secreto, mas, ainda pequeno, aberto para o Reich. Místicos da Ahnenerbe iniciaram o demônio Hesse nos caminhos arcanos e este tenta, com a ajuda de mais alguns místicos infernais, manter este micro caminho para a Terra, energizado e escondido dos olhares dos grandes Lordes Infernais. Ahnenerbe foi a responsável por encontrar a Lança de Longinus (lança que feriu Jesus Cristo) e trazê-la para mãos alemãs.

Características: Os místicos da Ahnenerbe assemelham-se a pessoas comuns, suas reuniões são secretas e ainda hoje, reúnem várias pessoas, inclusive algumas importantes e ricas, para defender questões xenofóbicas e neonazistas.

Graus: Possuem 99 graus, distribuídos em números 1 ao 99, e 3 círculos, cada um com 33 graus.



Karl Ruprecht Kroenen,
Místico e Cientista da
Ahnenerbe

Culto da Caveira



Fundação: 1690, Nova Inglaterra

Base: Desconhecida

Personalidades: Karl Doentiz, Theodor Eicke

Background: Este é um exemplo de um culto local, ainda que perigoso. Em meados de 1690, um grupo de assistentes místicos deixaram a feitiçaria dos covens alemães, e migraram para a Inglaterra, para formar um novo culto; O Culto da Caveira. Esses místicos fundadores eram em sua maioria, Nephelins, filhos de mulheres humanas com Anjos de Asgard, e já detinham em seu cerne a mentalidade de uma “raça superior”. O culto veio, no decorrer dos anos, moldando um pensamento racista, por meio dos filhos de habitantes de Paradisia, e demonstrando atos inclusive

ofensivo contra não-arianos. Em 1937, Karl Doentiz e Theodor Eicke adentraram aos círculos da ordem apenas para inflamar as teorias arianas no coração de seus membros, mesmo não sendo filhos de habitantes de Asgard, os homens do Reich eram extremamente persuasivos em suas explicações e, viram a possibilidade de trazer mais uma ordem de mistérios para as graças do partido nazi. Dieter Burkhard, um Nephelin líder do culto, recebeu as novas tóricas de braços abertos, e utilizou o culto, agora amparado por um partido poderoso, e os próprios contatos que fez dentro do partido nazista, para encontrar mais e mais Nephelins, para integrarem a sociedade. Após a derrocada dos nazistas, o culto começou um projeto de influencia sobre jovens desajustados, patrocinando bandas skinheads e estimulando a xenofobia e a violência. Os feiticeiros desta ordem tomaram ciência da existência do Reich, e muitos Nephelins viram nos nazi-demônios a chance de se vingarem contra seus pais, outros a possibilidade de ascensão de um novo *Führer* no Armagedon, quando os portões do Inferno serão abertos. Esta sociedade é totalmente militarizada, considerando os skinheads, soldados a serem mortos por sua causa em uma guerra, e os Nephelins sabem que na realidade a pureza do sangue esta nos pertencentes aos círculos mais internos, ou seja, eles próprios.

Características: Os cultistas trajam-se como skinheads; vestindo coturnos, suspensórios e mantendo suas cabeças raspadas. Os personagens mais influentes, pertencentes aos círculos mais internos trajam-se com mantos totalmente negros.

Graus: A Ordem esta dividida em 14 graus e 3 Círculos de Mistérios. **1º Círculo:** SS Schütz, SS – Oberschütz, Unterscharführer, Scharführer, Oberscharführer, Hausptscharführer, Sturmscharführer. **2º Círculo:** Untersturmführer, Obersturmführer, **3º Círculo:** Hauptsturmführer, Standartenführer.

Bibliografia

- Vários sites no Google, tantos que eu não me lembro de todos
- Livro, Cães de Guerra, do Thiago Augusto e da Editora Daemon.
- Matéria sobre Demônios Nazistas do Magnus Petrakk
- Net Book Veículos do Dromar

