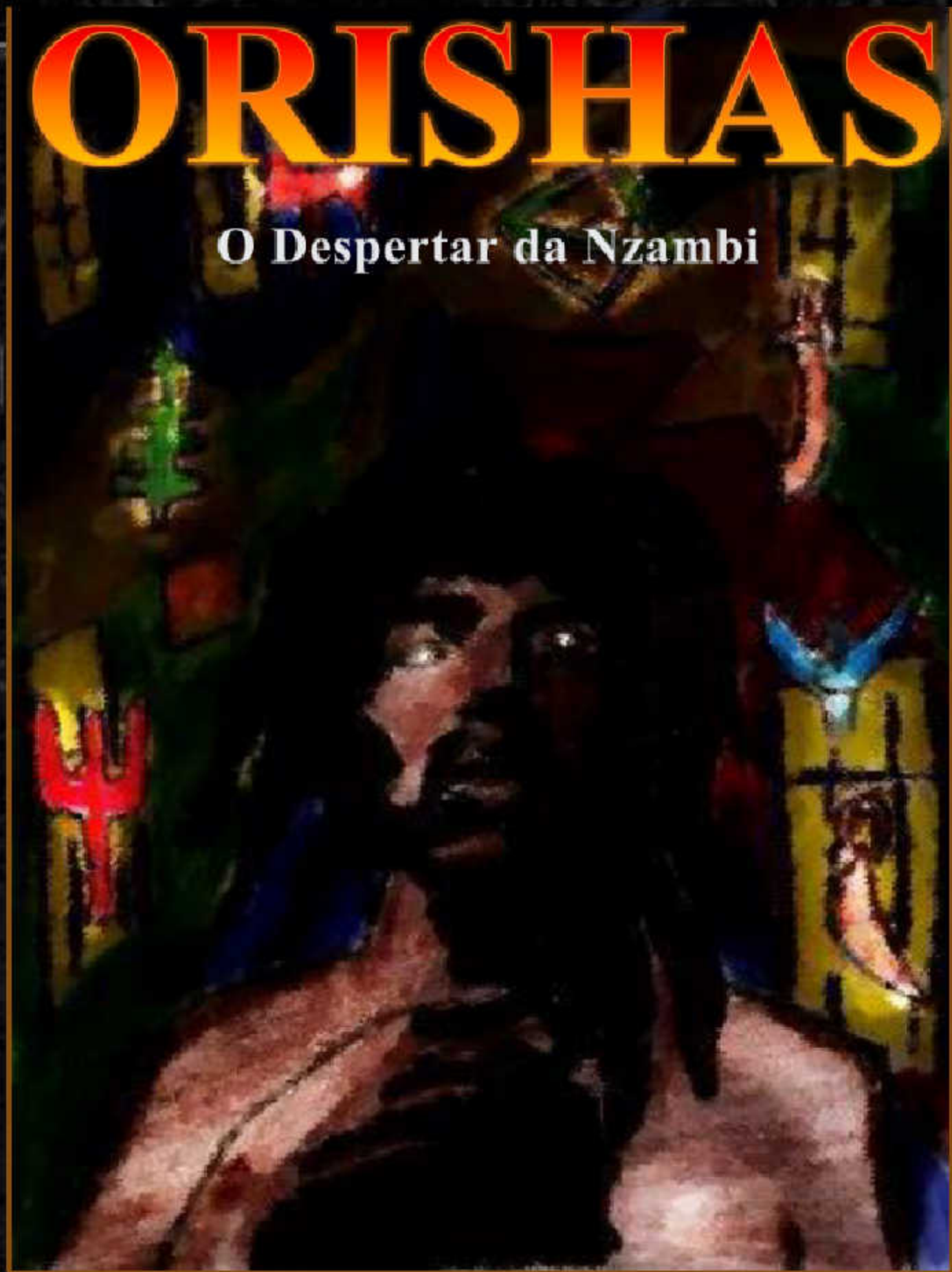


ORISHAS

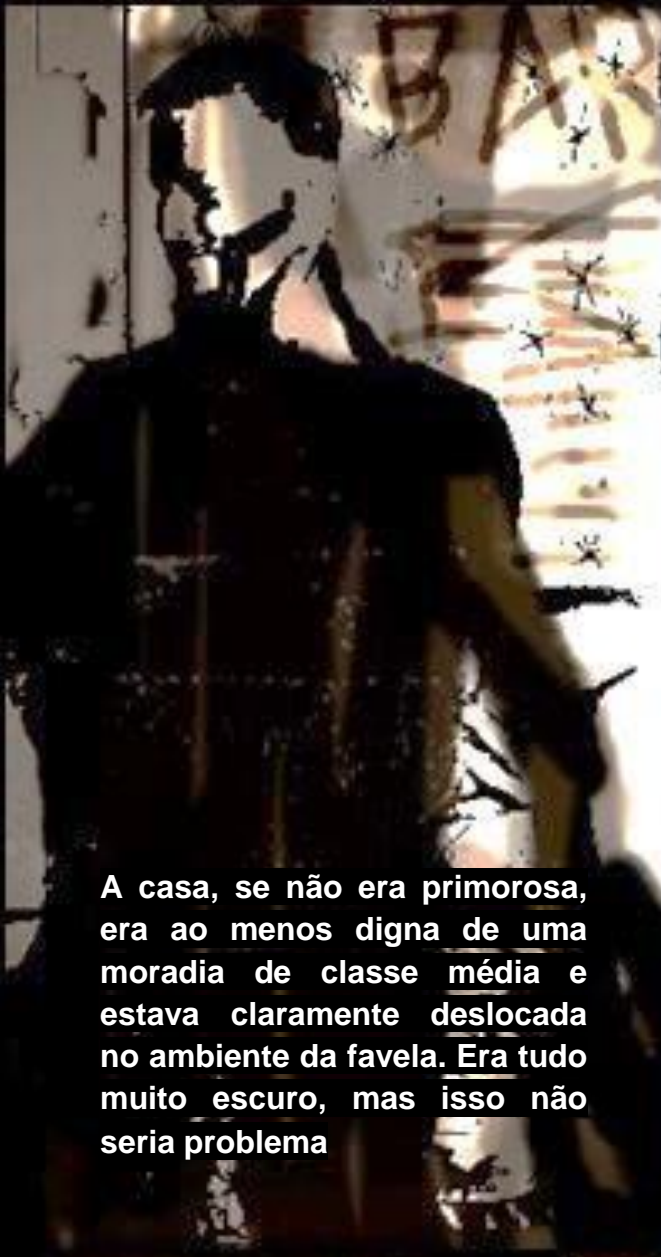
O Despertar da Nzambi



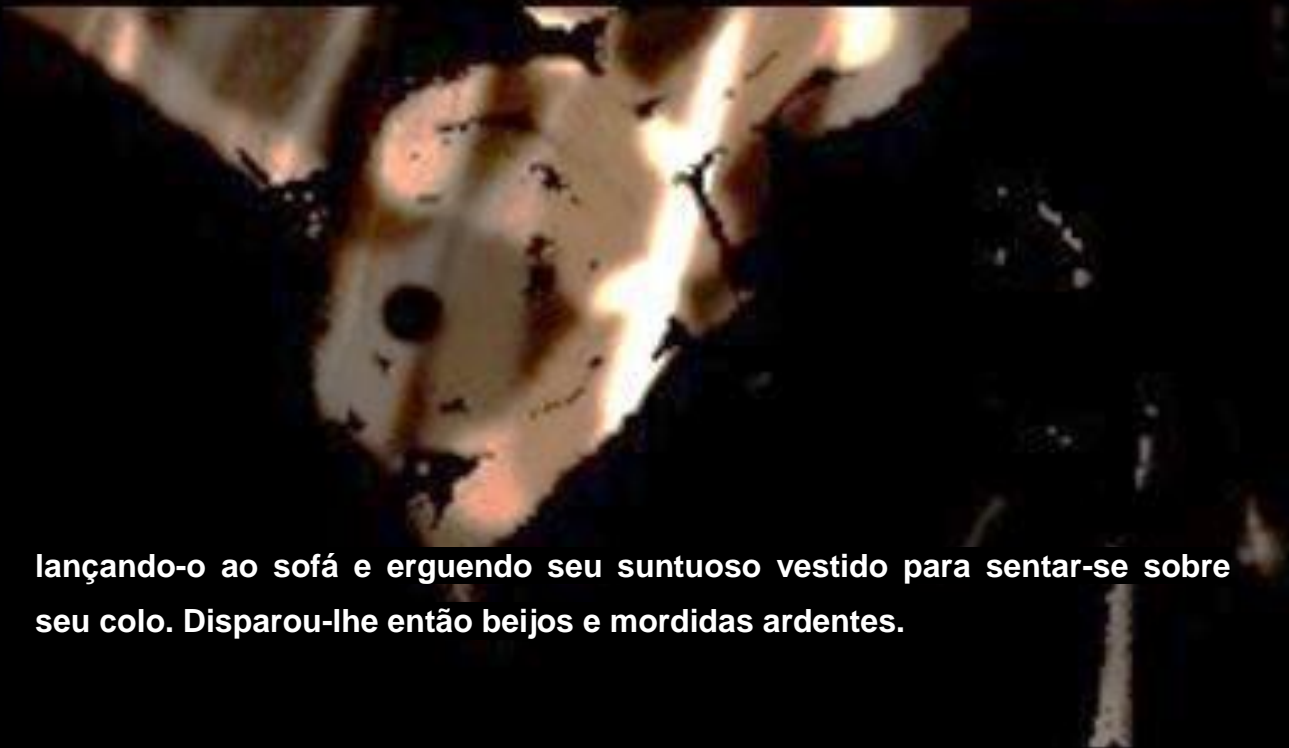
INDICAÇÃO DE IDADE PARA EXIBIÇÃO
18

LEANDRO "HALLOWONE" SANTOS

Sistema
Daemon



A casa, se não era primorosa, era ao menos digna de uma moradia de classe média e estava claramente deslocada no ambiente da favela. Era tudo muito escuro, mas isso não seria problema



lançando-o ao sofá e erguendo seu suntuoso vestido para sentar-se sobre seu colo. Disparou-lhe então beijos e mordidas ardentes.

R
O
T
E
I
R
O
/
S
I
L
V
A
P
A
C
H
E
C



Arf, sério mesmo?




O que foi?







O que foi?



*Minha guia me disse que
você tem uma paixão.*

Paixão não


*um amor verdadeiro. E que você
não terminaria o que começou.*

*Espera, isso é
ridí...*

*Este não é o tipo da
coisa que eu começo e
não termino, meu lindo.*



como você sabe que...



*HIIII HA HA HA HA HA
HA HA HA!!!!.*


*EU SEI DE TUDO O QUE
CORRE NA RUA, MOÇO!!*

*SEI DA TUA QUIZILA COM O CAPOEIRA QUE
QUEBROU 'TUAS PERNA', MOÇO! SEI DO QUE
FIZERAM COM O "MEGANHA" QUE TE CRIOU,
MOÇO! SEI QUE ATÉ TU É "MEGANHA", MOÇO!*



Hei!

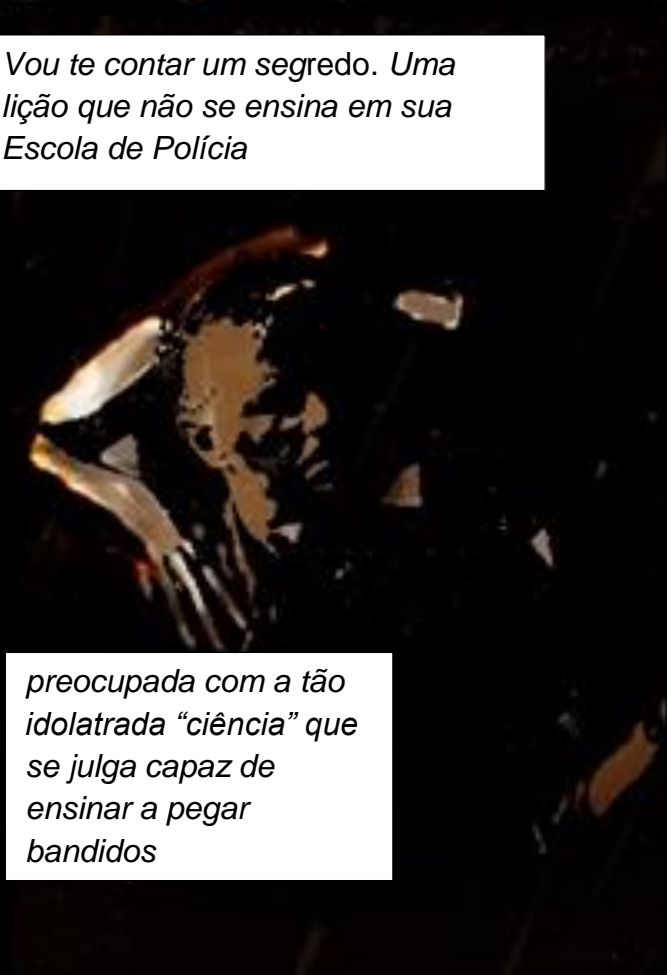
Está tudo bem?



O que está
acontecendo? Você
está bem?



Sente-se!



Vou te contar um segredo. Uma
lição que não se ensina em sua
Escola de Polícia

Vou tentar lhe
explicar.

preocupada com a tão
idolatrada "ciência" que
se julga capaz de
ensinar a pegar
bandidos



No plano astral



*o qual não
podemos ver, mas
decerto podemos
sentir*



*há uma classe de espíritos que
vagam pelas encruzilhadas, pelos
cemitérios, pelas estradas, pela
noite e pelas sombras.*

*Eles guardam os caminhos e as vias, pelas quais
vagueiam tanto você e seus amigos "meganha"
quanto os gatunos, patifes, prostitutas, capoeiras e
boêmios que perseguem.*



*Muitos de vocês inclusive
servem a todos eles, ou a
alguns deles.*




*E o que vocês
fazem?*

Os seus cabeças insistem em dizer que isto não passa de superstição. E os cabeças dos seus cabeças, aqueles que em seus termos garbosos escrevem as leis, insistiram em dizer que o louvor a esta 'superstição' é um crime. Mas ignoram, com a maior das empáfias e tolices, que os bandidos a que perseguem, tanto quanto muitos policiais que os caçam como tantos mais homens honestos, servem a estes espíritos e a eles consagram suas cabeças.

É curioso

que sua pretensa "ciência de pegar bandido" ignora todo o universo que tanto o malfeitor como o honesto vivenciam



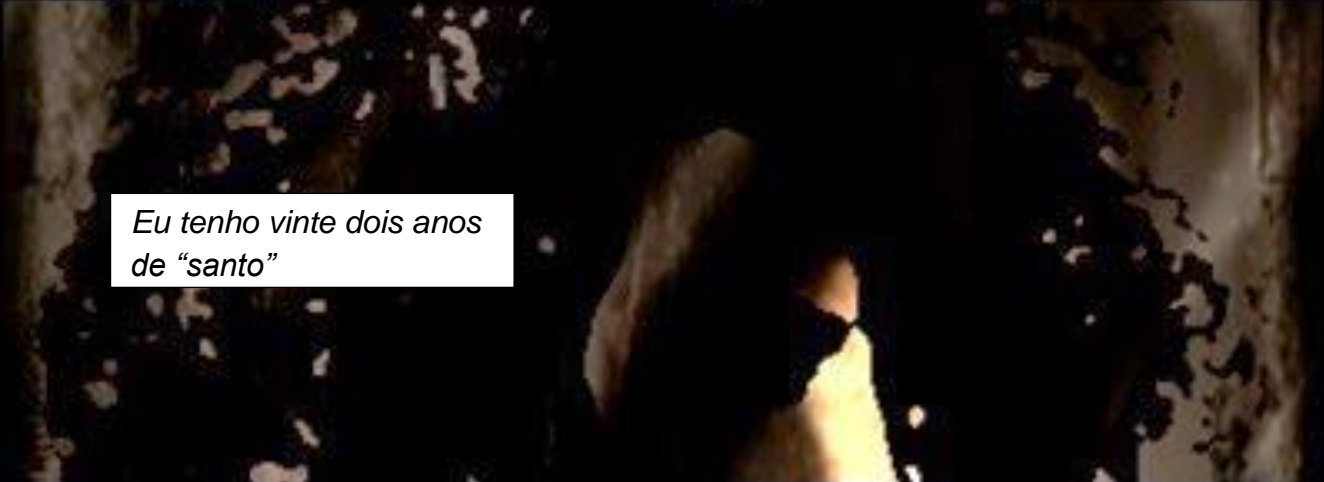
*Um universo que define as ruas
que vocês mesmo patrulham, as
madrugadas pelas quais vocês mesmo
vagueiam.*

*E aqui está você.
Todo seu treinamento como
policial não foi capaz de lhe
preparar para enfrentar o
capoeira.*


*Todo seu estudo foi inútil para compreender a noite e o mundo
nelo qual transita*



Como sabe disso tudo?



*Eu tenho vinte dois anos
de "santo"*




Vinte e dois anos? E eu achando que esta era sua idade! Quantos anos você tem?

Não é sobre mim que estamos falando, querido!

E, como já disse, tive minhas experiências com capoeiras e gente de todo o tipo.

Até ter ser obrigada a me refugiar aqui

Então, você foi uma garota muito má?



Não me apego muito a esta coisa de “bem” e “mal”

por ser cristã demais para meu gosto.

Prefiro dizer que eu andei desapontando as pessoas erradas

Desça para as ruas da cidade, e vá até o Bar do Maurício



Como sabe que o tal homem estará lá?



lá encontrará um homem que poderá ajudá-lo quanto ao seu problema no treinamento

Porque ele sempre está lá

Orishas

O Despertar da Nzambi

Orishas

O Desoertar da Nzambi

Texto: Leandro Santos

Diagramação e arte: Leandro Santos

Contribuições: Silva Pacheco e Alex Pina

Produzido pela abertura da licença Daemon sobre seu sistema de regras e o cenário Trevas/Arkanun.

**"Antigamente, os orixás eram homens.
Homens que se tornaram orixás por causa de seus poderes.
Homens que se tornaram orixás por causa de sua sabedoria.
Eles eram respeitados por causa de sua força,
Eles eram venerados por causa de suas virtudes.
Nós adoramos sua memória e os altos feitos que realizaram.
Foi assim que estes homens tornaram-se orixás.
Os homens eram numerosos sobre a Terra.
Antigamente, como hoje,
Muitos deles não eram valentes nem sábios.
A memória destes não se perpetuou
Eles foram completamente esquecidos;
Não se tornaram orixás.
Em cada vila, um culto se estabeleceu
Sobre a lembrança de um ancestral de prestígio
E lendas foram transmitidas de geração em geração para
render-lhes homenagem".
Lendas Africanas dos Orixás,
Pierre Verger**

Agradecimentos: Alex Pina, Alexander “El Brujo” Siqueira, Silva Pacheco, Marcelo del Debbio, Bernard Coutinho, Alan Silva, Taliba Almeida, Antônio Fonseca JR e Rick Moreira de Ávia que me jogou nessa jornada, me aporrinhando porque queria mais regras para orixás.

Índice

Orishas	23
Eshu	24
Iansã	26
Iemanjá	28
Igbeji	30
Ifá	32
Nanã	34
Obá	36
Oggum	38
Omulú	40
Oshóssi	42
Oshum	44
Oshumaré	46
Ossayin	48
Oxalá	50
Shangô	52
Nzambi	55
Fraquezas	74
Ferramentas	76
Orun	79
Poderes espectrais	92
Novos Aprimoramentos	98
Adormecidos	99
Sacerdotes	99
Feiticeiros kiumbas	101
Asima	101
Asimani	102
Owenga	103
Samedi	103
Anjos jamaicanos	105
Dalphins	105
Fichas de personagem	107

Esta é uma obra de ficção apesar dela se basear em crenças religiosas reais estas crenças são tratadas de forma puramente ficcional, não é intenção do autor ofender ou deturpar qualquer tipo de crença religiosa. É um jogo sobre marginalização, exclusão e resistência, trata de temas maduros e exige um discernimento entre fantasia e realidade. Este jogo não é recomendado para pessoas com menos de 18 anos.

Acompanhe o caminho deste andarilho para você conhecer uma história muito antiga, agora que já despertou e sabe sua verdadeira natureza. Somos filhos pródigos de velhos deuses e, sem lar, caminhamos sobre estas terras. Somente um eshu pode ter guiar por estes caminhos pois estamos em todas as partes, nossa morada são os caminhos. Escute uma história. Houve um tempo antes da separação, onde matéria e espírito eram indeterminados, neste momento nada do que é existia. Alguns eshus que visitaram outros mundos falam que esse foi o momento do apogeu de velhas civilizações em um mundo que hoje não existe mais. Mas isso não vem ao caso.

Dizem as velhas lendas, e neste momento é melhor se preocupar com elas e não com a verdade, pois as lendas são claras e a verdade ninguém sabe, Olorum ou Mawu-Lissá como também é chamado separou os dois lados do espelho cósmico criando Ayé, o mundo material, e Orun, o mundo das sombras e então nos criou, no mundo entre a matéria e as sombras. Meio materiais, meio espíritos, podemos ser o que os europeus chamam de fadas, crescemos entre os povos ao sul do deserto e celebramos a prosperidade dos povos subsaarianos ligando-os ao mundo espiritual, no final, mesmo com nossas divisões internas somos todos eshus, pois somos todos andarilhos entre os mundos. E ensinamos os povos nativos a entrarem em contato com os espíritos animais, chamados totens e a controlar as forças da natureza.

O velho continente esquecido, antes mesmo da ruptura, era habitado por deuses chamados de não nascidos, pois sua existência é a perenidade, Europeus falam que eles vieram dos mundos anteriores, mas mesmo hoje eles espreitam escondidos ou adormecidos no interior da floresta do congo ou em algum lugar nas savanas, deuses que escravizaram os povos e levaram a morte, a angústia e



a desolação por onde passaram. Nós nos aliamos às tribos, enfrentamos e subjugamos estes velhos deuses, forjamos alianças e criamos uma irmandade, fixamos nosso domínio e nos proclamamos Orisha. Nossas 15 famílias estão ligadas aos primeiros heróis de nosso povo que lutaram nessa guerra contra os velhos deuses e os velhos espíritos. Fomos cultuados como deuses pela grande nação Iorubá, onde fixamos nosso império, mas você sabe agora o que somos, somos andarilhos entre os mundos, uma essência imortal vinda de Olorum fundida a um corpo mortal, somos o elo entre Orun e Ayé, somos Minkisi, emanções da energia primordial Nzambi no mundo material. E cada família nossa, cada Nkisi expressa uma faceta do espelho cósmico. São elas:

Eshu: Os guardiões dos Caminhos

Ogum: Guerreiros forjadores

Oshossi: Senhores das Matas

Iansãs: Senhoras dos mortos dos raios e das tempestades

Igbejis: Espíritos da alegria, da brincadeira e da sorte.

Ifás: Senhores do Destino

Shangôs: Guerreiros da justiça, do Trovão, Senhores dos mortos e mestres do fogo.

Oshuns: Espíritos da sedução

Oshumáres: A encarnação viva da magia

Nanãs: Conhecedoras dos seguedos obscuros

Oxalás: Monarcas e guerreiros de luz defensores da fé.

Omulus: Senhores das doenças, dos mortos e da pestilência.

Ossayins: Mestres das ervas

Iemanjás: Senhoras do Mar

Obás: Guerreiras de força insuperável

Os adormecidos

Agora você despertou, mas antes a Nzambi já corria dentro de você, sua inquice Nzazi se expressava na justiça, como agora você faz parte da Nkisi dos Shangô. Muitos continuam no sono e vêem o poder da Nzambi apenas como a possessão da força de um deus, ou orisha. Estes adormecidos constituem os guerreiros e sacerdotes das tribos, aquilo que em suas terras se chama de filhos de santo. Tocam a Nzambi, mas ela somente se manifesta neles de forma parcial, por pequenos milagres e feitos mágicos.

Voduns- Os antigos Deuses

O antigo reino de Daomé Falava dos antigos deuses. os chamava Voduns, são encarnações da Nzambi como nós, mas seu império é o outro lado do grande espelho, são criaturas do mundo dos espíritos, mensageiros entre os mortos e mortos de grande poder. Os fons-Ewe dizem que Mawu-Lissá teria os criado para auxiliar na criação, Mas nós sabemos a origem dos grandes Voduns, somos nós. Após a morte de nosso corpo físico a Nzambi ainda se manifesta, e seguimos na encruzilhada entre os mundos, guiando os vivos, Mawu-Lissá é o título que Olorun tem entre os fons, e até hoje não sei o que motivou a guerra da nação Nagô contra eles, me parecem apenas questões humanas, ou uma artimanha dos deuses antigos que destronamos para nos destruir. No Séquito dos Voduns se segue uma série de divisões internas que agregaram na maioria por espíritos dos mortos, Eguns, chamados também de Loas, estes ganharam

incrível poder no Caribe onde se associaram a Antigos espíritos chamados Le Mysteries, além dos Guias espirituais e Kiumbas.

Sempre guiamos nosso povo na busca da harmonia e na colaboração com seus Eguns, a ancestralidade e o equilíbrio sempre foram importantes para nós que somos seres dos dois lados do espelho, mas nosso povo foi acorrentado; bantos, nagôs, iorubas, fons, trazido a esta nova terra se misturaram aos nativos, perderam aqui o contato com seus antigos ancestrais, os mortos inquietos deste novo mundo, passaram a se organizar em castas arquetipas, de acordo com a forma como viveram sua vida, uma destas castas os Exús levam o nome de minha Nkisi, pois eles são os viajantes entre os mundos inferiores e superiores, como minha Nkisi caminha entre os mundos sem nunca se ligar a nenhum. Encontramos também os Caboclos, espíritos indígenas ligados aos espíritos da natureza, Eres, crianças mortas e protetoras dos lares, Pombas giras, mulheres fortes com relações com as succubus, preto velhos, Malandros, entre os quais se destaca o zé pelintras, entre outros espíritos.

Te falei dos Kiumbas? Esqueça o que te disseram sobre Exús não batizados. Kiumbas são as hordas espectrais do mundo inferior, os antigos deuses que caçamos quando estabelecemos o grande império Nagô. São os descendentes dos Deuses não nascidos, forças destrutivas do universo, agregando-se a eles marginais, e espíritos condenados, há quem os procure em troca de vingança, destruição, mas ao mesmo tempo sua essência corruptora atinge até mesmo os que tratam com eles.





Orishas

Orishas são a manifestação das forças da roda dos mundos que os africanos chamam Nzambi em corpos materiais, o ser que desperta a partir desta manifestação é ao mesmo tempo ligado ao mundo material Ayé e Espiritual Orun (Spiritum, Arcádia e Sonhar). Oduduwa e Yembo foram monarcas que reinaram na cidade de Ifé na etiópia após encontrar um artefato chamado saco da criação, que guardava uma substância com a potencialidade da criação, a emanção da roda dos mundos, que eles batizaram de Olorum. O contato com a substância primordial despertou forças criadoras no casal e em seus filhos e consortes que se tornaram heróis lendários, na fundação dos grandes impérios africanos em combates com Deuses antigos, vindos do Abismo, Infernum ou até mesmo de tenebras. Os Orishas, assim designados passaram a proteger aqueles que despertavam sua parcela da força criadora, sua Nzambi, constituindo suas Nkisis, aprisionaram e baniram muitos destes antigos deuses e se tornaram monarcas, foram cultuados como Deuses e notaram que o sono da morte não silenciava a Nzambi desperta, continuaram a guiar seus impérios após a morte, chamados agora de Voduns, presos a Spiritum, mas servindo de elo entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos com seus Iwas, Loas, Eguns e Kiumbas.

Orishas estariam próximos do que os europeus entendem por fadas, mas com características próprias, não são criaturas de Arcádia, mas da encruzilhada dos mundos, da interseção entre o que chamam de dois lados do espelho cósmico, o mundo etéreo dos mortos, das ideias e dos sonhos e o mundo dos vivos. São aqueles que caminham pelos sonhos, pois estão fundidos à essência criadora da roda dos mundos, não são deuses, mas possuem fragmentos da potência criadora despertadas dentro deles.

No decorrer da história africana, ensinaram os povos nativos o domínio das ervas, do fogo, da metalurgia, combateram entidades que espalhavam a dor e a doença e ensinaram os sacerdotes a entrar em contato com espíritos totêmicos e com os mortos.

Quando as grandes nações entraram em conflito foi o orgulho dos velhos orishas, já presos ao mundo dos mortos como Voduns e a ganância dos novos que assumiam seus postos que cultivaram as inimizades, que se dissolveram nos séculos seguintes de migração forçada para a América, a escravidão e a luta pela liberdade que no final do século XIX já havia constituído uma nova aliança entre Orishas, Voduns, Loas, novos espíritos chamados guias, fadas e espíritos nativos do Novo Mundo e até mesmo espectros e obsessores chamados Kiumbas e Quiumbas.

Eshu

Origem

Um dos quatro grandes guerreiros das montanhas e das savanas ao lado de Oggun, Osun e Oshosi, Èsú Obasin era filho de Oduduwa e Yembo a personificação da Nzambi Pambu Nijila, que coordena as entradas e saídas, o transitório, sexualidade e o encontro dos caminhos e fundador da Niksi Eshu, a casa dos guardiões dos caminhos e da sexualidade. Quando Olorum separou o espelho cósmico criando Orun e Aye, Esú enganou Oxalá, transferindo sua potência criadora para Oduduá e fugiu para a terra, onde derrotou antigos deuses que dominavam a nação Ketu se proclamando seu rei Èsù Alákétú recebendo o título de Elegbara (Aquele que tem poder). Após sua morte tornou-se o Vodun Legba, tendo se fixado a partir do séc. XVII no Caribe, como aquele que abre os caminhos e permite o contato do mundo dos vivos com o mundo dos mortos, invocado antes de qualquer cerimônia voodoo como Papa Legba e na Santeria de Elegua. Considerado o porteiro de todos os caminhos, dizem que tomou contato com uma série de Espectros, chamados Quiumbas e propôs a eles um pacto, se estes espectros aceitassem seguir seu código e serem batizados formando falanges a seu serviço, poderiam encontrar a transcendência. Estas legiões de espectros passaram a atender por Exú e as mulheres por Pombas Giras, estas entidades passaram tomar contato com os Asima a partir da organização da umbanda na América do sul na passagem do séc. XIX para o XX.

História

A Niksi Eshu acompanhou o desenvolvimento da nação nagô e tentou mediar os conflitos com os Ewe-fons por meio do contato com Eshus mortos, que formaram as cortes de Elegba, migraram forçadamente ao continente americano se concentrando nas grandes cidades com influência africana como Recife, Salvador e Rio de Janeiro, o fervoroso impulso sexual fez com essa Niksi rapidamente se tornasse composta por todo

tipo de miscigenação. Entre os séculos XVII e XIX era constituída majoritariamente por comerciantes, prostitutas, fanfarrões, ladinos, ciganos e toda espécie de boêmios. No século XX e XXI são donos de clubes noturnos, cantores, dançarinos, comediantes, vendedores, traficantes, e dizem que encontraram um novo centro de irradiação de sua influência através dos caminhos traçados pelas redes de computador.

Arquétipo

Os membros da Niksi Eshu são os guardiões das tradições e lendas, os Orishás da comunicação, são os mensageiros entre o mundo espiritual (Orun) e material (Ayé), viajam entre os planos próximos que tangenciam a Terra (Spiritus, Arcádia, Sonhar) prestando o serviço de mensageiros; são ávidos comerciantes e sempre conseguem barganhar um bom preço por seus favores, sendo intensamente maliciosos em punir aqueles que não cumprem sua parte nos tratados feitos com eles. São os mais astutos e sutis Orishas, vaidosos e conhecedores da inconstância humana. Tem uma predileção por roupas negras e vermelhas, gostam da segunda feira, pois ela abre as ações da semana, são essencialmente ativos, apreciam a aguardente e comidas com temperos fortes (principalmente temperadas com Dendê), além de bodes e galos negros. Seu símbolo de poder é o Ogó (um bastão com cabaças lembrando um pênis ou um tridente), não podem provar certo tipo de azeite de dendê chamado adí, que desperta neles uma espécie de frenesi de cólera e violência. Se comunicam entre si com a saudação Larôye! (o bem falante). Eshus são sensuais, dominadores, inteligentes e extrovertidos, gostam da vida movimentada e de uma intensa vida noturna, lugares movimentados, com muito barulho e pessoas de todos os tipos. Adoram diversos tipos de romances, são impulsivos, mas se amarem alguém estão dispostos a dar sua vida pela pessoa. São prestativos e trabalhadores... e cruéis e vingativos se enganados.

Os outros

A compulsão à vida noturna, colocou mais de uma vez Eshus em contato com vampiros Ekimmu, e os levou a Considerar a companhia de Succubus e Incubbus bem interessante. Auxiliam os Asima e os Asimani no contato com o mundo dos mortos, em especial com os Exus, Pombas Giras e Voduns ligados a Elegba, mas desconfiam muito, pois mais de uma vez os magos africanos tentaram os enganar ou controlar, por isso são muito rígidos na cobrança dos seus tratos. Possuem boas relações com as fadas nativas, em especial com Sacis, Kurupis e Loisés, assim como com os magos da Ordem de Imale, os filhos de santo e com as Brujas.

Fraquezas

Intolerância a adí e Inconstância

Nzambi principal

Pambu Nijila



Iansã

Origem

Rainha dos raios, das ventanias, do tempo que se fecha sem chover, Filha da união incestuosa de Yembó com seu filho Orugan, mãe dos nove orum, filha da água e do fogo, do raio que rasga a noite em meio à tempestade, Oyá foi considerada a Deusa do rio Niger, uma das mais fortes amazonas que correram pelas selvas. Desposada por Oggun e depois por seu irmão Sóngo a quem sempre amou e que a nomeou de Iansã (mãe do entardecer), chefe dos Eguns, e senhora dos mortos. Filha da água, do fogo e do raio que corre em meio à tempestade, rainha das chuvas, das ventanias e dos raios, senhora do amor e da guerra. Lutou contra os Azizas (antigos espíritos) por todo norte da África e depois de sua morte passou a coordenar as hostes dos guerreiros caídos. Teve muitos homens, amou todos e com todos aprendeu algo que lhe deu mais poder, transformou-se em búfalo e tornou-se mulher da guerra e da caça novamente. Quando os exércitos de protetores e captares da cidade de prata, avançaram sobre as populações do rio Niger no séc.XIX, derrotou as falanges lideradas pela captar Santa Bárbara, que reconhecendo-a como guerreira honrada selou um acordo de ajuda múltipla.

História

Guerreiras de coração, a Nkisi Iansã percorreram as grandes guerras que eclodiram no continente negro desde a aurora dos tempos, chefiaram quilombos e foram reconhecidas como guerreiras com fogo no coração, indomáveis, mas com um amor profundo. Barbara de Calabar foi uma grande Iansã que lutou contra os Baianos durante as invasões holandesas. Mulheres de força e coragem, dispostas a enfrentar tudo, são hoje líderes comunitárias, militantes negras e feministas, suas guerreiras caídas lideram tropas inteiras do outro lado do espelho e foram responsáveis, entre outras coisas pela preservação do camdomblé.

Arquetipo

Livres e independentes, as filhas da Nkisi Iansã, amam a natureza viagens e diversões. Audaciosas, poderosas e autoritárias agem mais por paixão que por reflexão e são as primeiras a aceitarem qualquer desafio; rainhas da intimidação, não deixam nada por dizer; violentas e assustadoras, não aceitam ser contrariadas; ciumentas mas se deixam seduzir facilmente. Amam elogios e odeiam elogios falsos. Sua extrema força de vontade é característica marcante, superaram os obstáculos um a um, custe o que custar. Odeiam pessoas desleais, fracas, mentirosas e trapaceiras e nunca perdoam uma ofensa. Guerreiras fortes capazes de enxergar a alma das pessoas são vivas e sensuais, não falam muito e guardam por traz de uma aparência equilibrada uma alma tempestuosa. São francas e nunca dirão algo somente para agradar. o que as faz adoradas e odiadas. Sua independência as faz rejeitar os papéis femininos tradicionais, indo à luta no dia a dia. Guerreiras no amor e na guerra são fegosas, ardentes e femininas, buscam um homem para as amar e não para as sustentar, são extremamente fiéis a quem amam, somente enquanto amam. O Símbolo da Nkisi são os chifres ou cauda de novilho ou búfalo (Irukerê) e a espada de cobre, símbolos de virilidade

Os outros

Possuem excelentes relações com Shangôs e Ogguns, desconfiam de Eshus. Possuem um pacto de ajuda mútua com Captares e ganharam a admiração de Valkírias e de deusas matriarcais como Hecate.

Fraquezas

Cólera

Nzambi principal

Matamba



Igbeji

Origem

Contam as lendas que na bela cidade de Ifé viviam dois gêmeos que possuíam o poder de trazer boa sorte, resolviam os problemas das pessoas e em troca pediam doces e brinquedos e todos possuíam afeição por eles; Mas um dia, enquanto brincavam próximos a uma cachoeira, um dos dois se afogou enchendo de tristeza toda cidade. O gêmeo vivo parou de comer e passou dias chorando a morte do irmão foi quando encontrou um andarilho, que era Orumilla disfarçado, Orumilla lhe perguntou o que desejava, ele pediu para que o levasse a Orun para encontrar com seu irmão. O velho sábio atendeu seu pedido deixando em Ayê duas imagens de barro para as pessoas fazerem oferendas em troca da boa sorte, por isso quando um gêmeo morre, ainda hoje se constrói uma estátua de barro para ele e de tudo que é dado ao irmão, uma parte da oferenda é destinada a ele também. Boatos afirmam que os Igbejis (Gêmeos) são filhos abandonadas por Oya e criados por Osun e Songo que despertaram a Nzambi Nvunji. Taiwo o gêmeo morto possui o poder de controlar o destino e Kehinde, seu irmão, de observar tudo que se passa. Só existem na unidade entre si e portanto não são nem Voduns, nem orishas mas os dois, a ligação entre Orun e Aye, vida e morte, expressam a contradição que convive junto, o princípio da dualidade, uma unidade de contrários. Seu poder afeta ao mesmo tempo os dois lados do espelho e por isso se impõe sobre todos os Orishas, coordenam um séquito de Eguns infantis (Erês) e protegem as crianças até a adolescência. A Nkisi fundada por eles para os que despertam sua Nzambi recebeu o nome de Igbeji, expressando o duplo nascimento e a potencialidade gêmea, ao despertar um duplo do desperto se divide no mundo das sombras e possibilitando a ele agir no plano material e astral ao mesmo tempo, as vezes o duplo é a alma de um irmão gêmeo falecido no parto, que acompanhará o Igbeji por toda vida. Todo igbeji preserva uma estátua de barro de seu duplo astral (que em vias de jogo, pode ser interpretado pelo próprio

jogador ou pelo mestre), se um dos duplos morrer ou for destruído o outro perde sua ligação com a Nzambi perde seus poderes e sua consciência (adormece).

História

Os Igbejis se tornaram agentes em Orun e Ayê, protetores da inocência, da alegria e das crianças entre os iorubas, fons, Ketu, Vunji, Kongo, Agola e hoho, protegendo-as no plano físico e astral. Durante as cruzadas formalizaram alianças com a Cidade de Prata após ajudarem Cosme e Damião em uma luta contra tropas de Hellzazee que atacavam os Reinos de Prestes João em Arcádia. O acordo levou à igreja católica à construção de orfanatos e escolas infantis, o que foi denegrado pela ação de obscuri ninbus infiltrados.

Arquetipo

Joviais e inconsequentes, brincalhões sorridentes e inquietos, os membros da Nkisi Igbeji nunca abandonam a criança dentro de si. Protetores da vida, dos gêmeos, representantes da certeza da continuidade, da dualidade e de tudo que nasce, do canto dos pássaros da beleza e perfume das flores, da alegria e da pureza expressa no seu sorriso, na alegria ao falar, nos olhos brilhantes. Acreditam que sempre existem ao menos dois caminhos para cada ação, tudo é regido por uma contradição de opostos, tudo possui dos lados e a justiça só pode ser feita se os dois lados forem ouvidos. Igbejis possuem o hábito de se verem como os donos da verdade, e apesar de valorizarem e agirem com aspectos infantis, pois são os representantes da alegria e das brincadeiras, seu poder não pode ser negligenciado, seus feitos místicos não podem ser desfeitos, embora seus pedidos são sempre modestos. Igbejis transmitem a alegria por onde passam, contagiam o ambiente com uma aura de sonho e amor infantil, possuem a capacidade de se transformar em macacos colobos, o que faz os macacos serem considerados mensageiros dos orishas. São possessivos com as outras pessoas e incapazes de permanecerem

quietos. São maniqueístas e tendem a simplificar as coisas (“é meu amigo”, “Não é meu amigo”), ficam tristes por pouco tempo e são muito ativos, adorando festas, esportes e brincadeiras. Seus traços físicos demoram a demonstrar envelhecimento e mesmo idosos não apresentam rugas, passando sempre por mais jovens. Se não receberem a devida atenção costumam atrapalhar seus companheiros com suas brincadeiras, tirando a atenção de todos no que estiverem fazendo. Costumam se apegar a orishas recém despertos. O Símbolo da Nkisi são dois bonequinhos de barro, apreciam flores, frutas e doces (principalmente cocada), amam o domingo e roupas bem coloridas, assim como o canto dos pássaros e a segunda feira onde se inicia a semana. Gostam de trabalhar com crianças, professores de pré-escola, arte educadores, artistas de rua, animadores de festas.

Outros

Igbejis e Eres agem em conjunto com querubins e outros protetores, são atacados por querubins caídos chamados de Willian e espectros de crianças que formam hordas destrutivas, possuem ótimas relações com todos os Orishas em especial com Eshu onde operam ações dos dois lados do espelho. Se aproximaram principalmente de outras fadas nativas como Capotiras e Sacis. Julgam os vampiros velhos rabugentos e pouco se relacionam com metamorfose.

Fraquezas

Hiperatividade, infantilidade

Nzambi Principal

Nvunji



Iemanjá

Origem

Contam os babaorixás que quando os dois lados do espelho cósmico se separaram as emanções da Nzambi em Ayé se fragmentaram em Olorum, senhor da terra e Olokum, senhor dos mares, Orishá andrógino que apareceu em Benin como homem e em Ifé como mulher, metade homem, metade peixe, compulsivo, misterioso e violento e extremamente assustador quando irritado, o detentor dos segredos do mar profundo, o mais perigoso dos Orishás. Conta-se que havia sido acorrentado no fundo do mar quando tentou matar a humanidade com o dilúvio, seu culto é obrigatório junto com suas 18 nínfas, 9 Olassás (de água doce) e 9 Olonas (de água salgada). A cidade de Prata sabe que na verdade Olokun é o Titã Oceannus, que escapou de sua prisão e fugiu para o continente africano. Embora tenha aparecido primordialmente como um Deus punitivo contra a pesca abusiva, logo se solidarizou com os habitantes do continente, que escolheu como morada. Embora reverenciado, seu paradeiro é desconhecido e não há uma Nkisi Olokum. Olokum se estabeleceu como governante do mar, garantindo o sustento e a proteção aos pescadores que não cometessem abusos e teve uma filha de nome Yembó a realização da Nzambi Ndanda Lunda expressando o controle das águas e domínios marítimos, que se casou com Oduduwa, fundando a linhagem real de Ifé. Yembó, fundou a Nkisi Iemanjá, agregando todos que despertaram suas Nzambis, criaturas meio homens, meio peixes, ligadas ao mar e a vida marítima, onde constituiu seu séquito, sendo chamada de rainha do mar, Odoya e no Brasil como Janaína do mar. Embora seja também o Vodun Nana-Nu, e coordene junto com Legba, as pombas-giras, Yembó nunca morreu, ligou-se com os Igpupiaras e com os Yarajara, e segue governando as criaturas aquáticas e os espíritos do mar. Dizem que nas noites de lua cheia, emerge do seu reino submerso no mar, entoando um canto triste, com seus cabelos gerando ondas calmas e sendo penteado por falanges de sereias. O desaparecimento de Olokum e o império de Yembó

fazem a cidade de prata acreditar que as duas divindades são o mesmo titã e os vestígios dela ser na verdade a mãe de Christos na terra, aparecendo depois como Nossa Senhora dos Navegantes e da Assunção, impedem qualquer ataque contra ela e geram inquietações na Ordem de Yamesh, que possuem teses muito particulares sobre ela.

História

Nativos da região de Égba, entre Ifé e Ibadan, os membros da Nkisi Iemanjá migraram para oeste fugindo das guerras entre as tribos Iorubás, a tristeza das guerras internas levou Yembó e seu Séquito constituírem sua morada entre São Jorge de Ilhéus e São Salvador na cidade submersa de Aiocá, onde passaram a defender seu povo contra a escravidão e depois a proteger as populações costeiras e o mar. Os membros da Nkisi Iemanjá, logo depois que despertam sua Nzambi, assumem a forma de sereias e são levados para Aiocá e outras cidades submersas até adquirirem a capacidade de assumir forma humana, embora a utilização de seus poderes só pode ser feita em forma verdadeira.

Arquétipo

As mulheres da Nkisi Iemanjá são serenas, maternais e ajudam todos sem exceção seduzem e encantam com facilidade e são extremamente vaidosas, principalmente com seus cabelos, possuem uma dificuldade de ter filhos, pois são mães de todos, gostam de usar adereços de prata e pérolas, gostam dos sábados e das festas, vestem-se com roupas leves em tons de azul ou branco, apreciam frutas, doces com coco, peixes, arroz e são pessoas fortes e protetoras. O símbolo da Nkisi é o Abebe (espelho). Fazem parte da população costeira, mulheres de pescadores, biólogas marinhas, cozinheiras e donas de casa. Os homens são chamados de filhos de Olokun, são misteriosos, sombrios como o fundo do mar, possuem explosões de fúria (como a fraqueza tirania dos Shangôs), mas são obstinados e persistentes, grande parte deles são

pescadores e alguns estão ligados a Ongs de preservação da vida marinha.

Os Outros

A Nkisi Iemanjá trabalha em conjunto com os Eshus e Oshosis, mantém boas relações com as criaturas de pindorama, principalmente os Igpupiaras e com os povos fera, principalmente Yarajara e Dalphins, com a Ordem do Jaguar , do Sol e com os Seguidores de Jáh. Com os Magos Atlantes e a ordem de Yamesh as relações são mais tumultuosas, pela origem étnica, mas principalmente os Atlantes tem auxiliados muito a Nkisi Iemanjá, acreditando que Iemanjás e filhos de Olokum são Nephalins perdidos de Atlântida e a ordem de Yamesh cogitando se Olokum na verdade fosse Yamesh.

Fraquezas

Infertilidade, Impulso Maternal, Mar

Nzambi Principal

Ndanda Lunda



Ifá

Origem

Quando Oduduwa se aproximava de Ifé, em sua jornada contra os antigos Aziza que escravizavam os homens, sabia que enfrentaria uma terrível entidade e que possivelmente pereceria em sua jornada, Elegba podia lhe mostrar os melhores caminhos, mas nada poderia prever seu destino. Foi quando venceram uma horda de antigos azizas que se encaminhavam ao monte Okê-Itase, Elegba aterrorizou o antigo demônio moribundo que lhe revelou seu plano de destruir um eremita, Orumilla, que teria a chave para ver, viajar e alterar todos os fatos que ocorreram e ocorreriam entre Orun e Ayê. Este teria fugido da perseguição dos antigos deuses mortos em Okê Igeti e percorrido uma grande jornada até encontrar-se com Atábá, o senhor do tempo, aquele que esteve no início do universo, nos mundos antes deste mundo e teria observado toda a criação, viajado até o crepúsculo do tempo quando o universo voltaria a seu ponto inicial. Atábá teria fundido sua Nzambi a Orumilla que se tornou capaz de ver e alterar o destino dos homens (Odu) e dez falanges de Azizas já haviam falhado em sua tentativa de destruir um único homem isolado no topo de uma montanha. Elegba e Oduduwa subiram o monte e em uma caverna obscura encontraram o hermitão que jogando sementes de um dendezeio (ikin Ifá) sobre um tabuleiro de palha, disse a Oduduwa que Elegba poderia leva-lo à terra dos sonhos não sonhados, onde encontraria signos que permitiriam aprisionar os deuses não nascidos, Orumilla partiu com Oduduwa e Elegba e retornando do mundo dos sonhos não sonhados aprisionaram os antigos deuses e constituíram a dinastia de Ifé, onde Orumilla se tornou o conselheiro chefe, o senhor dos segredos (Babalawo), e do destino Eléèrì Ìpín, ensinando o sistema de adivinhação pelos ikin Ifá a uma casta de conselheiros e fundando a Nkisi Ifá, dos senhores dos destino, os conhecedores dos 256 odús, os caminhos do destino. Certa vez Orumilla fingiu sua própria morte, várias de seus amigos a lamentaram e cobraram dinheiro ou disseram que seu tabuleiro de adivinhação

(capaz de se comunicar com Olodumaré) era uma herança para ele, apenas Elegba negou todas as ofertas da mulher de Orumilla e apenas lamentou o incidente, Orumilla apareceu dizendo “Elegba é meu amigo de fato” e as relações entre a Nkisi Ifá e Eshu são marcantes até hoje. Orumilla teve relações com Yembó, Ajé (irmã de Yembo e orixá da riqueza) e Osun, além de mulheres comuns. Depois de sua morte passou a responder pessoalmente o oráculo chamado Ifá.

História

Os ifás cruzaram o continente africano como grandes Babawos, misteriosos e secretos, conselheiros e místicos. Cogita-se que chegaram à Grécia onde se encontraram com discípulos de Chronos (que cogitaram se Atábá fosse o ancião dos tempos) travaram relações com os Sábios e chegaram a auxiliar a construção do reino de Asun na etiópia. Durante as migrações forçadas na idade moderna foram levados principalmente a Cuba e as ilhas do caribe, na América do sul contaram com o auxílio de Elegba e os Eshus para modificar o ritual do ifá (jogado com 16 búzios ou 4 caroços de nós de cola), permitindo aos babalaôs o consultarem por meio de exú ou outros orixás. Previram o desastre que ocorreria ao continente negro a partir do imperialismo do séc. XIX, mas não conseguiram alterar o rumo das coisas, as forças por traz do que ocorreu lá eram por demais poderosas.

Arquetipo

Senhores do tempo e do destino, os membros da Nkisi Ifá possuem o olhar daqueles que sabem o que ocorrerá. Decifraram os 256 signos do destino (odus) aos quais a vida de todos os homens está ligado e criaram métodos de adivinhação que transmitiram a todos babalawos. Quando uma criança nasce deve ser levada ao babalawo que encontrará seu odú e o Orisha que o guia (por meio dos 16 caroços de dendezeiros ou de uma corrente com 8 pedaços do caroço de certa fruta), e caso desperte será sua Nkisi. São consultados

em relação a questões pessoais, financeiras e em relação a doenças. Costumam viver em segredo e podem ocupar qualquer profissão. O símbolo da Nkisi é o Igbadú, a cabaça de odú.

Os Outros

Trabalham junto a Eshus, mas sua relação com todas as Nkisis é boa, mesmo com os Ossayis que os acusam de vez por outra terem invadido suas funções, como na lenda onde Orumilla nomeou as folhas antes de Ossayin. Se relacionam com frequência com Sábios, Brujas e Asimanis e possuem profunda desconfiança em relação ao Arkanun Arcanorum embora as vezes sejam procurados pela ordem de Chronos . No novo mundo se aproximaram muito dos Jacaré-Açus e Yawar.

Fraquezas

Desconfiança

Nzambi Principal

Kitembo



Nanã

Origem

Contam as lendas que Anamburucu foi a primeira e mais vaidosa Lyabá que desposou Obatala, que em nome de sua vaidade desprezou seu filho primogênito, Omulu, jogando-o ao mar para que morresse, sendo condenada a gerar outros filhos anormais Ossayin e Dan e Ewa. Banida por sua ofensa a Oxalá adentrou o pântano sombrio e desapareceu até retornar, em meio a uma chuva incessante, como uma velha, portanto um cajado mágico, “O Ibiri” e vestindo roupas velhas banhadas em sangue. Foi considerada a senhora do lodo, da água parada e putrefata, senhora da morte, aquela capaz de matar apenas com seu toque, foi chamada de Nanan (Raiz), pois dizem que adentrou o mundo dos mortos para encontrar suas raízes no centro da Terra, embebida em rancor e mágoa e lá despertou sua Nzambi, retornando à terra e fundando a Nkisi Nanã, das ceifadoras da vida, aquelas que retornam à terra os frutos podres para deles nascer a nova vida, o princípio o fim e o meio. Anamburucu tornou-se a Orisha mais temida, a ponto das tribos jogarem-se ao chão em reverência apenas ao ouvir seu nome. Viajou por todo continente africano, alertou os Egípcios sobre a maldição de Akasha e formou séquitos de caça à sua prole. Aliou-se a Makeda em Asum e até hoje seus seguidores caçam principalmente vampiros, frutos apodrecidos da árvore da vida que insistem em continuar sugando a seiva dos outros frutos para manterem sua existência parasitária. O reino de Daomé a retratou como uma divindade hermafrodita, anterior a Mawu-Lissá que os gerou se relacionando com a “Serpente do universo” e em cada região lendas diferentes tratam dela. Cogita-se que ainda esteja viva.

História

A Nkisi Nanã é formada pelas ceifadoras, mulheres que visam extirpar os ramos podres da árvore da vida. Pelo Continente africano agiram junto aos Seguidores de Jáh na caça aos vampiros Ekimu descendentes da Rainha Akasha, feito que rendeu o apoio de tropas de Protetores coordenadas por Sant’Ana e se empenharam em destruir os vampiros Asimani que consideram a própria expressão dos antigos deuses mortos na terra

ou Orishas corrompidos. Na América aliaram-se também à ordem de Imale como caçadoras de vampiros e ocasionalmente dos que vivem sugando a vida dos outros (Como os senhores de escravos), Se chocaram com as Brujas e Lamiais no Caribe e mantém uma profunda insistência de que os Samedi devem ser mortos e libertos de sua maldição.

Os Outros

Agem conjuntamente com Omulus, Ossayins e Oshumarés, mantém certa rivalidade com Ogguns e embora se relacionem bem com as Nkisis femininas (Iansã, Obá, menos as Oshuns) e rivalize com as outras, que consideram filhos prepotentes, possuem uma profunda afeição pelos Igbejis. São aliadas às vezes aos Protetores e sempre com as ordens de magia negras, embora sejam caçadoras terríveis de vampiros. Respeitam os espíritos dos mortos e contam certas lendas que já foram suas senhoras.

Arquetipo

As ceifadoras da Nkisi Nanã são consideradas senhoras da vida e da morte, do lodo putrefato, mas da obscuridade inanimada nasce a vida. Possuem semblante calmo, expressando paciência, dignidade e gentileza. Adoram a companhia das crianças, os novos ramos da árvore, são ligadas excessivamente ao passado o que as torna conservadoras. Buscam o equilíbrio em todas suas ações e perdoam ofensas com majestade. Protegem idosos, mendigos, doentes e deficientes e apesar de calmas se contrariadas tornam-se guerreiras agressivas. Amam o domingo e não podem utilizar utensílios de ferro, por uma antiga rivalidade com Oggun apreciam roupas brancas, azuis, negras e roxas. Gostam de trabalhar como enfermeiras, policiais, professoras, mas se adequam a qualquer profissão.

Fraquezas

Alergia a ferro

Nzambi Principal

Nzambarandá



Obá

Origem

Nascida do ventre rasgado de Yembó após o Incesto de Orugan, Obasi presidia uma ordem militar na cidade de Elekó, formada apenas por mulheres guerreiras que cultuavam as ancestrais femininas, culto proibido aos homens. Dizem as lendas que venceu em combate Obatala, Oyá, Dan, Orumilla e Omulu, chegando a ser considerada invencível. Senhora da sociedade Elekó, possadora da Nzambi Mikaia do domínio sobre a própria potência corporal, com domínio sobre as águas agitadas, as enchentes, o barro, a água parada e companheira de Nanã, a Senhora do cozimento dos alimentos, foi vencida apenas por Oggum que a tomou por esposa.

Contam as lendas que quando Oggum foi enfrentar songó, Obasi encantou-se com o oponente e abandonou Oggum, outra versão diz que Songó teria se aproximado de Obasi, enquanto caminhava pela floresta, dançando ébrio ao som do Batá, e movido por uma grande curiosidade, se aproximou do vale onde a ordem de Elekó realizava o culto aos mortos, e se apaixonou pela mulher que, apesar de não ser jovem era a mais bela que ele já vira. A antiga lei proclamava que qualquer homem que visse as celebrações seria punido diretamente por Obási com a privação da própria vida, Sóngo foi capturado e levado a Obasi, que encantada com a audácia do jovem guerreiro propôs uma nova regra, ele deveria aceitar a morte ou se casar com ela.

Obási será considerada a Orisha do fogo, do ciúme, da guerra e do poder, aquela que pune os homens que batem nas mulheres, a esposa companheira que chegou até mesmo a cortar a própria orelha para provar seu amor por Sóngo em rivalidade com Osun. Após sua morte passa a coordenar os sentimentos explosivos, os ímpetos de fúria, e dizem que se aliou às velhas fúrias gregas, protetoras do direito matriarcal, as Eríneas, e fora invocada por Joana contra Jasão de Oliveira, nos anos 40, para vingar o abandono desta por Alma, levando à destruição do Sambista.

História

A Nkisi Obá, das protetoras do lar, das mulheres e as herdeiras da velha lei, se espalhou pelo norte da África, oriente médio e península balcânica, onde se associou às Amazonas, dizem Que em Asun foram responsáveis pela ascensão de Makeda, que leva até hoje um acordo entre as seguidoras de Obasi e a Ordem de Salomão.

Junto às Nanãs foram responsáveis em grande parte pela manutenção das velhas tradições, mesmo durante a migração forçada à América. Se empenharam nas lutas feministas nos EUA, e mais tarde América Latina.

Arquetipo

Formam uma frente guerreira nos morros contra a opressão às mulheres e pela preservação da cultura afro. Utilizam sempre alguma peça de roupa rosa, como traço, para a identificação, se reúnem as segundas feiras. Advogadas, conselheiras, integrantes de Ongs, delegadas, enfermeiras, Obás são responsáveis entre outras coisas pela luta de políticas compensatórias como a lei Maria da Penha.

Os outros

Obás se aliaram ainda na antiguidade com as Amazonas, na idade média selaram um acordo de operações mútuas com Joana D'Arc e suas falanges de Captates, na América do Sul se ligaram às Icamíabas e contam com ajuda de entidades como Pacha Mama e Mama quicha. Estão ligadas aos Shangôs e Ogguns em busca da justiça e na proteção aos povos negros, também contam com aliados ente Oyás, e Yemanjás e Oshuns (embora tenham tendências a rivalidades com elas).

Fraquezas

Ciúmes, impulso

Nzambi Principal

Mikaia



Oggum

Origem

Filho mais velho de Oduduwa e Yembo, irmão de Esú, Oshosi e Osun (com quem se casou), fundadores da dinastia de Ifé, Oggum despertou muito cedo a Nzambi **Nkosi** representando as forças da terra, das rochas dos minerais e do poder transformador do fogo, que utilizou na guerra contra os deuses antigos rendendo-lhe muito cedo os títulos de o leão, o devorador de almas, o guerreiro e lutador, o senhor do ferro e do fogo, aquele que combate as injustiças. Terminada a guerra e fixada a dinastia de Ifé, Ogum, olhando o sofrimento e submissão de seu povo á natureza, ensinou às tribos a arte da metalurgia, para a construção de ferramentas (a pá, a enxada, o arado) que permitiram o desenvolvimento da agricultura e um controle maior sobre o meio hostil. Os sucessos de Ifé levaram os deuses antigos a jogarem suas cidades contra a cidade estado de Oduduwa; Oggum partiu para a guerra, sendo reconhecido como o grande conquistador e destruidor da cidade de Ará, avançou com tropas, que constituíram a Nkisi guerreira dos Ogguns, composta apenas de homens guerreiros (que dizem ter influenciado mais tarde a origem da ordem de Imale), sobre a cidade de Irê que perecia sob o poder de uma poderosa criatura de Infernun chamada Nazambie. Oggun derrotou a criatura e, com a ajuda de Elegba, a aprisionou no Abismo pilhando hordas de demônios e se auto-intitulando Onîré (rei de Irê). Deixou seu filho no governo da cidade e partiu para as batalhas no norte da África, onde conheceu Samiaza, que com seus 200 anjos viviam com as mulheres e ensinavam o domínio do fogo e da metalurgia aos povos semitas. Lutou na grande batalha, quando a cidade de prata avançou sobre os anjos da segunda rebelião, sendo o único sobrevivente; essa história repercutiu entre os iorubas, onde os 200 anjos caídos são considerados 200 Orishás que traíram Olodumaré, os igba imole, o que faz Oggum ser considerado o ultimo igba imole. Oggun ainda traçou boas relações na Grécia, onde se aliou com Hefaísto para convencer Hércules a libertar prometeu, agindo em seguida junto

aos alastores. Após sua morte foi chamado de Gu, tornando-se o forjador de almas, o Vodun que preside a criação dos artefatos espectrais em Spiritum, capazes de ferir mesmo criaturas materiais, seus séquitos em Spiritum formaram o culto de Gu composto por Loas guerreiros e grandes artífices.

História

Senhores da técnica e da guerra, os membros da Nkisi Oggun vagaram pelo continente Africano, até o Oriente próximo e a Europa, defendendo povos oprimidos por deuses e demônios e ensinando o domínio do fogo, da metalurgia e da técnica. Cooperaram com a Ordem de Mármore no norte da África na luta contra demônios de infernun e Arkanun, alguns foram capturados e levados como gradadores para roma, onde influenciaram a revolta de Spartacus. Quando ocorreram as migrações forçadas para a América, foi a Nkisi Oggun que organizou a resistência, treinou os escravos no manejo do facão e na capoeira, organizou os quilombos e arquitetou a resistência. Dizem que a ordem de Imale na verdade se chamava ordem de Imole e existia já na África antes da colonização sendo organizada por ogguns que ensinaram a magia e a profecia àqueles que lutam por um governo que atenda suas necessidades. O culto de Gu, utilizando-se de seus sacerdotes como cavalos, lideraram as revoltas que expulsaram os franceses e concluíram a libertação do Haiti, dizem que Pethro na verdade era um Gú. No império encabeçaram as lutas abolicionistas, e após a abolição guiaram os escravos libertos aos morros ensinando-lhes ofícios para poderem sobreviver, ao mesmo tempo que criaram movimentos sociais para acabar com as injustiças e a exploração de seu povo. Apartir dos anos 50 se engajaram no movimento negro, sindicatos e a na atualidade tem exercido grande influência em políticas afirmativas, cotas raciais, a criminalização do racismo, a tolerância às religiões africanas, são bandeiras de luta que ostentam. São trabalhadores braçais, técnicos, engenheiros, enfermeiros, médicos, advogados, assistentes sociais, o fascínio com a tecnologia é

dominante em toda a Nkisi , assim como a medicina e os assuntos humanitários. A Nzambi Nkosi se expressa na técnica, no sangue e na justiça.

Arquétipo

os membros da Nkisi Oggum são os defensores dos oprimidos, os guerreiros contra todas as injustiças, engajados em uma série de lutas sociais. Fortes e impulsivos, o fogo queima em suas veias e seus nervos são de ferro. Oguns são guerreiros sem descanso, combatentes ativos e orgulhosos, homens sem medo de se arriscar. Gostam da roupas leves, claras, possuem uma predileção por cores frias (Verde,Azul) mas também apreciam muito o vermelho, preferem comidas pesadas como a feijoada e bebidas fortes como aguardente e rum, além do tabaco, seu dia preferido são as terças feiras, quando marte atinge sua plenitude exalando forças marciais, utilizam como símbolos a corrente, o facão e a espada . O orgulho é a maior força e a maior limitação dos Oguns, são incapazes de abandonar o campo de batalha ou uma causa, mas ao mesmo tempo podem se demonstrar arrogantes e autoritários, o auto-controle que tentam demonstrar apenas esconde os acessos de fúria, que os jogam em profundo frenesi quando contrariados.

Os Outros

Ogguns ainda possuem ligações com os 200 anjos da segunda rebelião que lhe devem favores, possuem alianças com a ordem de Mármore e a casa de Chronos e agem diretamente dentro da ordem de Imale e indiretamente entre os filhos de Jáh. O culto de Gu tem desenvolvido novas formas de interação com os vivos por meio de computadores, telefones e outros meios eletrônicos. São inimigos mortais dos Captares e das Valkírias, com quem combateram duramente durante a implantação do imperialismo na África no séc.XIX, cuidam das encruzilhadas entre os planos junto com os Eshus, como sua força de defesa, e são emissários da justiça em conjunto com Alastores.

Limitações

Fúria, Ímpeto

Nzambi Principal

Nkosi



Omulu

Origem

Contam as lendas que Obatalá, em suas incursões pelas selvas de Daomé, ouviu que nas selvas longínquas a rainha do povo possuía o poder de controlar os mortos. O fundador da dinastia ioruba, adentrou as selvas em busca deste segredo ancestral, onde conheceu e desposou Nanã. O monarca, no entanto não demonstrava interesse pela jovem, a qual apenas pretendia roubar seus poderes mortuários, Nanã, diante do desprezo do monarca de Ifé, lançou sobre si um feitiço para ter um filho, que por conta da maldição que Orumilla jogou sobre ela, nasceu deformado, nanã jogou a criança no mar para que morresse. Yembó a esposa de Obatalá encontrou a criança quase morta, tendo suas ulcerações sendo devoradas por peixes, cuidou do filho de nanã até ele se curar das feridas, embora ele tenha ficado totalmente deformado. O primogênito de nanã foi chamado de Obaluaiyê (rei e senhor da Terra).

Obaluaiyê passou a esconder seu corpo deformado com palhas, aprendeu com Yembó e Obatalá a curar doenças graves, despertando Kaviungo e cresceu sombrio, anti-social, guardado em si mesmo e compenetrado. Ao entrar para a idade adulta, decidiu abandonar Ifé e andar pelo mundo para encontrar seu próprio valor. Adentrou a selvas de Daomé, onde em meio a sua jornada sentiu fome e sede e pediu às pessoas de uma vila onde passava para lhe darem de comer e beber, os moradores o julgaram alguma espécie de demônio e o expulsaram da vila. Com sua saída o sol esquentou e queimou as plantações, as mulheres ficaram estéreis e espíritos das trevas espalharam a doença e a morte entre homens e crianças. A população da vila, acreditando que o estranho coberto de palhas havia amaldiçoado o lugar o procurou, pediu seu perdão e pediu que ele retornasse novamente à terra seca. Ainda com fome e sede Obaluaiyê atendeu ao chamado e retornou à aldeia, expulsando os Kiumbas e curando o povo que lhe agradeceu dando-lhe comida, bebida e prestando-lhe homenagens. Obaluaiyê apenas disse a eles que

jamais negassem comida ou bebida a nenhum homem, não importando a aparência que ele tenha e seguiu seu caminho, voltando a Ifé. Ao chegar encontrou uma grande festa, mas se escondeu pois temia a reação perante sua aparência, foi quando Oyá lançou ventos que espalharam suas palhas revelando que ele tinha se tornado um homem belo, sem nenhuma marca, forte, cheio de energia e virilidade, com que se casou. Obaluaiyê e Oyá se uniram contra o poder da morte, das doenças e dos espíritos dos mortos. Obaluaiyê uniu todos que despertavam sua Nzambi na Nkisi Omulu (os filhos do senhor) senhores das doenças e mestres da cura pelo renascimento.

Após sua longa vida, Obaluaiyê voltou a vila em Daomé, onde foi chamado de Sakpata (dono da Terra) e considerado o Vodun da varíola, da doença e da morte, tratado como Azonsu ("O" doença) e em cuba como Asojano ou Xanapã. A casa dos Voduns Sakpatas, Passou a controlar legiões de exus chamados de Calungas ou Caveiras, nos cemitérios na triagem dos mortos, na proteção contra mercadores de almas e no ciclo das encarnações. Contudo Sakpata, separado do mundo, perdera o dom da cura, poderoso e rancoroso apenas lhe restou o dom da doença, ao ponto de ao invoca-lo os sacerdotes vodoos realizarem um ritual de proteção com mel na boca para não ficarem doentes ao proferirem seu nome.

História

Omulus se uniram aos Ossayins e foram reconhecidos como os grandes médicos e curandeiros das tribos, enquanto os Ossayins foram praticamente banidos do velho continente com as guerras imperialistas do séc.XIX, e os Omulus haviam migrado majoritariamente pela escravidão ao caribe e Brasil. Os habitantes de Benin aproveitaram-se da fúria dos Sakpatas que restaram para jogar a varíola e a praga contra o europeus colonizadores, muitos desses migraram ao caribe sendo associados ao Vodun da varíola e da doença. Omulus persistiram sua jornada humanitária, curandeiros, detentores dos segredos das

doenças e fundaram Ongs, se tornaram médicos mesmo nos cantos mais remotos da Amazônia.

Arquetipo

Rabugentos e mau humorados, os Omulus, mesmo jovens demonstram a o temperamento e a sabedoria de possuírem uma alma antiga. Ajudam as pessoas sem restrição e presam eternamente os laços de amizade. Possuem uma fragilidade a doenças e são intolerantes ao comportamento irresponsável e infantil. Gostam da ordem e possuem o poder de prever o futuro. Irônicos secos e diretos, não gostam de fofocas, são independentes e possuem a necessidade de crescer com seus próprios esforços. Mesmo os não despertos possuem a capacidade de ver os Eguns e possuem visões e premonições em sonhos. Ostentam como símbolo um cetro de palha chamado xaxará, que normalmente contém sementes mágicas dentro.

Os outros

Omulus agem conjuntamente com Ossayins como os médicos dos povos, em suas ações humanitárias e como auxílio aos doentes. Sua relação com o mundo dos mortos faz com que mantenham boas relações com exus, Eguns em geral e loisóns. Guarás e Y'awar os respeitam pelo contato com o mundo dos mortos e como sábios advinhos, e muitos já foram buscados como conselheiros de Brujas. Sakpatas são os chefes de todos os pretos velhos e guiam seu povo com a sabedoria ancestral.

Fraquezas

Chagas

Nzambi Principal

Kaviungo



Oshóssi

Origem

O Filho mais popular de Oduduwa e Yembo, Òsò Wúsi, possuidor da Nzambi Ngunzu, da caça, das florestas e montanhas, era um amante da beleza e da arte, de índole contemplativa. Amante da poesia, da música e do canto dos pássaros andava em meio ao povo na cidade de Ifé onde era conhecido por levar o sustento e as coisas belas a seu povo, que o chamou de “O caçador do axé” (coisas boas) e “O guardião popular”, espalhou a música, a pintura, a escultura por onde passou e desposou Osun Ipondá, a orishá de maior beleza. Conta a lenda que Òsò vivia em meio aos prazeres da busca da beleza e do conhecimento das selvas quando Ifé foi atacada pelo pássaro das Eleyés, criatura invocada de arkanun para destruir o poderio de Oduduwa, Òsò lutou bravamente contra essa criatura, mas suas flechas não lhes feriam, adentrou as selvas em busca de respostas e vagou por vales escuros até encontrar a lendária Iyámi-Ajé, a grande mãe feiticeira que lhe ensinou o domínio das ervas e dos animais, com o qual Òsò construiu flechas mágicas capazes de enfrentar as terríveis criaturas de Arkanun. Voltando para Ifé aguardou o monstro, que o atacou quebrando todas suas flechas das quais somente restou uma e quando todos já contavam com sua morte, atirou sua única flecha no olho esquerdo do pássaro maldito, que caiu morto. Òsò Wúsi foi aclamado como o caçador de uma flecha só. Partiu para Ketu onde livrou o povo de um terrível feitiço que os tornava escravos de uma entidade pré-Cthonica e se tornou rei, fundou a Nkisi Oshóssi, dos caçadores e defensores da arte e da liberdade, teve um filho com Osun que chamou de Lugunedê. Após sua morte se tornou o Vodum Agué, senhor dos aziza, espíritos das natureza, aos quais se somaram outros Oshóssis mortos. Quando os Oshóssis foram caçados e dizimados do continente africano, Agué mudou-se para a América onde se aliou às criaturas de pindorama, incentivando inclusive o abrigo de indígenas nos quilombos, agregou os espíritos dos nativos e seus descendentes em seus séquitos constituindo os caboclos.

História

Nkisi Oshossi se desenvolveu como os protetores do povo, aqueles que ajudam a trazer o alimento a aldeia assim como os que espalham a beleza e a alegria, ajudando aqueles que querem despertar um talento, seja na música, nas artes ou na literatura. A liberdade de viver como quiser se tornou o lema da Nkisi, saudada em seu cumprimento “oquê arô”. O ódio e temor daqueles que conhecem os segredos das selvas, levou a um ataque contínuo contra os Oshossis, no séc. XVII os combates com os Antigos Deuses e a expansão do imperialismo da cidade de prata no continente negro, praticamente extinguíram a Nkisi no velho continente, os poucos sobreviventes foram os que sobreviveram à escravidão e ao tráfico negreiro e fixaram sua nova base de ação nas florestas de cubanacan, para onde onde Agué guiou os Azizas com ajuda de Elegua e na América do sul, onde no Brasil, se aliaram aos espíritos nativos formando as linhas de caboclos.

Arquétipo

Caçadores de segredos, os membros da Nkisi Oshossi são exploradores do mundo, artistas e defensores da cultura. Alegres, joviais, falantes, nervosos e inseguros, tendem as vezes à buscar uma vida contemplativa, mas não oscilam em entrar em ação. Defendem acima de tudo a liberdade de expressão e o direito de vivermos como quisermos, sua saudação é “Oqué aró” e apreciam a vida em contato com a natureza. Os antigos Oshossis ocupavam a posição dos caçadores que traziam junto com o alimento, as histórias e o conhecimento da selva. A caça é a expansão da consciência, onde nos deparamos com um mundo de segredos e mistérios e voltamos transformados pela nossa jornada, o que faz da Nkisi os defensores e buscadores do conhecimento, dos mistérios e da cultura, enquanto os Ogguns são os responsáveis pela transformação do conhecimento em técnica e os Eshus na transmissão desta. A sede por novidades leva os Oshossis a um profundo estado de tédio que os joga em suas jornadas, são fascinados pelo

ocultismo. O símbolo da Nkisi é o arco e flecha, o ofá, representado aqueles que adentram as selvas em busca de mistérios, apreciam tons verdes e caqui. Se dedicam as artes, as ciências e ao ocultismo. Muitos Oshossis são músicos, escultores, atores, escritores, historiadores, arqueólogos, antropólogos, mas também médicos, biólogos, investigadores e ocultistas.

Os outros

Os Oshossis se estabeleceram no novo mundo junto aos antigos espíritos naturais chamados Aziza, possuem relações dúbias com os Asimani, Brujas e Lamiai do caribe, pois o fascínio de segredos gera sempre uma desconfiança com eles. No México travaram relações com a serpente de chifres Uktena, que muitos acreditam ser apenas uma das manifestações de Moñai. Na América do Sul se aliaram aos seres de pindorama, principalmente curupiras, e incentivaram os quilombos a acolherem os indígenas. Se aliaram ao meio conselho dos feras na sua luta contra o colonialismo, forjaram a aliança sobrenatural com os velhos espíritos nativos permitindo que eles fossem cultuados na umbanda, e formaram um séquito de espíritos indígenas e mestiços por meio do culto aos caboclos.

Logun Edê

Filho de Osó e Osun, Lugun edê, Lugun Edê herdou a beleza, vaidade, o poder sobre a sexualidade, maternidade, pesca e prosperidade da mãe e sobre a caça, a fartura e o conhecimento do pai. A fusão do Axé dos dois Orishas fez com ele passasse seis meses como homem e seis meses como mulher. Elo entre a senhora das águas e o senhor da caça, se tornou conhecido como o senhor dos animais, na cidade de Llessa onde reinou com três esposas. Seu séquito formou a sub-Nkisi Lugunedê.

Fraquezas

Tédio, curiosidade

Nzambi Principal

Ngunzo



Oshum

Origem

Contam antigas lendas que o velho reino de Ijexá reaplandecia em riqueza, homens iam de Ifé, Daomé e até Assum para vislumbrar a bela rainha Osun Osogbo e lhe ofereciam ouro e joias como presente. Senhora da riqueza, do ouro, do amor, dos rios de água doce, que saciam a sede e refrescam, da intimidade, da beleza e da diplomacia e possadora da Nzambi Kisimbi, da beleza e sedução, Osun reinava soberana com suas orelhas grandes para ouvir os pedidos do povo e seus grandes olhos para observar tudo, de punho de sua espada para defender o seu povo. Quando foi visitada por Songo, com quem sentiu o fogo da paixão lhe queimar as entranhas aceitou ser sua terceira esposa ao lado de Obasi e Oyá, ha quem diga que foi ela que levou Obasi a cortar sua orelha e servir no amalá de Songo, outros que Obá o fez para provar seu amor, embora Songo sempre amou mais sua primeira esposa guerreira. O primeiro filho de Osun, Ide, foi transformado em uma argola de ouro, e ela sempre o levou no braço como sua joia mais preciosa. Osun Fundou a Nkisi Oshum, das senhoras da riqueza e da fertilidade e colocou-as para vigiar todas as cidades em torno do rio Osun, onde foram guerreiras valorosas sendo batizadas de acordo com a cidade que protegiam. Os antigos Azizas em vingança jogaram sobre ela uma maldição e toda vez uma Oshum olha um espelho fica paralisada em contemplação a sua própria beleza, como se o mundo exterior deixasse de existir. após sua morte se tornou o Vodun Erzile, ou Aziri, chamado também de Fedra, seu séquito de Voduns chamados de Dahomev zelam pelas crianças, grávidas, pela sensualidade, e estão ligadas aos rios e cachoeira. Migrou para o Caribe onde foi chamada de Ochum sua aparição na ilha de cuba lhe rendeu o título de Nossa senhora da Caridade e padroeira da ilha, seu culto fez com que a cidade de Prata a tolerasse, e assim ela usou sua diplomacia para ser cultuada em Salvador com o título de Nossa Senhora das Candeias ou dos Prazeres, em Porto Alegre como nossa senhora da

Conceição e como Nossa Senhora Aparecida, que segundo boatos a estátua encontrada no Rio Paraíba era uma representação dela e que foi Osun que fez com que a imagem se restaurasse sozinha, conseguindo a supremacia da cidade de Prata por meio de um símbolo nacional e obtendo a permissão de agir livremente em todo continente americano.

História

Grandes heroínas das lendas africanas eram Oshuns, a Nkisi patrulhou toda a região do rio Osun e muitas Oshuns foram cultuadas como grandes guerreiras ou divindades. Ipondá adentrou as Selvas onde se Aliou a Oso Wusi, encontrando um arco Dourado capaz de lançar flechas mágicas, foi uma grande arqueira e teve com Oso um filho que chamou de Lugun Edê, que se tornou o mais valoroso caçador que o continente negro conheceu; Ipetú adentrou o mundo inferior por meio do rio da morte e junto a Oyá e Ossayin enfrentou falanges de Azizas que tentavam escravizar os Eguns; Opará foi uma grande companheira nas guerras contra os antigos deuses junto com Oyá e Oggum; Ibu Ikole, se aliou às Brujas e Asimas se sacrificando para levar sua essência à Olorum e livrar o caribe de uma antiga divindade de Tenebras; Ibu Yumu, fundou uma divisão das anciãs para preservar a memória da Nkisi; Ibu Anya criou um ritual para o povo abandonar a tristeza por meio da dança; Ibu D'Okò casou-se com Oko protegeu as colheitas e a fertilidade contra azizas que degeneravam a terra; Ololodi, esposa de Orumilla, se tornou uma mestre da adivinhação; Ibu Akuaro acolheu as crianças que despertaram sob seu nome e Gama que após sua morte foi uma grande guerreira que lutou ao lado dos Sakpatas. Outras Oshuns famosas foram Kare ,Yeyeòkè, Iya Ominí bú, Iya Omèrìn, Ajagura, Ijímú, Èwuji, Abòtò e Ibola.

Arquetipo

As guerreiras Diplomatas da Nkisi Oshun são doces, sentimentais, sensíveis e choram com frequência.

Protegem as mulheres grávidas e as crianças e agem com o coração, adoram luxo e riqueza e sempre estão namorando. Valorizam o prazer mas também a opinião pública, as festas e a vida pública, são diplomatas natas que perseguem seus objetivos com obstinação, determinação e estratégia. São tentadas constantemente pela riqueza e ascensão social. Possuem sempre um vida sexual intensa porem discreta, e amam acima de tudo a si mesmas, não se deixando levar por sofrimentos prolongados em relação ao amor, este amor próprio exagerado as tona essencialmente narcisistas, vaidosas, preguiçosas ,charmosas e sedutoras. Gostam de roupas, joias e perfumes que expressem esse luxo e requinte. Apreciam o sábado, dia de passear e se envolver em reuniões sociais, o amarelo e o dourado que expressam a riqueza e o ouro, o símbolo da Nkisi é o leque com espelho (Abebé). Gostam de posições de poder, delegadas, Advogadas, diplomatas, diretoras de escola, rainhas de escola de samba, são funções que executam com frequência.

Os outros

Possuem afinidade e dívidas com todas as Nkisis e rivalizam por vezes com Obás e outras Nkisis guerreiras por serem diplomáticas e pacifistas. São embaixadoras dos Orishas na cidade de Prata e utilizam essa influência para obter o apoio dos anjos católicos. Por vezes se relacionam com Ekimmus e Sucubus pela obseção com a beleza, mas temem sujar a imagem da Nkisi com essas relações, travam relações com Brujas e Asimas e amam, com profundo amor os Iarajara, o povo boto dos rios de agua doce que elas consideram expressão de sua própria Nzambi.

Fraquezas

Sensibilidade, Narcisismo

Nzambi Principal

Kisimbi



Oshumaré

Origem

Nanã fugiu para a selva e retornou aos pântanos de Daomé, uma nova criança crescia em seu ventre, mas não podia lembrar do horror de seu primeiro filho monstruoso. As profecias estavam traçadas Orumilla havia lhe dito que seu segundo filho seria tão belo como o arco íris, mas nunca ficaria junto dela. A criança chamada Dan se fundiu a sua gêmea ewa e passava parte do ano em forma humana e parte do ano em forma de uma gigantesca serpente com todas as cores (a serpente arco-íris). Sabendo de sua descendência, Dan foi a Ifé em busca de Obatalá, regente que o colocou no cargo de conselheiro (Babalawo) e o chamou de Òsùmare, mas não cedeu a ele grande riqueza, acreditando que Dan se contentaria apenas com o prestígio de Babalawo. Dan no entanto passava dificuldades e foi consultar o oráculo sagrado (O Ifá) para outras pessoas, atitude que foi desaprovada por Obatalá que cobrou a exclusividade de seus serviços, garantindo que se prosseguisse vendendo seus serviços a outros seria punido com o exílio. Dan recusou ser seu Babalawo e seguiu por entre as vilas próximas. Olokun desejava ter filhos e não conseguia e chamou todos os Babalawos para lhe aconselharem, nenhum lhe deu esperanças, mas ele notou que faltava o babalawo pessoal de Obatalá e enviou um mensageiro a Ifé, descobrindo que Òsùmare havia sido dispensado; mandou buscá-lo pelas selvas e tendo ele chegado a seu palácio, se consultou. Dan disse que os deuses apenas queriam uma oferenda, Olokun recolheu Òsùmaré como seu conselheiro e o recompensou com o que tinha de mais precioso, as sementes do dinheiro e um pano que ele deveria usar para suas cores refletirem no céu quando o orvalho se juntar aos raios do sol. Dan se tornou o maior vidente, pois sua Nzambi o permitia ver tudo que ocorria, mas Orumilla julgou este poder ser muito poderoso para os homens e o prendeu em Orun, Dan conseguiu a permissão de voltar à terra a cada três anos. Após sua morte adquiriu a forma de uma grande serpente, seu

símbolo é a serpente que morde a própria causa representando os ciclos do universo.

História

Os filhos da serpente arco íris seguiram no continente negro em busca de riqueza e prestígio como advinhos e conselheiros, buscando a afinidade com as castas governantes. Na América se associaram a piratas, se tornaram ladrões, comerciantes, traficantes, escravos domésticos vivendo às graças do senhor (algumas mulheres da Nkisi se tornaram inclusive senhoras de engenho), capatazes e capitães do mato. A busca do máximo luxo e ostentação vendo nas altas posições a possibilidade de intervir pelos necessitados, gerou todo tipo de miscigenação entre os membros dos Oshumarés. Com a abolição foram às cidades, tonaram-se videntes, poucos advogados, militares, outros tornaram-se grandes sambistas, bicheiros, malandros, gangsters, traficantes e funkeiros.

Arquetipo

Membros da Nkisi Oshumaré são ambiciosos, porem dispostos a se desfazer de suas coisas pelos necessitados, persistentes, místicos e obsecados com o destino. Estão preocupados com a renovação, a impulsividade e a mudança, mudam de casa e de vida continuamente, são orgulhoso, exibicionistas e gostam de ostentar, o que levou muitos Oshumarés a se tornarem traficantes, bicheiros e cantores. Possuem movimentos leves próximos ao chão, olhos atentos e que tragam, movem-se silenciosamente e aguardam o bote certo. Gostam de todas as cores, de brilho e ouro, possuem temperamento inconstante.

Os outros

Mantém grandes relações com Eshus, Pombas giras e Exús, se afastam dos Omulus que tentam os controlar como irmãos mais velhos, mantiveram grandes relações com os Lamiai, Rakshasas, Ekimmu e com as Brujas caribenhas, assim como ciganos, malandros e com os Mojus e Botos. A Ordem de Dagon os vê como

uma manifestação de Ig e se associaram ao tráfico e ao mundo marginal junto com Demônios do inferno, principalmente Incubus e Succubus.

Fraquezas

Ganancia, obsessão

Nzambi Principal

Hongolo



Ossayin

Origem

Ossayin era Irmão mais novo de Obaluaiyê, nascido em Iraô após a fuga de Nanã rumo a Daomé. Foi capturado por tropas de Ifé foi vendido como Escravo a Orumilla, que o colocou no encargo de trabalhar no campo, onde tomou contato com Aroni, Aziza de uma perna só que se fundiu a seu corpo, cobrindo-o de folhas mágicas, e despertando a Nzambi Katendê, que lhe revelou o segredo e o domínio sobre todas as ervas medicinais e deu-lhe o poder de se transformar em uma ave negra como a noite o elayê. A habilidade do escravo fez com que Orumilla o elevasse a conselheiro e grande médico. Seu poder foi contestado por Songô, que pediu a Oyá que lançasse vendavais para levar as folhas mágicas até ele, Ossayin ordenou que as folhas voltassem, e as poucas que ficaram com Songô perderam seu poder, fazendo o Orisha real reconhecer a derrota. Com ajuda de Orumilla, Ossayin criou a Nkisi Ossain, daqueles que controlam as ervas constituindo os grandes médicos e curandeiros das tribos. Após sua morte passou a se dedicar a curar estados emocionais e males causados por feitiços. Sua Nkisi foi praticamente banida do continente africano durante o imperialismo do Séc.XIX, permitindo que os antigos deuses da doença conquistem vastos territórios e lançassem suas novas pragas sobre o mundo. Osó fez com que seus membros mortos conquistassem prestígio na América do sul por meio do culto de Ossanha. Enquanto os membros dos Ossayin se especializam no domínio das ervas para curar Ayé, os filhos de Ossanha agem como a cura de Orun.

História

Os grandes curandeiros e conhecedores das ervas se espalharam por todo continente negro, em uma jornada que os defrontou com os espíritos da doença, que combateram com o conhecimento sobre a natureza. Em Aksum serviram de conselheiros a Makeda e seu séquito que viam as ervas como dádivas de Jáh. Buscaram a cura de todas enfermidades do corpo e da

alma. Na América se associaram aos pajés locais para compartilhar seu conhecimento e aprender sobre as novas ervas. Foram perseguidos dizimados fisicamente no velho continente durante o avanço do imperialismo europeu no séc.XIX, a aliança da cidade de prata com antigos deuses da pestilência derrotou os grandes curandeiros, que formavam uma pequena e descentralizada Nkisi, permitindo surtos de epidemias e o nascimento de novas doenças como a Aids e o Ebola. Agué abrigou os mortos refugiados na América, para servir junto aos espíritos indígenas na guerra contra os espíritos das doenças e dos males do espírito, principalmente o banzo que levava vários escravos a morte pela depressão. Ossayin reconquistou o prestígio como Ossanha, e embora sua Nkisi continue pequena na América e seus membros ajam de forma isolada, parteiras, curandeiros e médicos dispostos a adentrar as selvas mais longínquas, seu séquito de mortos, chamados de filhos de Ossanha ou Ayzan são constantemente requisitados contra as doenças do corpo e do espírito. Foram responsáveis por levar à civilização o cipó que permite visualizações de Arcádia e Spiritum e lideram uma das grandes vertentes do culto do santo Daime ligada à umbanda.

Arquetipo

Conhecedores das ervas, biólogos, exploradores, feitiçeiros das selvas, os membros das Nkisi Ossayin possuem uma grande ligação com as matas, enquanto alguns mais jovens afirmam que agem em uma selva de pedras. Misteriosos são os senhores do medo e do desconhecido, guardam, junto com os curupiras e Oshossis, as selvas da presença de intrusos mal intencionados. As lendas sobre agirem conjunto com Aronis, oculta que Ossayis possuem sua Nzambi fundida aos Aronis, e que cada Ossayin transforma-se em um Aroni (uma criatura de poucos centímetros, com um olho pequeno e um grande, uma orelha pequena e uma grande, que não resiste a mel, aguardente e fumo e possui uma afinidade mágica de fôcus 3 em magia. São pessoas equilibradas que agem acima de suas emoções, são frios e racionais,

reservados preferem viver isolados. Não se submetem a ninguém nem tentam dominar, todos devem viver em liberdade, são obcecados com as tradições, mas questionadores delas. Possuem uma calma fora dos limites. Possuem uma predileção por roupas verdes e brancas, o símbolo da Nkisi é a haste de sete lanças com um pássaro no topo.

Os outros

Ossayins e Ossanhas se relacionam constantemente com Eguns, Loas e tótems na busca da cura dos dois lados do espelho cósmico, possuem ampla ligação e agem em conjunto com xamãs, Omulus, Ifás e Oshossis (que dão a proteção bélica para que os curandeiros continuem existindo), contam com um tratado com Pomberos e Sacis (que acreditam que são descendentes de Aroni) e com Y'awares apesar da xenofobia dos negros jaguares. Possuem uma grande desconfiança em relação à cidade de prata e aos demônios do inferno. Temem que os portais do Abismo se abram e combatem vampiros, que julgam disseminar uma terrível doença que afeta ao mesmo tempo o corpo e o espírito.

Fraquezas

Indulgência, Aroni

Nzambi Principal

Katende



Oxalá

Origem

Obátalá foi filho direto de Olorum, senhor das massas de ar, das águas frias do princípio, da criação de novos seres, do nascimento, da vida e da morte. Trouxe consigo o saco da criação, de onde povoou o continente africano com uma série de animais e plantas, e com a ajuda de nanã, teria moldado o barro e criado o homem, fato que os Hebreus atribuirão ao Demiurgo (ou talvez obátalá, seja na verdade uma manifestação do próprio demiurgo). Embora o mistério assale a origem do primeiro Orishá, ele é fundador da Nkisi Oxalá (a vontade de Deus). Olufón foi o principal organizador da Nkisi, rei de Ifon e pai de outro Oxalá muito importante, o guerreiro Oxaguiam. Conta-se que com idade avançada resolveu ir a Oyo, visitar Songo, seu outro filho que então estava no poder. Consultando o Babalaô local, este lhe disse para não fazer a viagem, que coisas horríveis aconteceriam a ele. Olufón decidiu ir mesmo assim, e o babalaô aconselhou que levasse 3 panos brancos, sabão e limo e que não recusasse de fazer nada que lhe pedissem pelo caminho, que isso pouparia sua vida. Olufón encontrou três vezes com Elegua, que requisitou que ele lhe ajudasse a carregar três fardos, o primeiro sal, o segundo de dendê e o terceiro de carvão, três vezes Olufón carregou os fardos se sujando sem reclamar e três vezes teve de se lavar. Chegando nas imediações de Oyo reconheceu um cavalo perdido que havia dado de presente a Songo e tentando amarrar o animal foi cercado pela população e preso como ladrão. A terra secou, as mulheres se tornaram estéreis, a doença se alastrou sobre Oyo e assim passaram-se sete anos. Songo recorreu ao babalaô, que consultando o ifá, disse que os deuses estavam se vingando por um inocente que estava preso, Songo correu à prisão e identificou que o inocente era seu pai, mandou trazer água para que ele se banhasse, vestiu todo seu séquito de branco para pedir perdão ao rei, Songo e seu pai liberto foram saudados em Oyo e depois Olufón foi enviado com uma escolta a Aira onde foi recebido por Oxaguiam. Desde então, por algum pacto realizado

com Elegua, os membros da Nkisi Oxalá são proibidos de comer comidas com sal, ou vestir roupas negras, e se tornaram os defensores da paz e da paciência, da calma e da tranquilidade, aqueles que tendem aos pactos de não agressão, contudo capazes ao mesmo tempo de ser grandes guerreiros, como foi Oxaguiam em suas campanhas conjuntas com Oggum. Após a morte Oxalás se dividem em dois grupos os Oxalufóns (morrem velhos e pacifistas) e Oxaguians (Jóvens que adentram os conflitos para lhes por fim) ambos formam a Nkisi Vodun dos Lissás.

História

Os membros da Nkisi Oxalá, foram grandes monarcas, governantes e conselheiros. Guerreiros que percorreram todas as guerras tribais no continente negro buscando o fim dos conflitos e a realização de acordos de paz. Na América conseguiram um acordo de tolerância mútua diretamente com Christos o que garantiu a permissão da Cidade de Prata para a manutenção das religiões afro no novo continente. Durante os ataques imperialistas no séc. XIX buscaram os mesmos acordos no continente africano, mas eles foram inefetivos e mesmo os movimentos de descolonização foram dolorosos para a Nkisi (que até hoje tenta minar guerras civis que eclodiram no continente). Foram grandes abolicionistas, e lutaram pela inclusão do negro na nova sociedade que se formou, dizem que Marthin Luther King era um Oxalá não desperto. Atualmente estão ligados a Ongs e partidos políticos, grupos pela preservação da cultura africana e pelos direitos humanos.

Arquetipo

Líderes pacifistas, responsáveis, reservados e confiantes, os membros da Nkisi Oxalá levam seus ideais até as últimas consequências. Os mais jovens tendem a partir em grandes jornadas enfrentando conflitos em nome da paz, são grandes diplomatas. Teimosos e orgulhosos, gostam de luxo, mas defendem os fracos e oprimidos. Pensam muito antes de tomar

cada decisão e quando desanimam não há o que os faça voltar. Gostam de cores claras, de joias de prata, comidas leves e sem sal. Dizem que um Oxalá perde seus poderes por um mês se consumir sal ou usar roupas escuras. O símbolo da Nkisi é o cajado e o pilão (criado por Oxaguiam) e sempre parecem ser mais velhos do que são.

Os outros

Oxalás possuem boas relações com todas as Nkisis, já que buscam acordos mesmo onde há desavenças,

Ogguns, Shangôs e Eshus as vezes os julgam fracos ou covardes. Mantém relações com Protetores da cidade de prata e com espíritos sábios de Arkanun e com a grande fraternidade branca em Spiritum.

Fraquezas

Reflexão, Pacifismo e Necessidade de branco

Nzambi Principal

Lembá Dilê



Shangô

Origem

Quando Oggum conquistou a cidade de Ogotún tomou como espólio uma escrava de rara beleza chamada Lakangê. A beleza de Lakangê seduziu de tal maneira o guerreiro que caiu em seus braços. Retornando a Ifé Oduduwa, pai de Oggun e monarca ioruba, a requisitou como esposa, Oggun não ousou revelar seu envolvimento com a escrava e o Orisha Oronian foi gerado filho de Oggun, Lakangê e Oduduwa, tendo metade do corpo negro como Oggun e metade pardo como Oduduwa. Com a morte de Oduduwa, Oronian desposou Yembó a imortal filha de Olokun e se tornou terceiro regente de Oyó, capital da grande nação ioruba, tendo por filhos Dadá Ajaká, que o sucedeu ao trono, como um rei pacífico e defensor das artes e Sóngó, que será treinado como guerreiro pelo povo de Tapa e a descendência de Olokun.

Conta-se que Sóngó teria sido tragado para o mar e carregado para além do grande espelho cósmico onde teve visões de sua cidade sendo destruída por legiões das trevas que reivindicavam o poder aos velhos deuses. a Nzambi de Olokun, Oggun, Oduduwa que corria em suas veias o fez despertar a Nzambi Nzazi, o poder do raio sagrado e do fogo ,emanador da justiça, que tomou conta de seu corpo legando-lhe o título de senhor dos 12 raios. Com o poder da Nzazi Sóngó percorreu uma jornada em Orun, onde derrotou espíritos ancestrais e encontrou o Oxé, o machado sagrado de duas lâminas, de corte certo que sempre retorna à mão de seu dono. Songó retornou a Ayé com a certeza de que somente ele teria a força para combater os antigos deuses não nascidos e requisitou o trono a Ajaká, a resistência do irmão fez com que Sóngó se chocasse com um exército de 200 homens enviados por seu irmão para proteger a cidade, que foi dizimado por ele, forçando a rendição de seu irmão, que foi exilado e posto no cargo de regente de Igboho, enquanto Sóngó se proclama grande rei da nação Iorubá, desposando Oyá, Oshun e Obá. A paranoia com o ataque dos antigos deuses fizeram com que o tirano Sóngó governasse de maneira ditatorial, a

opressão dele sobre as antigas deusas matriarcais protetoras das famílias e dos ancestrais, as Iyámis, fez com estas se vingassem dele, mantando sua filha. Sóngó não conseguia mais governar, os antigos deuses iniciaram sua revanche, a peste caiu sobre Oyó, foi quando procurou Orumilla pedindo que ela lhe realize o desejo de ver sua filha somente mais uma vez. Orumilla lhe disse para ele fazer oferendas a Iku, o guardião do mundo dos mortos, que o permitiu ver de novo sua filha. Sóngó pegou para si o controle absoluto sobre os mistérios do contato com os mortos (egúns) criando uma ordem secreta a qual proibiu a entrada de mulheres, para evitar que as Iyámis retomem seu poder, a simples presença de uma mulher nos rituais do egugun provaca a ira de Olorun, Sóngo e Iku.

Mas a revolta popular contra o tirano havia crescido e Sóngó, após o contato com o mundo dos mortos estava mais próximo de Orun que de Ayé, renunciou ao trono por seu irmão e retornou a Tapa, onde se enforcou na árvore Ayon na cidade de Kóso. Se auto-denominou Heviosso e fundou a nkisi de grandes guerreiros ligados ao fogo e aos raios, justiceiros implacáveis, que carregam consigo a força dos cataclismas naturais, chamados também de chango.

História

A Nkisi Shangô perseguiu a justiça por todo o continente africano, guardiões do segredo das forças naturais e do mundo dos mortos, tantos os Loas changos como orishas Shangôs demonstraram possuir grande poder, principalmente quando as legalidade cessa e as leis e tradições se demonstram insuficientes para proteger o povo. A migração forçada dos iorubas á isla de Santiago de cuba e a Santa Cruz solidificou sua ligação com ogguns e eshus na luta contra a escravidão. Extremamente passionais iniciaram a maioria das rebeliões internas nas senzalas e foram uma influência decisiva à revolta de escravos que eclodiu na independência do Haiti. Agiram como guerreiros solitários, inflados pela fúria da justiça e do chamado de velhos guerreiros caídos no campo de

combate. Iniciaram uma série de revoltas populares, algumas explosivas e rápidas como a revolta da vacina, da chibata, ligaram-se ao movimento negro em suas fileiras mais radicais ligadas à luta revolucionária, participaram ativamente da revolução cubana e da guerrilha urbana no Brasil, cogita-se que Marigalha fosse membro da Nkisi, são líderes prontos a romper a legalidade e as tradições para irromper a justiça.

Arquétipo

Membros da Nkisi Shangô são emanções das energias dos trovões, raios, da justiça, da dança e do fogo; guerreiros guardiões dos segredos dos mortos, bruxos que acreditam que somente eles podem restaurar a justiça. Apreciam vegetais e frutos do mar, gostam de cores quentes e vibrantes, Formam a frente de combate dos Orishas junto com Ogguns, mas tendem a ser solitários e autônomos, capazes de defender sua posição mesmo contra 200 pessoas e partir para a realização de seus planos mesmo com todos dizendo que está equivocado. Como um vulcão em erupção, a força de um raio, são viris, violentos e intolerantes contra mentirosos, ladrões e malfeitores. Advogados, ativistas, Rappers, membros de Ongs, grupos revolucionários, sindicatos, partidos de extrema esquerda e movimentos sociais.

Os outros

A Nkisi Shangô, apesar de indulgente age há séculos conjuntamente com Ogguns, carrega com os Eshus a guarda do mundo dos mortos, aos quais dizem respeitar apenas a fúria de justiça dos velhos guerreiros caídos. Possuem uma grande influência no interior da ordem de Imale, e acreditam que os Seguidores de Jáh são manipulados pela cidade de prata, devendo ser destituídos da Jamaica por uma sociedade secreta que encane de maneira mais bélica a luta contra o imperialismo. Possuem uma simpatia com os metamorfose, embora somente se relacionem de fato com os Uratu (Homens jacaré africanos que representam a justiça).

Fraquezas

Impulsividade, tirania

Nzambi principal

Nzazi.





NZAMBI

A Nzambi é a energia da roda dos mundos que pulsa e se canaliza através do Orisha. Cada Nzambi expressa uma faceta da realidade desperta dentro do Orisha, é a irradiação dos fios e elos da realidade personificada nele. A primeira Nzambi que o Orisha desperta determina sua Nkisi, o nível de poder das outras Nzambis sempre deve estar dois círculos abaixo da principal (Assim um Eshu com Pambu Nijila 3 pode ter o poder de outras Nzambis apenas no nível 1), da mesma forma a Nzambi principal molda as secundárias e as influencia (Uma Iemanjá com Ngunzu obterá apenas o domínio sobre animais marítimos e a percepção da selva será alterada para percepção do mar, uma Nanã com Matamba fará chover lodo negro e invocará espíritos formados de trevas assim como um Ossayin com Matamba fará chover polen ou folhas e invocará espíritos das plantas).

Orisha

Após ser iniciado em alguma tradição negra (candomblé, Calundu, Vodun, Vodou, voodoo, Santeria, etc.) o adormecido passa a poder utilizar poderes limitados das Nzambis por meio de pontos de fé, acredita que incorpora o Orixá e realiza seus efeitos místicos por meio dele (para mais detalhe vide “os não despertados”) até o momento em que uma ação traumática forte (a morte de alguém, estar à beira da morte, uma grande desilusão, etc.) Desperta sua Nzambi. O poder que incorporava (se incorporava, o que não é necessariamente necessário) se dissolve nas potencialidades da Nzambi a partir do nível 1, o Orisha perde qualquer poder da fé (agora ele sabe, não acredita mais) ou caminhos da magia (ele não manipula as energias do universo, é sua própria canalização), poderes vampíricos, demoníacos, metamórficos, feéricos e angelicais também são perdidos mas ele conserva seus pontos heroicos e pode comprar poderes espectrais depois de morto (ao se tornar um Vodun). O novo Orisha será procurado por outros que fazem parte da mesma Nkisi que ele para ser instruído e treinado. O Orisha passa a ver Spiritun/Orun sobreposto ao mundo físico/Ayê, vê um Kiumba, sofre dano espiritual como se fosse físico,

pode ferir o espírito com seus golpes ou poderes, mas as outras pessoas podem apenas ver um negão fingindo golpes de facção, ou soltando raios no nada, isso porque agora o Orisha vive na encruzilhada entre o mundo dos vivos e dos mortos (transferir seu corpo inteiro para Orun exige determinados poderes).

Aprimoramento

Nzambi

1 ponto: Muzenza. Possui 2 pontos de Nzambi e 1 ponto de Magia.

2 pontos: Kibala Mukixi.. Possui 3 pontos de Nzambi e 2 pontos de Magia .

3 pontos: Kambondos ou Makotas (Mulheres). Começa o jogo com 5 pontos de Nzambi e 3 pontos de Magia.

4 pontos: Banganga. Possui 7 pontos de Nzambi e 5 pontos de Magia. Já fez pelo menos 1 inimigo mortal.

5 pontos: Tata Nkisi e Mametu Nkisi. Possui de 9 pontos de Nzambi e 7 pontos de Magia. Já fez pelo menos 3 inimigos mortais.

O máximo de pontos que pode ser colocado inicialmente em uma Nzambi é 3, O ganho de pontos de Nzambi segue a mesma tabela de evolução de fôcus mas passar da Nzambi 3 para 4 exige uma jornada relacionada à própria Nzambi (para se progredir em Pambu Nijila é necessário uma grande viagem onde ele se perde e se encontra, em Matamba o contato com o mundo os mortos, Um Nvunji deverá passar por uma jornada onde terá que ver além da ilusão e daí por diante) e o mesmo para qualquer evolução subsequente. A jornada pessoal do Orisha deverá conter provas que desafiem seus poderes adquiridos até então. O nível 6 de uma Nzambi só pode ser alcançado se o personagem estiver no mínimo no décimo nível e cada nível adicional é possível a cada 10 anos de existência a mais.

Nzambi

Seu personagem possui um determinado número de Pontos de Nzambi, de acordo com o Aprimoramento Nzambi, e com o nível do personagem. Estes pontos devem ser gastos nas Nzambis específicas que você escolher.

Como efeito se realiza

Cada Efeito mágico possui os seguintes componentes: o canalizador (Orisha), utilizando certas chaves místicas (gestos, ferramentas ou músicas), canaliza em si as energias naturais. É composto de quatro fases:

- **Mentalização do efeito:** Quando chegar sua vez de agir na rodada, o personagem anuncia ao mestre que pretende utilizar sua Nzambi. O Personagem precisa manter a concentração durante aquela rodada. O jogador diz o efeito que quer realizar. Depois de determinar o efeito, escolha com qual nível ele será feito: naturalmente, um personagem não pode fazer efeitos com um nível maior que o total de sua Nzambi. Um Orisha com Nzambi 3 não poderá realizar o efeito em um nível maior que 3.

- **Chaves Místicas:** Nesta etapa, verifica-se se o Personagem possui o nível necessário para realizar o efeito. Na parte das Nzambis (à frente), temos muitos exemplos disponíveis, mas eles não representam nem 1% do total de efeitos possíveis de serem realizados. Quando o Personagem for realizar um efeito que não esteja listado, deve comparar os efeitos máximos com os dados na Tabela de Efeitos Máximos, à frente. Os fetiches são ferramentas, gestos, cantos, etc. que um Orisha precisa fazer/ter para que seu efeito saia perfeito. Em termos de regras, é necessário que um efeito tenha pelo menos dois fetiches. Se este fetiche for material, será algum objeto, gemas, líquidos, ervas etc. ou vocal (poemas, cantos, palavras) é necessário que o Orisha seja capaz de falar perfeitamente. Fetiches somáticos (gestos, danças) só podem ser executados se o Personagem tiver plena possibilidade movimentação.

- **Pontos de Magia:** Por último é verificado se o Personagem possui Pontos de Magia suficiente para realizar o efeito. Os pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização do efeito. Efeitos realizados com Nzambi 1 e 2 requerem o gasto de 1 ponto

de Magia por ativação; com 3 e 4 requerem 2 Pontos de Magia por ativação; com 5 e 6 requerem 3 Pontos de Magia por ativação. Efeitos com Nzambi 7 ou maior 4 Pontos de Magia por ativação. A energia mítica fica próxima ao Orisha. Quando gasta, essa energia se dissipa e ele precisa reuni-las novamente. Esse é um processo natural, que demora cerca de 30 minutos por Ponto de Magia.

- **Efeito:** Finalmente, cria-se o efeito escolhido, dentro dos limites. Nesta etapa, as vítimas podem tentar contra-atacar magicamente o efeito, ou tentar escapar dele de alguma forma (escondendo-se ou saindo da área de efeito). Não esquecendo que para cada Ponto de Nzambi necessário para realizar a magia o jogador perde 1 ponto em sua iniciativa, a efeito finalmente é realizado e acerta o alvo automaticamente.

Limites e Efeitos Máximos

Jogadores e Mestres podem estar se perguntando: até que ponto posso ir? De quantos pontos Nzambi preciso para conseguir esse efeito? Qual a proteção atingida por aquele efeito? Para responder a essas e muitas outras perguntas sugerimos a utilização dos limites abaixo para TODOS os Caminhos.

Atributos: Refere-se à Fonte ativa de um efeito. Devem ser jogados tantos d6 quanto os indicados. O resultado será a fonte ativa ou passiva (dependendo do caso) do efeito mágico. Também serve para medir os atributos de criaturas criadas pelo Orisha.

Alcance: É a distância até a qual o efeito é capaz de ser lançado. Ou seja, é a distância máxima entre o Orisha e o centro do efeito que ele deseja criar. Pode ser utilizado para área de efeitos de menores consequências, incapazes de causar dano.

Dano direto: É quanto de dano o efeito é capaz de produzir em um efeito aplicado diretamente sobre o alvo.

Aumento de dano: Representa o aumento de dano causado pelo encantamento de um objeto qualquer (note que esse tipo de efeito requer um fetiche material). Não se trata de dano direto.

Índice de proteção: O nome fala por si. Funciona de duas maneiras distintas: como se fosse uma armadura,

conferindo proteção e absorção, movendo-se com o Orisha, mas proporcionando penalidade em AGI e DEX; ou com uma barreira física, imóvel, mas que não afeta os Atributos.

Peso: É a maior massa que pode ser afetada por um efeito desse círculo. Considera-se que uma pessoa e suas posses pesem 100 quilos.

Velocidade: É a velocidade que se pode atingir ao se deslocar a pé ou voando.

Raio de Efeito: É o raio máximo que um efeito direto e forte pode afetar. Ao queimar, molhar, empedrar ou congelar seus inimigos, respeite essa área máxima de

alcance. Para efeitos específicos em uma (ou mais) pessoas utilize também este limite.

Pessoas afetadas: Trata-se do número de pessoas que podem ser atingidas simultaneamente por um efeito. Não se aplica a efeitos com área que cause dano direto, mas a ilusões e poderes mentais.

Transformação: Em efeitos nos quais o Orisha promove grandes alterações na aparência e estrutura física de seu corpo, ou no de outras pessoas, esse é o limite mais importante.

Duração: Todas os efeitos duram 3d6 rodadas.

Tabela de Efeitos Máximos

Focus	Atributo	Alcance	Dano/ Cura	Aumento de Dano	Proteção	Peso	Velocidade	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas	Transformação
1	1D	10m	1d6	+1	IP 1	25Kg	-	-	-	-
2	2D	25m	2d6	+2	IP 2	50Kg	5 m/s	-	O Mago	-
3	3D	50m	3d6	+1d6	IP 3	100Kg	10 m/s	1m	O Mago	O Mago
4	4D	100m	4d6	+2d6	IP 4	200Kg	20 m/s	2m	1	O Mago
5	5D	200m	5d6	+3d6	IP 5	400Kg	40 m/s	4m	2	1
6	6D	400m	6d6	+3d6	IP 6	800Kg	80 m/s	8m	4	2
7	7D	800m	6d6	+3d6	IP 7	1600Kg	160 m/s	16m	18	4
8	8D	1600m	6d6	+4d6	IP 8	3600Kg	320 m/s	32m	16	8
9	9D	3200m	7d6	+4d6	IP 9	7200Kg	640 m/s	64m	32	16
10	10D	6400m	8d6	+4d6	IP 10	14200Kg	1280 m/s	128m	64	32

HONGOLO

Esta Nzambi lida com a própria energia do mundo. Mawu Lissá dissolve e coagula, o símbolo do universo é a grande mãe serpernte e o domínio e fusão com a

energia que corre pelos veios da roda do mundo se expressam nesta Nzambi. O cosmos, o axé, o chi são denominações desta essência. Despertar Hogolo

primeiro te torna um Oshumaré a encarnação da energia que corre entre Orun e Ayê.

Nível 1

Pode-se perceber se o ambiente esta ou não impregnado de magia. Percebe se uma pessoa tem aptidão mágica ou não, ou se é um ser sobrenatural. Permite detectar se existe magia em um objeto pequeno. Concentrar a magia do ambiente e restaurar pequenos danos com ela refazendo os fluxos de energia do corpo (Restaurando 1d6 pvs).

Nível 2

Detecta se um objeto é ou não mágico (o objeto pode estar camuflado com magia, nesse caso, um teste de 2d6 versus WILL de quem fez a aura é necessário). Permite ao Oshumaré descobrir que tipo de Caminho, Forma, Nzambi ou Poder aparecem em um objeto encantado. Pode criar uma ligação mágica com um objeto. Coloca uma aura mística em um objeto mundano (essa aura pode servir para o Orisha criar uma conexão arcana com o objeto). Cria armas de energia pura capaz de ferir vivos e mortos com até 2d6 de dano.

Nível 3

Pode remover pontos de magia de um objeto ou criatura (desencantar), menos se o efeito foi realizado por um Igebeji. Consegue mascarar sua aura de modo a não ser afetado por leituras de aura, ou ainda, tentar dar um curto-circuito em um encantamento por um pequeno espaço de tempo. Consegue sugar 1d6 pontos de magia de outras pessoas (3D x WILL), consegue criar serpentes de energia mística, tentáculos ou outras formas com atributos 3D, ou tornar uma arma mágica

acrescentando um bônus de 1d6 a ela. Consegue encher um corpo vazio com a energia do Oshumaré obtendo o controle sobre ele, cria barreiras de proteção contra magia de 3D, um IP 3 contra danos mágicos ou permite fazer disparos de energia que causam 3D de dano, o Oshumaré consegue desfazer magias com um teste de 3D x xD do focus empregado no efeito.

Nível 4

Detecta naturalmente a magia em ate 50m de raio. O Oshumaré pode ficar completamente invisível a métodos Magicos de detecção. Consegue rastrear efeitos mágicos ate sua origem. Consegue carregar objetos com pontos de magia seus, pelo espaço de tempo de ate 24 horas. Este nível é a base para a criação de amuletos e talismãs. Consegue transformar PVs em PMs, o Oshumaré consegue transformar seu corpo em energia multicolorida, torna-se uma grande serpente capaz de atravessar qualquer dimensão com atributos 4D e que só pode tomar dano mágico ou espectral.

Nível 5

Pode detectar se ocorreu alguma magia no local a pouco tempo e que tipo de caminho foi utilizado, seguindo as trilhas residuais de energia mística (magias feitas a ate 1 dia). É a base para a confecção de armas mágicas permanentes, fixadores de poções e elixires e energizadores de círculos de proteção. Permite ao Oshumaré drenar e usar com se fossem seus pontos de magia armazenados em um objeto. Uma vez usados os pontos de magia são perdidos. Ele pode criar uma poderosa serpente de energia com Força 5D. Pode marcar uma pessoa ou objeto com uma aura visível a olho nu apenas pelo personagem. Cria uma arma cortante de energia pura de dano 3d6.

KAVIUNGO

O Controle sobre as formas mais sutis de vida e da morte que brota delas, o comando sobre o corpo e a anatomia que é a essência dos maiores médicos. Despertar esta Nzambi primeiro te torna um Omulu, a expressão dela em uma pessoa são feridas que nascem por todo o corpo.

Nível 1

O Omulú pode identificar características de um ser vivo, apreendendo muitos de seus aspectos como idade, sexo e seu estado de saúde (caso a pessoa mantenha essas informações confidenciais, como um vampiro ou demônio, ela tem direito a um teste de WILL X 1d6 para passar uma informação falsa).

Altera pequenas características (Cor dos olhos, cor ou tamanho das unhas). Pode modificar uma pequena parte de um ser Humano (formato do nariz, da boca, cor dos cabelos, tamanho dos dentes), pode causar uma terrível dor causando 1d6 de dano por rodada (com o gasto equivalente 1 ponto de magia por rodada).

Nível 2

Pode Curar a Si Mesmo (2d6 PVs) este nível permite manipular seres vivos simples, de bactérias e vírus a insetos e moluscos, bem como vegetais. O Omulu pode curar ou matar criaturas simples e criar vírus, bactérias, protozoários, vermes, enzimas que envenenam mas não são letais aos humanos. Pode saber um ponto fraco

de uma pessoa, ou o ponto forte. O Omulu sente as emoções básicas que uma pessoa esta sentindo (angustia, medo, dor, alegria), pode aumentar, ou modificar algumas dessas emoções. Remove manchas e pintas ou apaga cicatrizes por um curto período de tempo, pode alterar os olhos para enxergar no escuro por um tempo, distorce ou deforma a pele do rosto de uma pessoa, muda discretamente seu próprio rosto. Previne o apodrecimento de um cadáver (um ponto de magia deve ser armazenado). Remove ou altera uma tatuagem por um curto período de tempo. Pode sentir se a pessoa está com dores em alguma parte do corpo, se quebrou algum osso ou se danificou algum órgão interno.

Nível 3

O Omulu pode alterar seu próprio corpo, curar ou causar doenças em si mesmo e em outras pessoas, restaura 3d6 pvs. Agora pode, fazer melhoras e mudanças sutis em seu corpo. Formas de vida criadas não terão uma mente superior a que possuíam em sua forma anterior. Pode alterar bastante as feições de uma pessoa, de forma a imitar uma outra com 75% de perfeição (esse valor com base pode ser aumentado com uso correto das sombras ou maquiagem) molda carne como se fosse argila.

Nível 4

Um Omulu com esse nível pode mudar a forma ou fisiologia de um organismo complexo, incluindo humanos. Neste nível de poder, ele pode alterar sua

própria forma para se assemelhar com outra pessoa ou criatura que tenha aproximadamente seu mesmo tamanho e massa. Pode deixar uma pessoa mais forte, rápida, ou ágil (aumenta 1d6 pontos de um atributo físico temporariamente), ou criar unhas afiadas, capazes de causar dano grave (até 1d6) mudar o formato dos dentes. Altera o peso e altura de uma pessoa ou de si próprio, para 200% ou para 50% do valor original.

Nível 5

Pode moldar a carne humana em pequenos pedaços com se fosse argila ou mudar o formato de ossos e músculos apenas puxando ou torcendo-os. Cria um homúnculo. É a base para qualquer transformação que resulte em uma criatura monstruosas, com metade Humano e metade cavalo, cobra, aranha e etc..

Nível 6

Pode alterar a própria forma e a dos outros como bem desejar, independente de tamanho ou massa. Independente do que se torne, a forma lhe cairá tão bem como aquela em que nasceu, não se sentirá um estranho em seu "novo corpo". Agora, o Omulu também pode criar qualquer forma de vida, inclusive um corpo humano. Infelizmente, a forma de vida criada não terá uma mente ou alma se ele não possuir Matamba para agregar um Egun a ela.

KATENDE

A essência das ervas e plantas medicinais, o domínio sobre a natureza são expressos nesta Nzambi. Despertar primeiro ela te torna um Ossayin, a manifestação dela no corpo é representada pelas folhas que cobrem o corpo do Ossayin.

Nível 1

Sabe o gosto de uma fruta ou verdura, ou cheiro de uma planta pelo toque. Sente uma propriedade de uma planta (se é venenosa, medicinal, aromática). Sabe, com exatidão, que tipo de planta esta tocando. Seleciona os melhores grãos de um punhado de sementes. Prepara pequenas poções e elixires com plantas, para curar dores de cabeça, resfriados, e doenças comuns. Cria uma pequena planta especifica ou uma fruta. Produz objeto pequeno de madeira esculpida. Cria algumas folhas de papel, de qualquer tipo. Permite conjurar um buquê de rosas (ou outras flores). Muda a cor, forma ou cheiro de uma flor, fruta,

ou outra planta. Transforma um cajado, planta ou arbusto em outra espécie, ou então muda completamente a sua forma. Pode criar espinhos afiados como navalhas em qualquer superfície de madeira que o Ossayin toque.

Nível 2

Tem o conhecimento sobre ervas medicinais e chás alucinógenos que auxiliam em viagens astrais. Pode criar um buquê de flores gigante de qualquer tipo que conheça, ou um banquinho, um martelo de madeira, uma cadeira, uma estaca afiada ou outro objeto do mesmo tamanho. Cria uma pequena árvore ou um arbusto com cerca de 1,5m (a árvore permanecera em terra durante turno iguais a sua força de vontade, ou uma cena, desaparecendo em seguida), cordas de cipó com FR 2D ou um pequeno livro. Pode endurecer ou amolecer o caule e raízes de uma planta. Faz um arbusto se mover, ou um galho sacudir (ou mesmo

atacar o oponente). Muda a forma, cor ou textura de qualquer árvore com 1,5m de altura. Permite endurecer uma folha de papel ate que ela fique com a mesma resistência de madeira.

Nível 3

Permite ao Ossayin conseguir encontrar um determinado tipo de planta que ele procura em uma floresta (o Orisha precisa ter um exemplar da planta em mãos). A floresta transmite sinais para o Orisha de onde estará a planta que ele quer. Percebe diferenças nas plantas dentro de um círculo de 10m. Pode desenvolver elixires, fragrância, remédios ou poções mundanas a partir de ervas e plantas comuns. Permite criar árvores ou mato suficiente para encher uma pequena sala (3mx3m). Cria de uma terra fértil, cipós fortes o suficiente para segurar um homem. Produz objetos de madeira grande (uma porta, uma lança, uma chuva de fechadas) ou cobre uma superfície pequena com limo escorregadio. Pode fazer um objeto de madeira contorcer-se, sobrar-se ou mesmo se partir. Faz uma árvore se movimentar, seguindo ordens do Mago. Desvia fechadas de madeira e arrebenta trancas e portas de madeira.

Nível 4

Faz com que o Ossayin não escorregue em uma superfície coberta de limo, podendo caminhar, ou ate mesmo correr sobre superfícies desse tipo. Produz uma muralha de espinheiros, com 2m de altura por 5 de largura, ou suficiente para preencher um corredor ou

sala. Conjura uma árvore de qualquer tipo com ate 3m de altura (desde que tenha terra suficiente para sustentar suas raízes) ou um cesto cheio de frutas. Cria do chão uma barreira de lanças afiadíssimas, capazes de segurar uma cavalaria. Cria ou conjura objetos de madeira com ate 200 kg, Faz uma corda de vime se transforma em madeira de lei. Pode estraçalhar um cajado fazendo dúzias de farpas voarem em direção a uma vítima (dano de 1pv por farpa, 4d6 de farpas). Deixa o tronco de uma árvore tão resistente quanto o ferro ou tão mole quanto massa de modelar.

Nível 5

Permite ao Ossayin saber a localização exata de todo um tipo de madeira ou planta próxima a ele (e isso inclui flechas e outros objetos de madeira arremessados contra ele). Pode criar uma barreira de lanças naturais, de plantas venenosas, ou uma gigantesca planta carnívora com 2m de altura, sobre uma superfície grande com limo escorregadio. Cria uma árvore gigantesca como um pinheiro ou uma grande macieira (ate 400kg se imóvel). Pode mudar a forma de uma árvore com ate 3m de altura. Faz com que a árvore de ate 200kg movimente-se com se fosse um boneco de marionetes e lute seguindo os movimentos do Ossayin.

Nível 6

Observa tudo que ocorre em uma área de floresta igual a 640 km2 e pode controlar as plantas que estejam nesta área como se fossem um apêndice de seu corpo.

KISIMBI

A diplomacia, a política e a sedução são as características principais desta Nzambi que lida essencialmente com a compreensão, criação e controle das emoções. Despertar esta Nzambi primeiro te torna uma Oshun, uma rainha seguida e adorada por muitos. Embora Oshuns costumem ser diplomáticas e possuírem uma majestade pessoal, a *Ars Política* nem sempre o é, e há várias faces para o poder e controle de muldidões.

Nível 1

Cria uma atração que faz com que as pessoas presentes desejem ficar na companhia da Oshun (CAR + 1D). A Oshum pode sentir a força do pensamento de uma pessoa, suas emoções, ler a aura emotiva de um objeto ou esconder sua aura ou seus pensamentos. Pode apagar pequenos trechos de uma conversa da mente de uma pessoa (com gafes, por exemplo) ou fazer pequenas incursões leves na mente de uma pessoa

(para buscar fatos públicos e notórios, como nome do pai, mãe, irmão, endereço). Se por um acaso a vítima não pretendia divulgar essas informações para a Oshun, um teste de WILL X 1d6 é necessário.

Nível 2

Pode ler pensamentos superficiais em pessoas distraídas, enviar pensamentos simples a outra pessoa ou em um objeto passando à pessoa que o utilizar. Faz uma pessoa acreditar em alguma coisa durante um curto espaço de tempo. A Oshum pode gritar uma ordem para uma pessoal e ela (caso falhe em um teste de WILL) obedecerá, pode olhar com tal ímpeto capaz de causar pânico até mesmo nos mais corajosos (2D x WILL).

Nível 3

Pode dominar emotivamente outras pessoas (3D x WILL), a pessoa continua autônoma mas é incapaz de não atender aos pedidos da Oshun. Pode estabelecer um elo de comunicação mental com outra pessoa ou adentrar seus sonhos. Pode controlar durante apenas alguns segundos uma pessoa, o suficiente para uma ou duas frases de comando (3D x WILL).

Nível 4

Permite à Oshun implantar uma sugestão no subconsciente da vítima, pode chamar mentalmente qualquer pessoa que conheça, a pessoa terá uma necessidade desesperada de encontrar com a Oshun, Cria uma submissão e servidão absoluta em todos que estejam presentes na mesma sala (5D x WILL), as pessoas continuam autônomas mas são tomadas por um profundo amor e lealdade à Oshun, seguindo-a e

defendendo-a corajosamente. Consegue também gerar agitação tumulto e briga nesta mesma multidão.

Nível 5

Consegue modificar sentimentos ou cortar laços entre as pessoas, criar amor, ódio, raiva, inveja, deixar uma pessoa sem sentir nada e sem sentido de existência ou disseminar uma profunda tristeza. Assume o controle total sobre a mente de alguém ou sua própria, consciente e subconscientemente, podendo inclusive modificar a personalidade de alguém,.

Nível 6

Consegue controlar emotivamente uma multidão, gerar servidão e subserviência, conduzir guerras e destronar reis, este é o poder das rainhas soberanas.

KITEMBO

Está Nzambi está relacionada com a percepção sobre o tempo, permitindo previsões, assim como a interação com o tempo e o controle do seu Fluxo, despertar ela primeiro torna o personagem um Ifá. Os Ifás foram os grandes conselheiros e adivinhos das tribos, com quem se consultava sobre os ciclos das chuvas, a época dos plantios ou as ações para se tomar nas guerras. Apesar de Kitembo permitir viagens temporais, a muito tempo Orumilla estipulou um código de não intervenção, a alteração do tempo seria capaz de gerar grandes catástrofes e os Ifás caçam sem piedade os infratores da corrente temporal, fazer efeitos de alteração do tempo em períodos pequenos (segundos, minutos, etc.) de forma que passem quase despercebidos é permitido, mas mudar o curso da história é algo punido com um exílio temporal (o infrator é banido para fora do tempo e do espaço e sua ação na terra apagada pelos Ifás).

Nível 1

O Ifá ganha automaticamente uma sensação perfeita do tempo, ele pode sentir qualquer tipo de perturbação no tempo, desenvolve uma consciência rudimentar sobre a verdadeira natureza do tempo. É capaz de detectar fenômenos baseados no tempo e que alterem periodicamente a realidade, além de sentir onde e quando o fenômeno irá ocorrer. Cria um relógio biológico perfeito, o Ifá sabe exatamente as horas que desejar, pode descobrir medidas relacionadas ao tempo apenas se concentrando.

Nível 2

O Ifá pode pôr a vítima num infinito ciclo, onde ela repetirá tudo aquilo que fez nos momentos em que o ele utilizou o poder (Teste de PER da vítima para resistir), pode deslocar sua percepção para frente e para trás no tempo, embora as previsões do futuro costumem ser imprecisas, uma vez que este muda constantemente e, a qualquer momento em que olhe adiante, seja capaz de ver o futuro mais provável. O futuro pode ser alterado, e neste nível, o mago pode tentar prever quais ações podem ser tomadas para que isto ocorra. Possui uma percepção temporal perfeita.

Nível 3

O Ifá pode causar a vítima à sensação de que o mundo está muito rápido, duas vezes mais rápido do que o normal, e que ela se move a meia velocidade. Na verdade isso não é uma sensação, para a vítima é real, e quem estiver vendo notará que ela se mexe vagarosamente (Todos os testes se tornam difíceis e o dano de qualquer ataque deve ser reduzido pela metade).

Nível 4

O Ifá se torna capaz de exercer sua Vontade sobre a passagem de tempo, fazendo com que ela acelere ou desacelere como desejar, ele realmente se torna capaz de viajar no tempo rumo ao futuro, acelerando o tempo para que se desloque para instantes adiante assim ele pode remover-se do tempo atual, podendo voltar alguns minutos ao passado ou ao futuro.

Nível 5

O Ifá pode remover um objeto inanimado temporariamente do tempo. Pode fazer com que o objeto volte quando quiser; caso contrário, o objeto pode voltar em qualquer momento no período de um dia. Agora, o Ifá está apto a realizar deslocamentos absolutos no tempo ao invés de simplesmente ajustar a velocidade com que ele passa. Neste nível, é possível deixar efeitos e feitiços “em suspensão”, permitindo que entrem em ação no futuro mesmo após a morte do Ifá.

LEMBÁ DILÊ

A mente domina o corpo. Esta Nzambi representa o domínio sobre as forças protetoras e curativas, ditas sagradas, o controle sobre os fluxos de energia do próprio corpo para proteger ou curar, poderes telepáticos, telecinéticos, cura psíquica podem ser desenvolvidos por meio de Lembá Dilê. Desenvolver esta Nzambi primeiro torna seu personagem um Oxalá, o domínio sobre o próprio corpo é a chave para movimentos precisos, Oxalás evitam o combate ao máximo, mas dificilmente erram um golpe ou são atingidos.

Nível 1

O toque do Oxalá pode curar pequenos ferimentos (1d6 Pvs.). Pousando a mão sobre qualquer pessoa ele pode anestesiá-la um membro ou causar paralisia (1D x CON da vítima), Aumentar a resistência de uma pessoa à dor, ao frio ou calor intenso (Em 1D). Pode expulsar ou pacificar qualquer criatura com 1D de resistência, melhorar a precisão de seus movimentos dando um bônus 20% em suas perícias, pode elevar sua PER em 1D.

Nível 2

O Oxalá consegue proteger a si ou a um grupo de pessoas, impedindo que pessoas ou criaturas com intenções hostis de se aproximarem do grupo. A barreira tem poder 2D, os inimigos devem passar por um teste de WILL para adentra-la. Com um simples gesto cria uma barreira contra ataques sobrenaturais (Qualquer poder Nível 1 ou ritual com foco 1 possui apenas 25% de passar pela barreira, 50% no nível 2 e 75% no nível 3, além disso faz-se os testes comuns de resistência). Pode desviar projéteis atirados contra ele (mesmo uma rajada de metralhadora) em uma angulação de 30 graus (que podem atingir pessoas próximas a ele). Pode expulsar ou pacificar qualquer criatura com 2D de resistência, melhorar a precisão de seus movimentos dando um bônus 40% em suas perícias, pode elevar sua PER em 2D.

Nível 6

O Ifá pode envelhecer um alvo, ou inverter o envelhecimento, tornando o alvo mais jovem ou mais novo, é capaz de retirar algo ou alguém do tempo e recolocá-lo em algum outro ponto da corrente temporal, seja a segundos ou a séculos de distância do ponto original. É possível viajar ao passado, é possível criar uma área onde o tempo não passa e levar outras pessoas para essa área.

Nível 3

Com algumas palavras o Oxalá pode trazer uma pessoa alcoolizada, esquizofrênica, alucinada ou com qualquer outro aprimoramento negativo psíquico à razão, se o aprimoramento for de -1 ou -2 pontos a loucura é totalmente curada, se for de -3 a cura é apenas momentânea e depois os transtornos voltarão. Converte pontos de dano recebidos em bônus de Força para o próximo ataque (Exemplo: Um Oxalá recebe 6 pontos de dano e possui força 16 / +1 - no próximo ataque causará em caso de combate desarmado ou arma branca o dano mais um bônus de +7). Pode expulsar ou pacificar qualquer criatura com 3D de resistência, melhorar a precisão de seus movimentos dando um bônus 60% em suas perícias, pode elevar sua PER em 3D, consegue por meio de um teste WILL direcionar para onde os projéteis desviados irão, definindo os alvos.

Nível 4

Aumenta ou diminui o senso de equilíbrio de uma pessoa, fazendo com que ela adquira características sobre-humanas ou fique paralisada (Um teste de WILL x 4D é permitido para resistir). O Oxalá consegue aniquilar toda a loucura ou tendências destrutivas de seu oponente, a vítima faz um teste de WILL x 4D para se defender (mesmo se desejar a cura, pois sua psiquê não deseja). Consegue Transferir seus pontos de vida em bônus de força (Faz um teste de WILL x CON em si mesmo, se conseguir pode transferir quantos PVs quiser para seu bônus de força, o valor será somado ao dano do próximo golpe que acertar). Pode expulsar ou pacificar qualquer criatura com 4D de resistência, melhorar a precisão de seus movimentos dando um bônus 80% em suas perícias, pode elevar sua PER em 4D.

Nível 5

O Orisha pode criar uma aura de paz e tranquilidade em volta de uma pessoa (WILL x 5D para resistir), pode transferir conhecimentos e habilidades a outras pessoas, elevar a INT, PER ou WILL em até 5D. Pode expulsar ou pacificar qualquer criatura com 5D de resistência, melhorar a precisão de seus movimentos dando um bônus 100% em suas perícias. O Oxalá consegue curar qualquer dano ou doença na vítima restaurando até 6d6 PVs. Cria uma barreira com IP 5 contra qualquer ataque físico.

MATAMBA

Segundo os Iorubas o ventos e tempestades são a expressão das forças dos espíritos dos mortos, esta Nzambi move essas foças, despertar Matamba primeiro torna o personagem uma Iansã, só existem mulheres neste Nkisi embora essa costuma ser a segunda Nzambi de muitos Shangôs.

Nível 1

Permite saber de onde uma corrente de ar está vindo; Pode entrar em uma garoa sem se molhar. aumenta a sensibilidade às correntes de ar, aos sons e à direção dos ventos. Enxerga perfeitamente através de uma neblina densa em um raio de 10m. Pode formar uma neblina com até 10m de raio que dificulta a visão, Controla uma pequena corrente de ar com força suficiente para levantar uma saia ou alguns papéis (Força 1D); Permite à Iansã sentir a presença de espíritos que estejam perto, mais não terá certeza sobre o tipo de espírito. Permite, tocando os olhos de um cadáver, observar a ultima imagem do olho que o morto enxergou. Pode fechar o corpo de alguém (força 1D) para evitar a entrada de espíritos. Consegue falar com espíritos dos mortos. Sabe qual será a situação do tempo. Consegue penetrar na alma de alguém sabendo se suas intenções são sinceras (WILL x Nível do poder).

Nível 2

Consegue criar pequenas alterações no tempo, como fazer a temperatura cair, a chuva cessar por algum momento ou criar uma pequena névoa envolvendo uma área de 25m. Pode criar ou cessar uma pequena brisa ou um jato de ar dos dedos, com Força suficiente para afastar pequenos animais ou apagar pequenas chamas (Força 2D). Pode entrar numa chuva sem se molhar, Pode manter até 50kg flutuando levemente através de concentração; um livro pode ficar voando perante o personagem por um longo período; pode paralisar uma pessoa. (com Força 2D), pode controlar um vento para varrer a poeira do chão; cria um estalo

Nível 6

O Oxalá consegue trazer à vida alguém que tenha morrido na ultima hora, uma pessoa só pode ser ressuscitada uma vez, membros e mesmo cabeças decepadas nascerão, ferimentos se fecharão, a alma regressará ao corpo e este recobrará suas funções vitais.

seco (Força 2D) que pode deixar uma pessoa surda por alguns minutos (caso ela falhe em um Teste de Constituição); cria uma barreira com IP2 contra flechas; pode abrir e fechar portas (desde que não estejam trancadas), Chama um pequeno vento espiritual, capaz de pequenos truques com apagar velas, mover objetos ou criar pequenos sons.

Nível 3

As palavras imperativas da Iansã penetram a alma da vítima (Will X Will para não se intimidar ou segui-la). Consegue invocar espíritos dos mortos capazes de mover objetos, se manifestarem, criarem emoções, considere um total de quinze pontos de poderes espectrais dividindo entre eles. Pode enxergar na fumaça, névoa, tempestade ou outra manifestação do ar. Cria uma brisa em uma pequena sala, suficiente para manter o ar respirável; pode criar uma pequena ventania, Pode criar uma chuva leve de água num raio de até 50m, pode criar um redemoinho ou pequeno tufão (Força 3D); Levita a si própria (com todos os seus pertences) ou algum objeto grande (Força 3D) ; pode entrar em uma tempestade sem se molhar, ou em uma garoa e evitar que os companheiros se molhem.

Nível 4

Consegue animar cinco cadáveres agregando Eguns dentro deles, os zumbis possuem atributos 4D, sofrem metade do dano e possuem poderes espectais. Consegue causar grandes transformações climáticas, tempestades, e vendavais com força de 4D. Cria uma névoa densa onde é necessário um teste de PER para enxergar. Enxergam na névoa e Não se molham na tempestade. Podem adentrar Spiritum e levar consigo até 4 pessoas. Conseguem voar controlando o ar à sua volta. A Iansã pode saber com precisão qual vai ser o tempo no dia seguinte; pode determinar com exatidão as correntes de ar próximas para facilitar a navegação (torna todos os testes de Navegação Normais em Fáceis). Pode criar uma ventania, com poder suficiente

para empurrar um homem ou afastar e atrapalhar arqueiros (FR 4D). Controla um vendaval ou um círculo fortíssimo de ventos ao redor do personagem com poder suficiente para afastar pessoas ou objetos arremessados contra eles. Controlar as ações de um espírito de até 4D, ou acalma um espírito iritado. Pode erguer uma proteção de IP 4 contra espíritos ou contra efeitos do mundo dos mortos.

Nível 5

A Iansã enxerga normalmente através de densos nevoeiros ou tempestades. Pode criar um vendaval de Força estupenda (5D) capaz de arrancar árvores do chão ou danificar paredes menos resistentes, pode conjurar vento o suficiente para mover nuvens no céu, causando pequenas mudanças climáticas (deslocar para mais perto ou mais longe uma chuva por exemplo); pode fazer um cavalo galopar nos céus como se estivesse andando em terra firme; também pode deter

uma multidão enfurecida com uma rajada de vento impedindo que esta se mova por alguns momentos na sua direção. A Iansã consegue voar com uma velocidade de até 40m/s, ou junto a uma outra pessoa a metade dessa velocidade; pode criar um elefante feito de fumaça que aguente o peso de um Humano no seu dorso. Pode-se criar uma chuva leve em uma área de 200m de raio, ou uma tempestade em uma área com 100m de raio; pode alargar ou secar uma casa; Pode observar as formas astrais de um demônio. Permite saber a localização aproximada de um espírito no reino dos mortos. É capaz de aprisionar um espírito (força 5D).

Nível 6

Conseguem criar furacões, e tempestades de raios causando 6D de dano. Consegue levantar os mortos de um cemitério inteiro.

MIKAIA

Esta Nzambi reflete o domínio do Orisha sobre seu próprio corpo, a potencialização de suas potências físicas, age sobre a resistência, destreza, agilidade e força do próprio Orisha tornando-o um guerreiro terrível. Desenvolver esta Nzambi primeiro torna o personagem uma Obá. Embora essa habilidade permita potencializar danos, ou fazer vários ataques por rodada ela não se aplica a armas de fogo, pois estas possuem um tempo de gatilho que não é alterado pela super-agilidade, utilizar um revólver ao mesmo tempo que a super força poderia amassar a arma como uma bola de papel e, mesmo em níveis baixos desta Nzambi, quebrar o gatilho, o que torna espadas, arcos e adagas as armas favoritas de Obás.

Nível 1

Possui uma quantidade de força incomum (+1d6). Seus golpes possuem uma força que pode matar os mais resistentes dos mortais (1d6 de dano), Sua agilidade permite prever golpes e sempre ganhar a iniciativa, sua resistência cria um IP natural 1, é capaz de restaurar até 1d6 pontos de dano em seu organismo, sua destreza extraordinária nunca deixa um objeto cair.

Nível 2

Pode fazer um outro teste em qualquer desafio de pura força física que tenha falhado. Sua agilidade extraordinária permite a realização de uma segunda ação no fim de cada rodada, Ganha um IP natural 2 é capaz de recuperar até 2d6 pontos de dano em si

mesma, pode fazer os malabarismos mais ousados sem necessitar de teste para isso.

Nível 3

Pode erguer centenas de quilogramas com facilidade (Força +3D6), tendo força o suficiente para esmagar ossos com um único golpe e nocautear qualquer oponente inferior. Sua agilidade extraordinária lhe permite mover-se a 10m/s, ou testar seu ataque duas vezes (se falhar no primeiro golpe), cria um IP natural 3 e pode recuperar até 3d6 de dano.

Nível 4

Uma Obá com com esse nível de poder é capaz de espremer, pressionar ou empurrar com uma força extraordinária (Força + 4D6), sendo capaz de deixar a impressão de seu dedos e mãos em qualquer superfície sólida, Se o objeto for bastante fino, a Obá pode ser capaz de simplesmente atravessá-lo (no caso de uma parede) ou rasgá-lo (no caso de uma haste ou tubo). Adquire um IP natural 4, e torna-se capaz de recuperar 4d6 PVs, consegue correr tão rápido que exige um teste de CON x 4D de quem estiver perto para que essas pessoas não se desequilibrem ou caiam, consegue atirar várias flechas por rodada (cerca de 4).

Nível 5

A Obá pode atingir o chão em um ponto A e fazer com que a força do golpe (5d6) emerja do chão em um ponto B a alguma distância (até 4m) o oponente pode

tentar um salto ou esquivar para se defender, mas a ação será difícil, o golpe abre um buraco no chão. Consegue atirar objeto, como pedras ou facas como se fosse uma rajada de metralhadora, podendo atirar cerca de 5 objetos por vez causando no mínimo 1d6 por objeto, se for uma arma (como uma faca ou Flecha) o dano da arma é somado a esse 1d6.

NDANDA LUNDA

Esta Nzambi lida com o oceano primordial de onde nasceram todas as criaturas, o domínio das águas, rios e a fusão à essência do mar. Despertar esta Nzambi primeiro te torna membro da Nkisi Iemanjá

Nível 1

Permite ao personagem saber o gosto de um líquido apenas tocando-o, também é possível identificar a presença de veneno, mas não é possível especificar os tipos e efeitos. Cria água suficientemente para encher um pequeno balde, ou uma garrafa de bebida alcoólica. O personagem pode lavar o rosto e os cabelos sem molhar o resto do corpo.

Nível 2

Pode escutar ou enxergar perfeitamente debaixo d'água até 25m (em quaisquer condições que esteja a água). Dobra o tempo em que a Iemanjá consegue ficar submersa sem respirar (6 minutos). Identifica os efeitos de um veneno (não identifica o veneno em si, mas a Iemanjá pode reconhecer os efeitos do veneno pela sua experiência pessoal). Cria água em quantidade suficiente para encharcar uma pessoa, dar um banho em alguém ou para encher um barril (A água pode ser pura, viscosa, ou até mesmo escorregadia como óleo). Um dos efeitos conhecidos deste nível consistem em criar um líquido escorregadio em superfícies ou em objetos. O personagem pode mover uma poça d'água de lugar; fazer um pouco de água subir uma rampa; moldar uma pequena quantidade de água ou outro líquido. A água é relativamente fraca, contando apenas com Força 2D. Faz com que um líquido envenenado se separe do veneno, fazendo-o boiar.

Nível 3

O personagem pode nadar ou se movimentar normalmente n'água (2,5m/s). Também é possível respirar normalmente embaixo d'água; pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 1d6 pontos, afetando os PVs de modo temporário também (Ao sofrer dano, primeiro se perdem os temporários). Pode criar um jato de água das mãos (ou outro objeto)

Nível 6

A Obá golpeia o ar e sua força extraordinária faz com que este se mova com força de impacto atingindo um alvo a até 8m de distância, o golpe possui 6d de dano a até 1m, 5d até 2m, 4d até 3m, 3d até 4m, 2d até 6m e 1d até 8m.

do personagem. Pode criar água dentro dos pulmões de uma pessoa, afogando-a. Essa Magia causa 3d6 de dano, mas a vítima pode fazer um teste de Constituição para receber ½ dano. Retira a água do pulmão de uma pessoa que se afogou; se a pessoa ainda estiver viva, cura 2d6 pontos de dano causados pelo afogamento. Pode criar uma tensão superficial na água com Força 3D para permitir que uma pessoa flutue nela. Pode criar braços ou tentáculos de água, ou seja, qualquer corpo de água com até 10m de comprimento com Força 3D. Pode alterar as propriedades de um líquido com até 100 litros de volume; moldar um balde d'água na forma de uma esfera ou de uma coluna.

Nível 4

O personagem pode sentir o corpo de água mais próximo (incluindo seres que tenham sangue). num raio de 100m; pode sentir quantas pessoas estão em uma sala próxima e sua exata localização, através da umidade de seus corpos; pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 2d6 pontos. O personagem pode se movimentar velozmente na água (até 5m/s, o que é mais rápido que muitos seres aquáticos) Cria água o suficiente para alagar uma pequena sala; pode criar um cone d'água das mãos do personagem com força suficiente para empurrar uma pessoa (Força 4D). Cria uma pequena tromba d'água, com até 5m de altura, capaz de infligir 4d6 de dano por impacto, pode causar redemoinhos ou grandes ondas dentro d'água capazes de afundar uma canoa ou virar uma pequena embarcação; também pode formar uma barreira d'água de Força 4D com 5m de largura e 2m de altura capaz de proteger a Iemanjá de muitos ataques físicos.

Nível 5

Consegue sentir os peixes, barcos e criaturas que estejam em um grande lago ou represa. Permite ao personagem se movimentar muito rapidamente debaixo d'água (10m/s); pode criar um sonar de raio 200m, com o qual conhece a precisa localização de quaisquer objetos e criaturas. Pode moldar as águas de um lago para criar ondas de até 8m de altura, capazes

de virar pequenos barcos ou afogar nadadores (5d6 de dano com direito à resistência para ½ dano). O personagem também pode criar um Elemental de água a partir de uma poça d'água existente com 10PV (Ataque por soco 50/50, dano 2d6), recuperando 1PV por cada ponto de dano que seria aplicado por esta Nzambi; Pode criar barreiras com IP5.

NGUNZU

A fusão com a floresta, o conhecimento e contato com os animais, os sentidos e qualidades selvagens são as características de um grande caçador. Despertar esta Nzambi primeiro te torna um Oshossi, um senhor da caça.

Nível 1

Deixa a pessoa mais susceptível aos animais (afasta um pouco o medo deles). Permite ao Orisha sentir o estado de espírito de um animal qualquer (se está cansado, com fome, alegre, triste). O Oshossi consegue obter uma imagem mental de um animal se segurar um pedaço dele (uma pata, um pelo, uma pena), é capaz de identificar o tipo de animal cuja parte esta segurando. Cria alguns insetos ou outros animais pequenos cria uma pele de cordeiro, um pedaço de couro cru ou outra pele de animal. Tira um coelho de dentro de uma cartola, conjura um rato, galinha, esquilo, gato, cachorro pequeno ou varias pombas de dentro de um lenço. Altera o gosto de um pedaço de carne, transforma carne crua em vermes, borboletas, outros insetos ou um pequeno animal em outro. O Oshossi é capaz de passar pequenas instruções que serão obedecidas prontamente pelo animal.

Nível 2

O Oshossi é capaz de identificar um animal bastando ter em mãos um pelo, uma pena ou um pedaço de couro (desde que conheça o tipo de animal em questão caso contrario ele não conseguirá identificar o animal). Sente a direção do animal mais próximo de determinada espécie. Consegue enxergar através dos olhos de um animal, se Orienta melhor na floresta (não anda em círculos). Permite saber intuitivamente como se aproveitar melhor de uma área da floresta sem causar danos ao meio ambiente. Pode criar um pedaço grande de couro ou pele de qualquer animal que conheça, cria carne suficiente para alimentar 2 pessoas, ou transforma um pedaço de carne equivalente em moscas, vermes, insetos. Conjura um animal maior como um cachorro grande, um bode ou uma raposa (ate 50 kg). Altera uma característica física do animal (cor dos olhos, pelo, manchas, garras). Controla um

Nível 6

Consegue criar Tsunamis, Fazer com que os peixes pulem para fora do mar, abrir um mar permitindo o caminho ou alterar a composição da agua permitindo com que outras pessoas possam respirar debaixo dela.

animal de tamanho maior (até 50 kg). O animal poderá obedecer ordens complexas e ate mesmo atacar um oponente, mais não obedecer a ordens que causem sua destruição direta. Pode transformar um animal pequeno em outro animal por um curto período de tempo.

Nível 3

Permite Conversar com animais, entender o significado preciso de seus gestos e movimentos. O Oshossi é capaz de enxergar atrás dos olhos de um animal que carregue uma ligação (uma coleira especialmente confeccionada, por exemplo), pode identificar um animal apenas olhando para suas pegadas ou rastros. Cria, ou conjura uma ninhada de ratos, um enxame de pequenos insetos, alguns animais pequenos ou mesmo um animal grande com um javali, um jaguar, uma hiena, um lobo, um cachorro são Bernardo ou outro animal (ate 100kg), ou os destrói (dando 3d6 de dano), pode copiar uma habilidade de um animal (o pulo de um gato, a teia de uma aranha, os dentes de um tubarão, o veneno de um escorpião). Controla animais maiores (ate 100 kg) de uma mesma espécie. Pode alterar fisicamente um animal qualquer, fazendo-o crescer em ate 100% (desde que não ultrapasse 100 kg) ou encolher 50%. Faz um animal fica com um medo incontrolável do Orisha. Mantém o controle físico total de um animal pequeno e aliado à forma entender permite o Mago literalmente tomar o corpo do animal em questão.

Nível 4

O Oshossi é capaz de tocar a cabeça de um animal e compreender o que aconteceu com ele durante as ultima horas (quanto mais diferente do homem, mais difíceis e confusas as imagens se tornaram). Pode imitar com perfeição os sons e gestos de um animal qualquer, possui um entrosamento tão grande com a floresta que pode sair correndo de olhos fechados (literalmente) dentro de uma mata fechada sem medo de tropeçar. Cria animais maiores (leopardo, canguru ou outro animal ate no Máximo de 200 kg), ou os destrói (dano 4d6). Permite transformar-se em animais

como leão, cavalo, lobo ou tigre, ou aproveitar poderes específicos deles, com garras, mandíbulas, venenos, ferrões, presas, chifres, cascos, e outros. Controla uma ninhada de ratos, ou uma criatura do tamanho de um gato ou cachorro. Pode aumentar os insetos em um enxame em até 3 vezes o tamanho de cada um. Pode "purificar" um animal fazendo com que ele adquira as melhores características de sua raça (a visão perfeita, uma corrida melhor, olfato apurado).

Nível 5

Pode falar a língua dos animais e interpretar exatamente o que eles querem dizer. O Oshossi escuta

através dos ouvidos de um animal ou cheirar através de suas narinas (se ele os tiver). Pode conjurar um grande animal com tigre, leão, cavalo, alce, zebra ou mesmo um búfalo (até 400 kg) para defendê-lo.

Nível 6

Pode modificar a forma física de um animal, criando ou conjurando aberrações com leões de 6 patas, macacos com assas, lobos de 2 cabeças, aranhas verdes com 50 kg, cobras aladas, javalis com pelos metálicos afiados com navalhas e outros.

NKOSI

A Arte da forja, de moldar a matéria bruta, o domínio sobre os minerais. Despertar esta Nzambi primeiro torna o personagem um Oggun, um guerreiro forjador. Esta Nzambi foi a responsável pelo desenvolvimento da agricultura e da domesticação dos animais, assim como o início das guerras tribais, Nanãs não podem desenvolver esta Nzambi.

Nível 1

O Oggun pode saber a temperatura de um corpo, sem precisar tocá-lo. Pode saber que tipo de pedra ou metal está segurando (se já conhecer aquele material anteriormente), pode sentir a presença de determinado tipo de pedra, minério, metal (não ouro) ou pó a até 10m de distância. Pode Criar/Destruir terra, pedras, barro ou metal suficiente para encher um balde, na forma que desejar; pode criar uma chave, faca, anel ou bracelete; pode criar um punhado de moedas, mas não de ouro. Cria lava suficiente para encher um copo, que pode ir para onde ele desejar e que causa 1d6 de dano. Pode colocar o dedo no aço derretido sem se queimar. Pode tirar o calor de uma pequena quantidade de lava, endurecendo-a. Pode cravar seus dedos na terra ou afundar e prender muito melhor um prego ou gancho de escaladas; transforma terra em pedra, ou pedra em barro, ou barro em metal; também molda uma peça metálica pequena; pode fazer uma ponta de barro ficar afiada como uma faca e causar 1D de dano. Forma uma barreira de terra ou metal que confere IP2.

Nível 2

Pode "sentir" alguém andando sobre a terra em um raio de 25m, pode escutar o que está acontecendo em uma sala através de uma parede de pedra; determina a idade aproximada (com 10% de erro) de um objeto de pedra, material ou metálico. Pode aumentar a temperatura de um metal ou pedra do tamanho de um

punho até torná-la incandescente, e faze-la explodir, causando 2d6 num raio de 50m, ou acrescentar um dano de +2 a uma arma. Cria ou remove poeira do chão para cobrir uma pequena área (1m de raio); pode criar uma pedra de tijolos ou uma espada, machado ou maça. O Oggun literalmente anda em brasas sem a menor dificuldade. Pode tirar a terra do magma, transformando-o em fogo puro. Pode colocar o braço ou perna na lava ou metal derretido sem se queimar, fabricar armas e ferramentas apenas com o uso da Nzambi. Pode moldar um pedaço de argila seca em um material mais duro (como metal) ou em pó; pode amolecer tijolos em volume equivalente a um cachorro médio. Transforma pedra em barro ou em vidro; pode revestir os braços em pedra, dando a ele IP4 e um bônus de +2 no dano; pode segurar uma pessoa com Força 2D.

Nível 3

Transforma um balde de terra em lava. Levanta um muro de lava de 1m de altura e 3m de comprimento. Pode criar uma espada de aço incandescente, dando +1d6 de dano. Pode fazer chicotes e escudos de magma. Ou pode fazer tentáculos de magma de 3m de comprimento. Reveste os braços, tornando-os incandescentes e causando 3d6 de dano. É possível sentir se um terreno é ou não firme, pode sentir rachaduras em um prédio ou falhas na sua estrutura. Detecta pontos fracos em vigas ou em armaduras. Sabe se uma arma metálica está corroída ou com sua estrutura comprometida. Sabe o que está na terra num raio de 50m. Cria uma lança ou armadura complexa (até Cota de Malha com IP3); cria terra suficiente para encobrir uma pessoa, ou uma pedra que pode ser arremessada pelo personagem, e se tocar em alguma coisa, explode em centenas de pedrinhas, que causam 3d6 de dano em uma área de 1m de raio. Pode causar uma brecha na parede. Pode fazer lama ficar rígida

como pedra, com Força 3D, em uma área igual a 4m². O personagem pode criar uma dezena de pequenas mãos ou garras que podem segurar uma vítima com Força equivalente 3D. Endurece o braço do personagem conferindo bônus de dano de 1d6. Pode levantar até 100kg de pedra ou metais. Cria uma barreira de terra ou metal com IP6 ou endurece seu escudo para mesmo valor.

Nível 4

Cria um cone de pura lava que nasce das mãos do Oggun e queima o que tocar, causando 4d6 de dano. Pode fazer uma pequena chuva de lava numa área de 5x5m. Pode fazer guerreiros de magma, com os atributos em 4d6. Pode fazer uma prisão de magma, assando a vítima, e causando 4d6 por rodada (a vítima tem direito a um teste de resistência por rodada para reduzir o dano pela metade). O personagem pode “enxergar” pegadas deixadas em um chão de pedra, terra, areia ou poeira deixadas há um dia, em um raio de 200m; pode determinar a idade exata de uma pedra ou mineral; é capaz de identificar corretamente qualquer amostra de pedra ou metal; pode comparar duas amostras e saber se ambas são originárias do mesmo local. Pode criar poeira densa em um raio de 100m, cria uma parede de terra, com até 2m de altura por 5m de comprimento; permite criar uma chuva de pedras em uma circunferência de 2m de raio e dano 4d6. Pode conjurar objetos grandes de metal ou pedra como armários, cofres, grades, correntes, grandes vidros e outros. O personagem pode criar uma prisão de pedra que envolve a vítima e possui Força 4D. Outros efeitos bem conhecidos são criar braços de pedra, ou mesmo moldar a terra em forma de uma estátua com Força 4D e IP4. Pode envergar uma barra de ferro ou qualquer outro metal de até 1cm de espessura com um simples toque. Pode cobrir a lâmina de uma espada ou outra arma com uma língua enorme de fogo causando 2d6 pontos de dano além do dano natural da arma (sem, no entanto, ferir o controlador da arma). Pode extinguir o calor irradiado de um corpo, tornando-o invisível a detectores de calor (a Força

desse efeito é 4D para resistir a efeitos de Entender Fogo ou Nkosi). Arremessa uma bola de fogo com até 2m de raio a uma distância de 100m, causando 4d6 em quem for atingido. Coloca o calor de uma fogueira dentro de uma pedra de carvão. A pedra ficará em brasa, mas armazenando calor. Se for quebrada, o calor explode, liberando chamas com até 2m de raio.

Nível 5

Cria uma parede de pura lava, com 2m de altura e 10m de comprimento. Pode criar um pequeno rio de magma. Cria um pequeno terremoto. O Oggun pode mergulhar na lava como se fosse água. Pode abrir um buraco de 3m de profundidade e encher de lava. O mago pode apressar uma erupção (o vulcão tem que ser ativo), Pode saber a localização de qualquer objeto de metal, cerâmica ou cristal (idade, condição ou uso). Pode mover terra o suficiente para gerar um deslizamento. Pode criar uma parede de pedra ou terra com 2m de altura e até 10m de comprimento, com Força 5D. Cria uma chuva de meteoros a uma distância de até 200m, com 4m de raio e 5d6 de dano. Ergue 5 lanças metálicas do solo, apontando na direção do inimigo. Essas lanças causam 1d6 de dano cada, dobrando o dano caso o oponente esteja correndo. Em um dos mais devastadores efeitos conhecidos, o Oggun pode desintegrar o equivalente a 400kg de pedra. Abre uma vala na terra com até 3m de profundidade. Também pode conter parcialmente os efeitos do terremoto, controlar uma estátua do tamanho de um homem em qualquer forma, movendo-a seu gosto. Pode prender uma pessoa em um casulo de terra de 5D. Pode criar uma gárgula de 1,5 de altura a partir de um volume equivalente de pedra, com 15PV, Ataque por garra 50/50, dano 2d6, IP10, recuperando 1PV para cada ponto de dano que seria aplicado por efeitos do Caminho da Terra.

Nível 6

O Oggun pode abrir a terra e fazer um mini-vulcão , jogando magma para todos os lados, pode provocar a erupção de um vulcão (ativo ou não).

NVUNJI

Esta Nzambi lida essencialmente com a imaginação e com a arte de enganar os sentidos, ensinando por meio de peças e proliferando a alegria. Ao mesmo tempo Nvunji age sobre à própria sorte, Nvunji é a essência da criatividade, do jogo e da brincadeira. Despertar essa Nzambi primeiro te torna um Igbeji, Igbejis.

Nível 1

Cria ilusões pequenas e estáticas tocando apenas um sentido -visão, tato, audição, paladar ou olfato- mesmo atingindo sentidos como tato uma ilusão pode ser atravessada e se desfaz após isso. O Igbeji Pode perceber ilusões de óptica e truques de prestidigitadores (truques de mãos rápidas). Aumenta temporariamente a Percepção em 1 ponto. Cria o efeito de olhos brilhantes na escuridão. Pode identificar um sinal luminoso ou saber o que está gerando uma luz.

Cria um pequeno feixe de luz, brilhos, faíscas ou outras manifestações simples de luz. Pode criar uma faixa de luz que distraí (mas não é capaz de cegar, nem ofuscar) um oponente. Pode mudar cores de objetos ou afetar outras propriedades visuais. Pode deixar um objeto invisível por um curto período de tempo. Pode fazer um objeto estar a alguns centímetros de onde realmente está. É possível mudar a cor dos olhos e cabelos, mas a mudança será obviamente mágica.

Nível 2

Cria uma ilusão estática que pode tocar mais de um sentidos . O Igbeji pode alterar o resultado de dados ou cartas antes delas serem distribuídas. Faz com que ele desenvolva uma grande "sorte" em jogos de carta, ou que seja capaz de acertar um chute de um valor cuja probabilidade de ocorrer seja maior que 1/100 (suficiente para tirar uma carta de um baralho). Pode perceber detalhes observando atentamente um objeto ou pessoa a até 50m. É possível enxergar pessoas invisíveis ou através de clarões de luz. Tem uma chance de enxergar através de ilusões (faz um teste de Resistência com 2D de Força contra a ilusão) . Pode também eliminar completamente uma das cores, ou todas as cores. Pode gerar dezenas de pequenos focos de luz que se movimentam independentemente como vaga-lumes. Ter as "Mãos mais rápidas que a vista". Pode alterar levemente a imagem do rosto de uma pessoa (mas, se alguém tocar o rosto, saberá que é uma ilusão). Pode distorcer os sentidos da visão de uma pessoa. Pode alterar a aparência de uma pessoa ou objeto.

Nível 3

Neste nível é possível criar a ilusão de movimento e de imagens sólidas em movimento e que tocam mais de um sentido. pode mudar as cores de um objeto do tamanho de uma mesa. Cria uma imagem do tamanho de um homem(sem movimento)ou do tamanho de um barril(com movimento). Pode mudar a cor da pele de uma pessoa. Pode mudar cores de objetos do tamanho de um ser humano. Com esse efeito, pode alterar a percepção da luz para ver com maior clareza eventos distantes (como binóculo ou luneta) até 100m. O personagem pode tornar o invisível visível, mas somente a seus olhos. Com esse grau de poder, o personagem não é ofuscado por luz natural. Cria um clarão tão forte quanto uma explosão. Uma pessoa fica temporariamente cega (se falhar num teste de Resistência contra Força 3D),cria uma bola de luz. Pode revestir uma arma com uma camada cortante de luz celestial que aumenta o dano em +1d6. Pode fazer uma pessoa ficar invisível se ficar imóvel (note que ela ainda possui reflexo no espelho). Pode "borrar" a imagem de uma pessoa, ou torná-la translúcida,

conferindo IP3 (sem as consequentes penalidades por Agilidade e Destreza), contra quaisquer ataques físicos. Apaga e altera o reflexo no espelho de uma pessoa. Pode mudar a cor dos olhos e cabelos e de uma pessoa. Faz com que eventos simultâneos de interesses comuns aconteçam em um mesmo espaço tempo (também chamados pelos mortais de coincidência). Com estes rituais, o Igbeji pode prever eventos aleatórios da ordem de 1/1000.

Nível 4

Neste nível o Igbeji faz com que a ilusão continue existindo mesmo longe de sua presença. pode mudar as cores de uma sala inteira. Cria uma imagem do tamanho de um homem com movimento ou uma imagem de 3m de altura sem movimento, pode deixar uma pessoa ou objeto brilhando. Pode deixar um pequeno objeto brilhar como o néon, mudando de cores constantemente. Pode fazer um objeto brilhar ao ponto de tornar impossível que alguém olhe para ele. Ele também pode enxergar através de paredes com até 1m de espessura. Permite enxergar detalhes semelhantes a um microscópio óptico (embora muito do que seja visto seja incompreensível) ou a uma luneta. Cria uma imagem com movimento, som sensação tátil, cheiro ou gosto do tamanho de um homem. Não é preciso se concentrar na imagem para que ela pareça coerente, Cria sobre uma pessoa, sem que ela o perceba, uma ilusão que esta pessoa é outra criatura, de 25% a 200% do tamanho normal da pessoa com qualquer aparência que desejar. Pode aumentar o dano de uma arma em 2d6 ao torná-la mais afiada, porém ela emitirá um brilho intenso. Pode alterar a aparência de uma pessoa, ou o reflexo de um espelho. Pode deixar um objeto transparente ou o vidro escuro. Pode fazer duas pessoas ficarem invisíveis e se mover. Pode dobrar a luz, permitindo novos campos da visão (olhos na nuca) a até 100m de distância. Permite também uma vista superior, equivalente a 20m do local aonde o igbeji se encontra.

Nível 5

Cria na vítima os sentidos de que a ilusão é realmente real, saindo dela apenas quando o igbeji desejar. Pode alterar a iluminação de uma sala inteira. Pode amplificar as sensações de uma pessoa, de modo que tudo pareça diferente (mais assustador, mais romântico ou o que desejar, apenas no campo visual), Pode deixar uma pessoa invisível sem reflexos nem sombra. Pode ampliar seu campo de visão para até 500m. Também consegue rastrear uma pessoa na multidão, desde que já tenha a visto pelo menos uma vez antes.

Nível 6

Pode imergir mais de uma pessoa em uma realidade ilusória criada pela imaginação do igbeji.

NZAZI

Nzazi é o domínio das forças naturais, calor, eletricidade, magnetismo. Despertar esta nzambi primeiro te torna um Shangô, o raio da justiça.

Nível 1

O Shangô não sofre choques elétricos (tocando numa tomada, por exemplo) pode sentir a temperatura exata de um corpo ou objeto apenas ao toque. Tocando num fio elétrico, pode saber a potencia da energia que passa pelo fio (o fio precisa estar ligado, claro). Pode criar uma pequena corrente elétrica, suficiente para levantar os cabelos de uma pessoa ou dar um pequeno choque. Pode ligar aparelhos domésticos e deixa-los ligados por um curto intervalo de tempo (3d6 rodadas), sem a necessidade destes estarem ligados a alguma tomada ou pode armazenar um ponto de magia no aparelho, deixando-o ligado até que o ponto seja removido. Liga ou desliga aparelhos domésticos com o estalo dos dedos. Pode aumentar ou diminuir a força de uma corrente elétrica, podendo queimar aparelhos.

Nível 2

Tocando numa tomada, o Shangô pode saber rotas possíveis que a energia elétrica tomou até chegar a ela. O Shangô pode sentir coisas ligando e desligando num raio de 100m. Pode criar uma corrente elétrica que viaja através do fio (dando um choque numa pessoa que está no telefone, por exemplo) esta corrente causa 2d6 de dano. Torna a pele do personagem resistente ao calor ou frio com IP2 e pode sentir onde está a fonte de calor mais próxima. Pode aquecer uma barra de metal até ficar extremamente quente ao toque, causando 2 pontos de dano por rodada em contato com a pele. Transfere o calor de todo o tamanho de um objeto do tamanho de um livro para um único ponto, esfriando o objeto e, ao mesmo tempo, superaquecendo um ponto que geralmente explode ou derrete. Aquece o ar entorno de uma pessoa, causando calor incômodo ou eliminando o frio ambiental. Pode dar um choque numa pessoa para reanimá-la (como fazem nos hospitais). Pode tirar energia de um aparelho e transformá-la em energia pura, podendo alterar alguma característica sua (tamanho, cor, etc). Faz sua pele resistente a energia elétrica (mágica ou não), com 2d de proteção. O Shangô produz interferência em aparelhos elétricos num raio de 200m, podendo controlar esse efeito.

Nível 3

Pode criar uma espada de relâmpagos, que causa 3d6 de dano (que dura 3d6 rodadas). Pode colocar eletricidade numa arma, que não causa dano no usuário, mas se tocar em alguém causa um forte choque, acrescentando +1d6 no dano e exigindo um teste de CON para a vítima não desmaiar. Faz sua pele resistente ao calor, O personagem pode sentir o calor de uma pessoa, animal ou objeto se aproximando, ou a temperatura de um corpo à distância. Pode aquecer a lâmina de uma arma, causando adicional de +1d6 pontos de dano ao dano normal da arma. Permite soltar raios pelas mãos capazes de causar 3D de dano. O Shangô pode funcionar como um gerador, gerando energia suficiente para alimentar uma casa. Consegue exercer atração magnética sobre objetos de metal como se tivesse força 2D.

Nível 4

Controla as correntes elétricas como quiser, indicando a direção, sentido e força. Pode transmutar forças naturais converter calor em energia elétrica, energia em força magnética e daí por diante. Observando uma tempestade, o Shangô pode saber se ela soltará relâmpagos e trovões. Pode saber quantos relâmpagos ocorrerão. Pode dar um curto numa rede de computadores. Pode fazer um raio, que nasce do Orisha, e que causa 4d6 de dano. Permite ao personagem enxergar o calor emitido pelos corpos a uma distância de 100m. Pode sentir quantas pessoas (ou animais de sangue quente) estão em uma sala próxima e sua exata localização e disposição, através do calor de seus corpos e pode descobrir os padrões de temperatura de uma sala ou ambiente. Cria um círculo de calor, cujas ondas de calor só se propagam de dentro ou pra fora, de acordo com a vontade do personagem, fazendo até 4d6 de dano. O Shangô pode fazer com que sua pele produza choques, que causam 4d6 de dano ao toque. Pode fazer raios e usá-los como corda ou fazer chicotes de energia elétrica pura, que causa 4d6 de dano. Pode mover objetos grandes como um carro ou moto com a utilização de força magnética.

Nível 5

O Shangô pode saber durante uma tempestade aonde os raios irão cair. Aparelhos elétricos não funcionam perto dele e, caso sejam ligados, queimarão. Pode aumentar as chances de algo ou alguém ser atingido por um raio durante uma tempestade. Pode fazer uma

serpente de energia elétrica ,ou pode fazer um muro de eletricidade de 2m de altura e10m de comprimento que ao simples toque causa 5d6 de dano, fazendo a vítima voar com o choque. Pode fazer uma prisão de energia elétrica, que causa 5d6 ao toque. Pode distorcer ou mover grandes estruturas de metal com a utilização de sua força magnética, Confere uma resistência de 5D contra efeitos relacionados ao calor, na forma de uma aura translúcida semelhante à de uma fogueira que aquece um quarto inteiro ou causar 5d6 de dano em todos que forem tocados por ela.

NZUMBARANDÁ

O lodo, as trevas e a obscuridade primordial, embora o poder da fé das Nanãs exiba o que ela foi, sua Nzambi demonstra o que ela se tornou, consumida pelo ódio e pelo rancor após ser jogada no pântano por abandonar seu filho Obaluayê. O lodo é a manifestação física das trevas, das sombras e da obscuridade, mas a mesma obscuridade inanimada para onde tudo irá é a mesma obscuridade úmida de onde tudo provém, os velhos galhos secos da árvore da vida devem perecer para servir de adubo aos novos. Despertar está Nzambi primeiro tona o personagem uma Nanã, uma ceifadora dos galhos secos da árvore.

Nível 1

Pode enxergar no escuro, até uma distância de 10m. Pode descobrir o que está gerando uma sombra, desde que ela seja natural e não mágica. Pode mover pequenos objetos reais utilizando sombras, com Força suficiente para mover 25kg (Força 1D). Pode fazer seu rosto ficar mais sombrio, envolto pelas trevas. Se estiver usando um manto com capuz, a Nanã jamais terá seu rosto mostrado acidentalmente.

Nível 2

A Nanã consegue esconder-se com muita facilidade em ambientes escuros, puxando as sombras como se elas fossem um véu sobre seu corpo. Ela pode se mesclar parcialmente às trevas, tornando-se quase invisível nas sombras, desde que permaneça imóvel. Pode enxergar em uma sombra o que está acontecendo próximo a outra. Pode aumentar a intensidade de uma sombra, fazendo-a ficar tão escura quanto tinta nanquim. Pode deixar uma caixa, um manto ou capuz tão escuro que não se consegue ver o que há dentro sem magia (Força de Magia 2D). Pode fazer a escuridão tornar-se sólida com Força 2D. A Nanã consegue arrastar a escuridão para seu corpo, tornando-o mais forte. Ela recebe um bônus de +2 de dano. Pode criar tentáculos ou outras formas de

Nível 6

O Shangô pode se transformar em energia pura, passando por dentro de fios e tomadas. Durante uma tempestade, pode coordenar aonde os raios irão cair, causando 6d6 de dano. Pode gerar uma pane em uma cidade inteira, pode fazer com que uma tempestade que não tenha raios o tenha ou pode aumentar o numero de raios que uma tempestade provoca. Controla todo elemento de metal do ambiente com a utilização do magnetismo.

sombra com Força igual a 2D, capaz de derrubar ou mover pequenos objetos. Pode distorcer ou aumentar uma sombra próxima.

Nível 3

O personagem consegue enxergar normalmente na mais completa escuridão a até 50m de alcance. Ele fica completamente invisível nas sombras, mas ainda pode ser atingido por objetos físicos. Pode-se multiplicar o tamanho da sua própria sombra. Permite deixar seu rosto totalmente coberto, impedindo sua identificação. Permite envolver uma pessoa ou objeto em um casulo de escuridão, na forma de rede ou aranha, com Força 3D. Pode literalmente puxar as sombras próximas e envolvendo-o em uma capa negra, tornando sua aparência extremamente sombria, é possível moldar tentáculos, imagens ou mesmo Guerreiros feitos de trevas, com Força capaz de erguer um ser Humano (3D). Pode controlar feixes de trevas ou faixas moldáveis de escuridão. Reveste uma arma com uma área negativa e fria capaz de drenar a força vital do oponente, aumentando o dano em 1d6. Pode conjurar uma capa defensiva com IP3 durante um combate.

Nível 4

Pode mesclar-se às sombras, tornando seu corpo tão escuro e intangível quanto uma sombra de verdade. É possível enxergar no escuro a até 100m. O personagem pode conversar com as sombras e dela extrair informações preciosas. Embora seja muitas observadoras, as sombras tendem a contar apenas os aspectos negativos das pessoas que observam. Se uma sombra for de origem arcana, se pode tentar descobrir quem a criou. (FR4D contra WILL do invocador). Cria trevas suficientes para escurecer uma sala, ou em um raio de 2m, uma sombra escura como breu. Pode criar objetos totalmente feitos de sombra (cópias perfeitas, porém construídas inteiramente do material sombrio). Se for criada uma arma, causa dano por dreno de

energia vital, de até 2d6. Envolve com sombras um inimigo, deixando-o com penalidade de 4 pontos em um Atributo Físico. Uma região de 100m de raio fica mais escura, como se estivesse num guarda-sol. Envolve uma pessoa em um casulo de trevas, tão escura quanto nanquim. Pode fechar esse casulo com Força equivalente a 4D. Permite ao personagem quadruplicar as dimensões de sombra ao seu redor ou reduzi-la a um quarto do tamanho original. Pode fazer uma sombra atacar seu próprio dono pelas costas fazendo dano de até 2d6. Pode fazer com que todas as sombras de até 2 inimigos envolvam seus rostos deixando-os com a visão impedida até o final da batalha.

Nível 5

O personagem consegue mesclar-se às sombras que existem ao seu redor, sendo capaz de transportar-se a

uma distância de até 50m. O personagem pode se tornar literalmente uma sombra, arrastando-se pelas paredes e passando por pequenas frestas. Ele pode conversar com as sombras e saber quem ou o que passou por perto, mas as sombras costumam ter uma atitude negativa e podem mentir intencionalmente para o personagem. Cria trevas suficientes para escurecer uma área igual a um raio de 200m, ou para deixar uma área de 4m de raio escura como tinta nanquim, sendo capaz de ver seu interior. Pode criar um “buraco” no tecido do espaço, capaz de absorver até 400kg. Uma pessoa pode ser arrastada contra sua vontade, para dentro de uma sombra, ficando completamente invisível. Pode “solidificar” as trevas, envolvendo uma área equivalente a 4m de raio, com Força 5D. Pode criar tentáculos que, somados tenham 5D de Pontos de Vida e 5D de Força, todos eles com IP5. Pode esconder até 5 pessoas em uma sombra.

PAMBU NIJILA

Esta Nzambi é a essência da conexão entre os seres e a encrusilhada ente Orun e Ayé. Despertar esta Nzambi primeiro te torna um andarilho entre os mundos, um Eshu.

Esta Nzambi permite obter um senso de distância, Saber o que se passa em lugares diferentes ao mesmo tempo, visualizar outros mundos. Conecta dois seres, permite a comunicação mental à distância, cria elos entre as pessoas. Estabelece a comunicação mental entre entidades de planos diferentes. Permite alterar as distâncias, Criar portais para outros mundos, andar entre eles livremente, transportar outras pessoas para outros mundos.

Nível 1

O Eshu sabe dizer qual o melhor, mais rápido ou mais seguro caminho a tomar, consegue se comunicar com alguém que está a distância. O Eshu pode criar uma tela astral invisível e etérea de até 1m quadrado que possui uma ligação com ele (e pode ser usada com alarme, caso alguém se aproxime). Pode tocar com os dedos um objeto que esteja em outro plano. Pode descobrir medidas relacionadas ao tempo e espaço (com a distância exata entre 2 pontos) apenas se concentrando. Também pode criar uma bússola magnética natural. O Eshu calcula ou deduz medidas relacionadas ao espaço (altura, distância, volume) apenas olhando e sempre sabe onde fica o norte magnético. Aumenta seu conhecimento básico sobre uma pessoa que nunca viu antes, com peso, altura, idade, cor dos cabelos ou se a vítima está com alguma doença (caso a pessoa mantenha essas informações

confidenciais, como um vampiro ou demônio, ela tem direito a um teste de WILL X 1d6 para passar uma informação falsa).

Nível 2

Consegue ver o plano de Spiritum em sua camada superficial sobre a terra, vê a verdadeira forma de criaturas sobrenaturais. Consegue mediante um teste de Will X Will descobrir um segredo de alguém. Consegue abrir um caminho nas sombras aparecendo em qualquer localidade que conheça. Pode determinar distância que ele não é capaz de enxergar com bastante perfeição. Permite dobrar o espaço interno de uma bolsa, baú ou saco por um curto período de tempo (Apos este intervalo os objetos são perdidos). Pode saber um ponto fraco de uma pessoa, ou o ponto forte. O Eshu sente as emoções básicas que uma pessoa está sentindo (angústia, medo, dor, alegria), pode aumentar, ou modificar algumas dessas emoções.

Nível 3

Consegue se comunicar com criaturas de planos que tangenciam a Terra (Sonhar, Arcádia e Spiritum). Por meio de um teste de WILL consegue convencer alguém de algo, seduzir alguém. Permite criar uma bolsa com distorção espaço-temporal, capaz de guardar até 4 vezes seu volume interno. Pode fazer o tempo contrair ou dilatar em até 2 vezes em uma pequena área. Compreender uma língua estrangeira, com alguém que esteja se comunicando direto com ele (isso não inclui aprender a língua, somente entender o que a pessoa quer dizer). Permite ao Eshu entender os

sinais sutis que uma pessoa passa por meio de gestos (e descobrir se ela esta mentindo, por exemplo). Decifra e interpreta corretamente qualquer caligrafia.

Nível 4

Consegue se comunicar mentalmente com criaturas de Arkanun, Inferno e Paradísia. Pode se teleportar para algum lugar apenas com informações vagas, Consegue levar até 4 pessoas em suas viagens, Permite abrir pequenas janelas de observação para os planos próximos. Este nível é suficiente para o Eshu conseguir guiar-se sozinho nos planos próximos, pois funciona com uma bússola astral. O Eshu pode forçar a fusão entre outros planos e a terra. Permite criar bolsas com volume interno 16 vezes maiores que o externo. Pode percorrer grandes quantidades de espaço em um curtíssimo tempo. Compreende uma língua estrangeira, observando a conversa de outras pessoas, entende uma linguagem de sinais. Pode modificar os sentimentos ou emoções de uma pessoa. Pode marcar uma pessoa, ou de identificar o seu padrão espiritual. Uma vez realizado o Mago pode identificar o individuo mesmo que ele esteja disfarçado ou misturado em uma multidão. O Eshu é capaz de localizar uma pessoa que já conheça dentro de uma multidão (um estádio lotado, por exemplo) ate o raio de 100m.

Nível 5

Cinco Passa a atingir planos próximos que tangenciam a terra (Sonhar, Arcádia e Spiritum). É a base para construções de portais entre os planos de existência e para a transferência de objetos através de planos. Junto a outras Nzambis, permite que o Eshu controlar ou conjurar animais e plantas ou os transformem em seres mitológicos (por exemplo: Boitatás, Boiúnas, Iaras, árvores de Pindorama, sacis). Permite ao Eshu teleportar-se em pequenas distâncias. Pode expulsar criaturas extra-planares. Faz com que o tempo fique dilatado ou comprimido próximo a onde o Eshu se encontra, fazendo com que ele tenha uma iniciativa maior. Determina a localização de uma pessoa que o Eshu conheça, até um quilometro de distancia. O Eshu pode alterar radicalmente os sentimentos de uma vítima. Cria um laço espiritual entre duas pessoas, Assim elas podem compartilhar sentimentos, emoções e pensamentos superficiais.

Nível 6

Pode contactar criaturas do Abismo ou Tenebras. Atinge planos próximos (Arkanun, Inferno, Paradísia)



FRAQUEZAS

A Nzambi altera o humor e impõe certas limitações ao Orishas. Algumas são terríveis, outras apenas desvairas de humor, mas lembre-se que um Oxalá não pode comer sal e nunca dê adí a um Eshu.

Eshu

Intolerância ao Adí: Eshus apreciam muito temperos fortes e o azeite de dendê, ficar sem consumi-lo por uma semana torna suas ações difíceis, contudo ao ingerir determinado tipo de azeite de Dendê, o adí, o Eshu é tomado por um Frenesi de violência, destruirá tudo ao seu redor e atacará as outras pessoas. Pode tentar um teste de WILL para se controlar.

Inconstância: Toda vez que um Eshu pode se deleitar ao prazer ele deverá passar por um teste de WILL para resistir, todos os testes de sedução feitos contra eles são fáceis.

Iansã

Cólera: Uma Iansã não pode ser contrariada, se o for iniciará uma discussão agressiva podendo até mesmo atacar fisicamente quem a contrariou, pode fazer um teste de WILL para se controlar, mas apenas depois da outra parte ceder.

Igbeji

Hiperatividade: Igbejis não conseguem ficar muito tempo fazendo a mesma coisa ou parados, devem fazer um teste de WILL nestas situações para simplesmente não procurarem outra coisa para fazer, o que pode ser correr, gritar ou pregar peças.

Infantilidade: Toda vez que surja a possibilidade de pregar uma peça ou contar algo engraçado o igbeji aproveitará a ocasião, resistir a isso exige um teste de WILL, por mais inconveniente que isso seja. Se possuem uma dúvida precisam perguntar e coisas

divertidas ou coloridas tendem a distraí-los, também necessitando de um teste de WILL para resistir.

Ifá

Desconfiança: Um Ifá desconfia de tudo e todos, confiar em alguém exige um teste de WILL x CAR de quem pede a confiança.

Iemanjá

Infertilidade: Iemanjás são estéreis, e ao ver um bebê ou mulher grávida devem fazer um teste de WILL para não ficarem tristes, a obsessão com isso faz com que percam sempre a iniciativa neste estado.

Impulso maternal: A presença de uma criança faz com toda atenção da Iemanjá se volte aos cuidados dela, ela é capaz de colocar sua vida e de todo grupo em risco para ajudar uma criança, resistir a isso exige um teste difícil de WILL.

Mar: No mínimo uma vez a cada ciclo lunar uma iemanjá deve tomar banho de mar, sem isso começa a ser tomada por uma profunda tristeza e todas suas ações se tornam difíceis.

Nanã

Alergia a ferro: A nanã perde seus poderes e sofre Id6 de dano em contato com qualquer objeto de ferro.

Obá

Ciúmes: Obás são essencialmente possessivas e ciumentas, sempre procuram um relacionamento, mas vigiam seus pares com todo ímpeto, evitar isso exige um teste de WILL, se houver um mínimo vestígio de traição ela se concentrará nisso e sempre perderá a iniciativa, de frente ao suposto traidor ou sua amante deverá fazer um teste de WILL para não partir para a agressão física.

Impulso: Sempre que ver uma situação que coloque uma mulher em risco a obá tem que fazer um teste de

WILL para não partir com uma fúria incontrolável em sua defesa.

Oggun

Fúria: Se for ferido ou ver sangue o Oggun perde seu autocontrole e atacará todos ao seu redor (mesmo aliados) até ser parado, ele ganha 25% de ataque neste estado, pode fazer um teste de WILL para evitar a fúria.

Impeto: Um Oggun não pode se retirar de um campo de batalha, mesmo que a vitória seja impossível, se retirar exige um teste de WILL crítico.

Omulu

Chagas: O corpo do Omulu exibirá uma série de feridas, por mais que ele tente escondê-las elas sempre exibirão um desconforto em quem olha, resistir à repulsa de olhar uma destas feridas exige um teste de WILL, Estas feridas não se curam nem com magia.

Oshossi

Tédio: Um Oshossi é fascinado pela busca de aventura, sem isso sua vida perde o sentido, deve passar por um teste de WILL toda vez que quiser resistir à possibilidade de uma aventura.

Curiosidade: O fascínio por segredos e coisas secretas toma conta do Oshossi, ele deverá passar por um teste de WILL toda vez que quiser resistir ao fascínio de vasculhar algum segredo.

Oshun

Sensibilidade: Oshuns são muito sensíveis e choram com frequência, contemplar algo triste, ou belo faz com a Oshun não consiga segurar seu choro. Pode fazer um teste de WILL para resistir.

Narcisismo: Oshuns tomam como amigos todos que a bajularem, pode resistir a isso com um teste de WILL, se olharem um espelho ficarão paralisadas se contemplando, precisam de um teste de WILL para evitar isso, nesta situação perdem a iniciativa e suas ações se tornam difíceis.

Oshumaré

Ganância: Resistir a fazer algo por dinheiro ou riqueza exige um teste de WILL por parte do Oshumaré.

Ossayin

Indulgência: Ossayin são indulgentes e sempre farão o que quiserem, se receber uma ordem direta um Ossayin deve passar por um teste de WILL para segui-la.

Aroni: Diante de mel, fumo ou aguardente o Ossayin se torna um Aroni, tem um redutor de - 1D nos atributos e ganha um fôcus 3 em todos os caminhos da magia, mas deve passar por um teste de WILL para resistir a uma tarefa que envolva como pagamento esses ítems.

Oxalá

Reflexão: diante de uma decisão ou enigma um oxalá deve passar por um teste de WILL ou ficará pensando nas alternativas e não agirá.

Pacifismo: Oxalás são pacíficos e tentarão utilizar qualquer artifício antes do combate, um oxalá somente entrará em conflito quando as possibilidades se esgotarem ou depois de passarem em um teste de WILL.

Necessidade de branco: Um oxalá não pode usar roupas escuras, se o fizer ele perde todos seus poderes.

Sal: Comer sal faz com que um Oxalá perca seus poderes por uma semana.

Shangô

Impulsividade: Se um Shangô diz que fará uma coisa ele o fará, após tomar uma decisão, por mais suicida que ela seja, e mesmo que todo o grupo o tente impedir o shangô irá tentar, ser convencido do contrário exige um teste difícil de WILL.

Tiranía: Um shangô é a representação da proteção e da justiça, sempre tentará impor sua liderança sobre o grupo, se contrariado em uma ordem dada ele pode ter acessos de fúria incontrolável, acalma-lo exige um teste de CAR x WILL, após convencê-lo de que o seguirão.

FERRAMENTAS

As ferramentas dos Orishas são objetos nos quais eles canalizam seus poderes, sem a ferramenta a Nzambi pulsa neles, mas seus efeitos ficam restritos a 1 nível abaixo do que eles possuem. Além de facilitar a utilização da Nzambi essas ferramentas ganham funções especiais nas mãos do Orisha, (uma espada é uma espada, um arco é um arco, mas um arco nas mãos de um Oshossi é uma arma por meio da qual ele canaliza flechas de energia capazes de ferir até mesmo espíritos e uma espada nas mãos de um Oggun é uma arma que lhe torna um guerreiro sobrenatural).

Ferramenta de Eshu

De posse de um **Ogó** (Bastão com cabaças lembrando um pênis) o Eshu consegue se comunicar e entender qualquer criatura viva, com um **tridente**, Pode também intimidar um oponente gerando um pânico profundo (teste de WILL x WILL para resistir).

Ferramentas de Iansã

De posse de um **Irukerê** (Chifre com cauda de novilho ou búfalo) a Iansã pode planar sobre os ares ou dar ordens a espíritos (teste de WILL x WILL), uma **Espada de cobre** em suas mãos exala uma luz mágica capaz de cegar o oponente por 1d6 rodadas (Teste de CON para resistir) ou causar 1d6+2 de dano em vampiros, demônios, mortos vivos e espíritos.

Ferramentas de Igbeji

De posse de **dois bonequinhos** iguais feitos de barro ou **duas cabaças**, o Igbeji consegue dividir seu corpo em duas crianças, uma se torna um gêmeo da ordem, a imagem da boa criança, a outra um gêmeo do caos (controlado pelo mestre), pronto a ensinar por meio da travessura ou dois macaquinhos (recebendo -6 em todos os atributos físicos mas agindo como 2 personagens), pode também se tornar transparente como a água (tornando os ataques contra ele difíceis e

exigindo um teste de PER para observa-lo, espíritos e personagens com poderes ligados à percepção sobrenatural ou com PER superior a 15 podem enxerga-lo normalmente).

Ferramentas de Ifá

De posse de um **Igbadú** (cabaça de Odú), o Ifá consegue, apenas tocando em um objeto, absorver as últimas impressões ou imagens da última pessoa que manuseou o objeto, com um **Tabuleiro de ifá** ele consegue ter visões turvas sobre as possibilidades do futuro.

Ferramenta de Iemanjá

De posse de um **Abebe** (espelho) em forma de concha, a iemanjá consegue respirar debaixo d'água e nadar transformando suas pernas em cauda de peixe, também consegue se comunicar e dar ordens à criaturas marinhas.

Ferramentas de Nanã

De posse de um **Ibiri** (cetro de palha adornado com búzios) a nanã consegue criar uma chuva de lodo negro em cerca de 1m2, cria uma foice de energia que causa 1d6 de dano em demônios, vampiros e mortos vivos e espíritos e uma barreira de 1D contra espíritos e demônios.

Ferramentas de Obá

De posse de uma **Adaga** todos os testes de combate de uma Obá obtém um bônus de 20%, uma **chave** permite que a Obá perceba, em um raio de 40m, qualquer intenção hostil contra ela.

Ferramentas Oggun

Qualquer **espada** nas mãos de um Oggun lhe dará um ataque extra com um bônus de ataque de 20% no primeiro ataque.

Ferramentas de Omulú

De posse de um **xaxará** (cetro de palha com um compartimento com sementes) o Omulú é capaz de causar uma dor intensa na vítima (WILL x WILL por rodada) que causa 2pvs de dano por rodada e faz com que todas as ações da vítima se tornem difíceis.

Ferramentas de Oshossi

De posse de um **Ofá** (arco) o oshossi é capaz de disparar flechas de energia capazes de causar 1d10+3 de dano ou fazer o disparo de várias flechas comuns em uma mesma rodada (cada ataque adicional sofre a penalidade de -10% ao primeiro erro a rajada é interrompida).

Ferramentas de Oshun

De posse de um **leque** a Oshun pode criar um nevoeiro tornando todas as ações difíceis, um **Abebe** (espelho) permite que ela caminhe sobre a água até 100m.

Ferramentas de Oshumaré

De posse de um **amuleto** que representa uma serpernte que devora a própria cauda, o Oshumaré consegue transformar suas pernas em cauda de serpente assumindo um olhar hipnótico capaz de dar ordens simples (teste de WILL x WILL), com um **cajado** ele

pode dominar qualquer réptil que se encontre no ambiente.

Ferramentas de Ossayin

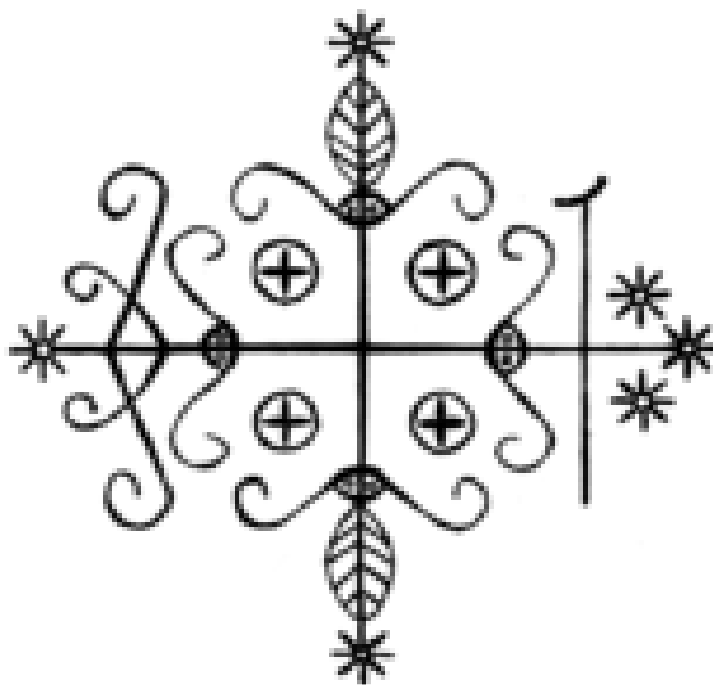
De posse de da **Haste de Ossayin** (um cetro de metal com sete lanças formando uma folha e um pássaro na ponta) o Orisha é capaz de grudar todas as folhas do ambiente em seu corpo lhe dando 1d6 pontos de IP, usar o Axé restaurando até 2d6 pvs em qualquer pessoa (ao custo de 3 PVs do Ossayin) ou tornar qualquer teste de CON fácil.

Ferramentas de Oxalá

De posse de um cajado ou **cetro** ou **cajado** o Oxalá adquire um IP 4 além de conseguir detectar qualquer magia ou criatura mágica num raio de 20m, qualquer jogada de de defesa recebe um bônus de 20%.

Ferramentas de Shangô

Um **machado** nas mãos de um Shangô é sempre uma arma +3 que pode ser arremessada (jogada normal de ataque) e sempre voltará para as mãos do Shangô, toda vez que o Shangô ganhar a iniciativa, em caso de combate corpo a corpo, terá direito a um ataque extra no final da rodada.







Orun

Adentre o mundo das sombras e da escuridão. Aqui é o outro lado do espelho, o mundo invisível das sombras que se movem na noite. Essa é uma história que adentra o velho continente africano. Os antigos nos chamavam de Iwas, Eguns, fomos Loas no caribe ou os grandes Voduns do reino de Daomé, mas somos apenas sombras que condenadas a viver no mundo do invisível. Outrora escravizados em morte pelos velhos Azizas e seus servos Kiumbas ou Ekima, depois escravizados em vida pelos ingleses, franceses, portugueses, holandeses e espanhóis, mas sempre prisioneiros condenados a olhar o mundo do visível sem fazer parte dele.

Me chamo Pierre Le Valant fui líder de uma rebelião no Haiti e este é Orun, o outro lado do espelho.

Este espectro cinza e nebuloso que você vê é só parte desta prisão, o que chamamos de reflexo porque ele é o reflexo decadente de Ayê. O reflexo é a representação de toda a decadência do seu mundo, fragmentos de construções que não existem mais se somam ao aspecto das ruínas existentes, é possível ver os vivos, mas eles aparecem de maneira distorcida, um doente já aparecerá como um morto andando, um assassino carrega uma aura negra sobre ele e pessoas iluminadas carregam uma luminosidade, da mesma forma que criaturas sobrenaturais são vistas em suas formas reais. Vemos o mundo dos vivos em suas cores mais profundas, mas o que nos resta é esta obscuridade sombria.

O mundo dos espíritos é tão sólido para os espíritos quanto o mundo material para os vivos. A diferença é que os mortos conseguem atravessar paredes embora isso doa (-1 PV). Uma arma real causa o mesma dor, mas há armas fabricadas com espíritos, poderes que simulam forças físicas – fogo, eletricidade, etc- mas agem com forças ectoplasmática, espíritos que moldam o próprio corpo em forma de lâminas ou garras e se um morto não pode ser morto ele pode ser obliterado, sua energia se dissipa e sua consciência deixa de existir, a obliteração é a não existência, é o fim.

Orun avança em diversos níveis, em suas regiões mais subterrâneas está o próprio inferno cristão, além de paraísos de todas as formas, em seu centro se encontra o Coração do Abismo, um vórtice de energia destrutiva que segue o próprio fluxo de degradação da roda dos mundos. A melhor forma de imaginar as regiões múltiplas de Orun e pensar como um sonho ou uma alucinação eterna. No coração do Abismo há nove montanhas flutuantes que abrigam os antigos deuses não nascidos, que não podem chegar ao reflexo e usam seus seguidores, os Kiumbas para tentar trazê-los de volta.

Há quem diga que nos há uma redenção, uma região onde a maioria dos Eguns é impedida de entrar, de lá saem os anjos da cidade de prata e da cidade dourada de Rá e lá está Olorum junto a Orumilla e Obatala. Mas isso me parece conversa de Elegbas e Eshus. O real é aqui, e muitos na jornada em busca do paraíso foram sugados pelo vazio que brota do coração do Abismo.



Criação de personagens

Egun ou Loa: São os espíritos comuns dos mortos, que vagam em Orun e constituem a sociedade dos mortos. São criados como personagens vivos e após a morte recebem mais 3 pontos de poderes espectrais e 1 ponto de aprimoramento.

Egungun ou Papa/Mama: Almas dos grandes guerreiros que morreram com glórias militares e defendendo o seu povo contra a opressão. São criados como Soldados, Guerreiros e heróis (111 pontos de atributos), 5 pontos de poderes espectrais e mais 3 de aprimoramento além dos iniciais.

Iwas: São vítimas da violência e do desespero que ficaram presos por tarefas não cumpridas ou pela fuga delas, também estão aqui aqueles amaldiçoados a vagarem eternamente após serem mortos por criaturas sobrenaturais. São criados como personagens vivos e após sua morte recebem cinco pontos para comprar poderes espectrais e mais 1 ponto de aprimoramento para comprar poderes mágicos, vampíricos, angelicais, demoníacos ou qualquer outro ligado à sua morte

Voduns: são criados como Orishas em nível heroico (131 pontos de atributo), embora para fazer qualquer transformação em Ayê necessitem de poderes espectrais, sua Nzambi continua fluindo no mundo dos mortos (Assim o Raio de um Heviosso causa o mesmo dano no mundo dos mortos que o raio de um Shangô causaria nos dois mundos. Um Elegba mantém sua habilidade de viagem planar, mas agora é apenas um espírito e está preso às limitações de sua nova condição, pode se comunicar com os vivos, abrir portais para o mundo dos vivos e outros planos, levar consigo outros espíritos, mas para tocar o mundo dos vivos, falar com eles, etc. necessita de poderes espectrais). São criados com 5 pontos de poderes espectrais e mais 3 pontos de aprimoramento além dos iniciais.

Kiumbas: Os velhos Kiumbas são criados como NPCs, são entidades provenientes de planos destruídos que desejam o retorno das criaturas de seu mundo à terra. seus atributos em Spiritum, Perícias e poderes, espectrais e demoníacos estão a cargo do mestre. Os novos Kiumbas são espíritos que fugiram do inferno, contra-os normalmente (101 pontos de atributos) e considere que depois de mortos eles possuem mais 3 pontos de aprimoramentos e podem comprar poderes

espectrais e demoníacos. Trabalhe a história do seu personagem mundano e como ele foi parar no inferno depois de morte e escapou para Spiritum.

Quiumbas: Os Quiumbas são construídos normalmente e depois de mortos ganham o poder de causar emoções ligados à sua obsessão (WILL x WILL) além de localizar as pessoas ou objetos de sua obsessão e de receber + 3 pontos de aprimoramento, inclusive para comprar poderes espectrais. Trabalhe a relação em vida com o objeto de sua obsessão, como ele ficou preso a uma coisa, ato ou coisa depois de morto.

Os mortos no velho continente negro sempre mantiveram relações contínuas com os vivos; o medo de que o morto se torne um outro, aquele que vem busca-lo a seu mundo de sombras levou os vivos a oferecerem oferendas e em troca os mortos lhe prestavam favores. Egun, foi o nome que nos deram, a morte que volta à vida para vigiar os vivos e cobra-los de suas obrigações com os ancestrais, a memória do passado que se faz presente, todos aqueles que habitam o outro lado do espelho, Perdidos em suas lembranças e glórias passadas, que vagam nas sombras reproduzindo suas antigas funções no mundo dos espelhos, o reflexo sombrio e decadente do mundo vivo.

Uma elite guerreira formada pelos grandes guerreiros tribais foi nomeada de egungun e ganhou renome ao lutar contra as hordas de espectros, aqueles nascidos do ventre dos deuses mortos, que nunca nasceram e que desejam destruir toda vida e dos mortos corrompidos pelo ódio, o vício que obsecionam os vivos. Estes espectros e obsessores formam as ordas de Kiumbas que ameaçam tanto os mortos quanto seus familiares vivos.

Grande parte dos Eguns morreram com honra e agora protegem seu povo, preservam sua forma de quando estavam vivos e falam com voz gutural ou metálica, só podem se manifestar na terra por meio de um ritual onde um homem totalmente coberto com roupas coloridas aceita sua possessão, mas tocar um Egum abre um portal sobre quem o fez para ser perseguido pelos espíritos dos mortos (em termos de jogo aquele que tocar um Egum durante a cerimônia de mesmo nome deve se submeter a um teste de WILL ou ganhará o aprimoramento assombrado). Outros Eguns



chamados Iwas, e esses são cada vez mais frequentes, morreram de maneira violenta, um acidente, um assassinato que os deixou pendências terrenas, ou acometidos pelo desespero se mataram, outros foram mortos por lobisomens ou mortos vivos, esses possuem em sua pele a marca de sua morte, aparecem da maneira em que morreram e estão presos entre Ayê e Orun em busca de terminar o que começaram. Podem receber poderes relativos à forma da morte que tiveram (esses poderes devem ser comprados com pontos de aprimoramentos Poderes Vampíricos, Espectrais, Demoníacos, Mágicos, etc. e se enquadrar na forma em que ele morreu -um personagem que morreu afogado pode adquirir fôcus em água, um que morreu queimado em fogo, e daí por diante).

Quando um Orisha morre, sua Nzambi não se dissipa, mas fica aprisionada em Orun. Os sacerdotes do Antigo Reino de Daomé entraram em tempos primitivos em contato com esses espíritos a quem chamaram de Voduns. Os Voduns passaram a se dividir em famílias de acordo com o elemento de sua Nzambi e formaram séquitos astrais em defesa da influência degeneradora dos antigos deuses não nascidos e seus servos espectrais, os Kiumbas.

E temos os Kiumbas. No continente negro eram considerados os filhos geridos no ventre dos deuses que nunca nasceram e que seriam a própria força entrópica de destruição, forças que devastam o mundo espiritual e em sua energia corrompida, o que os haitianos chamaram de Baka. Os brancos os chamam de espectros e possuem outra explicação sobre eles. Os Ekima, e a palavra em si lembra Kiumba, seriam espíritos de entidades que habitaram o mundo antes do mundo existir, seus corpos foram destruídos a milhares de anos, eles cruzaram barreiras dimensionais e chegaram ao mundo dos espelhos, a Orun, ou o que os brancos chamam de Spiritum, vindo do que eles chamam de Arkanun e Infernun principalmente.

Vampyr foi uma Kiumba muito poderosa que desafiou o poder do Anjo Gabriel, e com seu corpo destruído sua essência corruptora se espalhou por Orun, criando um mundo de trevas e sombras, o coração do abismo, de onde Kiumbas passaram a ser atraídos magneticamente para o mundo dos espelhos e corromperam a região com sua essência, criando esta sombra decadente ou esta imagem da perecibilidade onde vivemos como sombras. No velho império

egípcio foram essas criaturas que possuíram o corpo de Ekil e Akasha criando a terrível maldição dos Ekimmu, ao Sul do Saara foram eles que geraram os terríveis Asimani. Iniciou-se uma guerra contra a

Nkisis Voduns

Elegba : Eshus caídos que perderam a possibilidade de andar sobre o mundo material, mas continuam como mensageiros e viajantes astrais. Seus poderes de conexão servem de ponte entre os mundos e entre o mundo dos vivos e dos mortos.

Heviosso: Shangôs que se tornaram os defensores da justiça no reino dos mortos, monarcas poderosos capazes de lançar raios astrais e obliterar (dissipar a energia) de outros egúns.

Aguê: Oshossis que interagem com espíritos dos animais, chamados de Totens e dão poderes aos terrenos que buscam defender as matas

Sakpata: Omulús caídos que podem tanto causar como curar doenças.

Fá: Ifá senhores da adivinhação, capazes de viajar no tempo, sem contudo interagir.

Gu: Oggum. Grandes guerreiros espectrais capazes de forjar armas a partir de almas.

Danbalah: Oshumarés a essência da magia, capazes de transformar espíritos em energia mágica.

Aziri: Oshuns que se tornaram espíritos do amor ,capazes de despertar emoções fortes em um vivo.

Mahu: Nanãs, senhoras da destruição e da limpeza astral que guiam o ciclo de reencarnação, capazes de levar alguém à doença, degeneração ou à morte.

Lissá: Oxalás entidades criadoras e purificadoras. Capazes de exorcizar Kiumbas, demônios, dar força para os guerreiros vivos e sorte

Ayizan: Ossayin espíritos da cura que se manifestam nas erva.

Nana-Nu: Iemanjá guias que conduzem os navegantes pelos terríveis oceanos astrais.

Dane: Iansãs, rainhas dos mortos e líderes de grandes legiões de Eguns.

Roeju e Aboju: Igbejis que se separaram em um duplo racional e outro instintivo

Nani: Obás que se tornaram grandes guerreiras astrais contra espíritos que assolam as mulheres.

Nachons de Loas

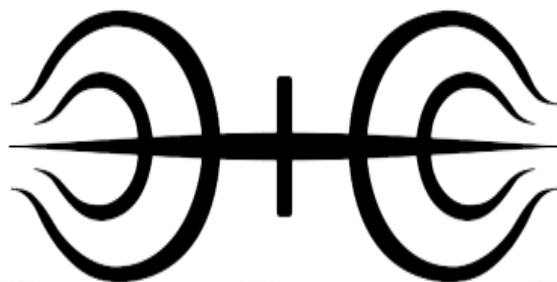
Loa (derivado do Crioulo haitiano Lwa ou lei) foi o nome que os espíritos africanos receberam ao migrar para o Caribe, lá enfrentaram hordas de espectros chamados Baka, pereceram sob tempestades astrais, se aliaram a antigas divindades chamadas Mysteries que lhes deram novos poderes, moveram revoltas de escravos e se dividiram em 4 Nachons.

RADHA: Os mais antigos e poderosos espíritos africanos, majoritariamente Voduns, que se tornaram uma aristocracia dominante. Se vêem como a emanção direta das forças da natureza e acreditam nas resoluções pacíficas entre os dois lados do espelho e na interação com os cavalos para dar conselhos e curar. Acusados pelos outros de tardarem muito para da uma resolução, e que sua reflexão e pacifismo os impede de agir, seu símbolo é a cor branca. Entre os Radha estão: Legba, Marassa, Maluco, Aizan, Damballah e Aida Wedo, Sobo, Badessy, Agassou, Silibo, Agwe e La Sirene, Erzulie, Bossu, Agarou, e Azaka.

NAGO: Valorosos guerreiros caídos, que formaram os exércitos caribenhos de egunguns chefiados por Gu, que lhes rendeu o título de Ogou ou Ogoun, São bravos guerreiros, majoritariamente heróis africanos que servem como um exército dos Rhada. Sua cores são o Vermelho e o Azul. Entre eles estão: Ogou St. Jacques, Ogou Ossange, Ogou Badagris, Ogou Feraille, Ogou Fer, Ogou Chango, Ogou Balindjo, Ogou Balizage, Ogou Djamsan).

GHEDE: Novos Loas ligados às forças da sexualidade e da morte que atendem pelo título de Baróns e Madames. Nachon formada pelos espíritos dos mortos recentes, que adquiriram poder rápido em contato com Le Mysteries, os deuses da morte. Barulhentos, rudes, encenqueiros, obscenos, lascivos, zombam da morte e cavalgam a carne para buscar o prazer dos vivos. Majoritariamente Iwas, carregam as marcas da morte em seus traços, cortes na pele, tiros, parecem cadáveres e apreciam o roxo e o preto. Profetizam aos vivos, por meio de um verdadeiro show de Cabaret, com requintes de humor negro, crueldade, escatologia e lascívia quanto montam seus cavalos, estão sempre ansiosos para dar conselhos e contar piadas, pedem para que se esfregue rum e pimenta em suas genitálias, falam todo tipo de frases vexatórias e se intitulam Barons e Brigittes, e afirmam que como já viveram não possuem mais nada a temer, entre eles estão Baron Samedi, Baron La Croix, Baron Cimitière e Baron Kriminel e Brigitte Maman

PHETRO: A plebe rebelde que chefiou as rebeliões de escravos e se tornaram heróis da libertação. Impetuosos, ferozes, rebeldes protetores de seu povo, agressivos e mágicos. São majoritariamente egugun filhos do novo mundo, escravos em vida, que morreram com ódio dos opressores e o desejo de libertação de seu povo e escolheram o nome Phetro em relação a Pedro, nome mais comum entre os escravos haitianos, defendem a interação direta com o mundo dos vivos, cavalgando seus cavalos e utilizando seus poderes através deles. Seu símbolo é a cor vermelha, seu culto foi proibido no fim do período colonial, e foram eles que por meio de seus cavalos e sacerdotes realizaram a revolução haitiana, inflamando a ira e a luta contra a escravidão no povo matando e expulsando os franceses, é a facção que atrai a maior parte dos jovens Loas, sua agressividade e ferocidade e ação rápida são uma resposta à própria violência do mundo atual. Entre eles estão: Legba Petro, Marassa Petro, Wawangol, Ibo, Senegal, Kongo, Kaplaou, Kanga, Takya, Zoklino, Simbi Dlo, Gran Simba, Carrefour, Cimitière, Gran Bwa, Kongo Savanne, Erzulie Dantor (também chamada Erzulie Zye-Wouj), Marinette, Don Petrô, Ti-Jean Petro, Gros Point, Simbi Andezo e Simbi Makaya





dominação dos Ekima ou Kiumbas, Ao norte do Saara surgiram deuses que fundaram uma cidade, a cidade dourada de Rá e iniciaram uma guerra sem trégua aos Ekima e suas crias os Faraós Ekimmu, ao sul do Saara, Olorun funde a essência da Nzambi aos Orishas que passam a livrar o povo da escravidão dessas criaturas, muitas delas foram aprisionadas no que chamam de baixo umbral, mundo inferior ou inferno. A partir do séc. II a cidade de prata tem patrulhado as bordas do coração do abismo para impedir a entrada de novos Kiumbas, e nos ajudado a caçar os existente e isso fez nossa aliança a partir da antiguidade. Dizem que todos eles carregam a essência dos deuses não nascidos e desejam trazer eles para a terra.

Mas esses não são os únicos, temos também os Quiumbas esses são mortos como nós, mas consumidos por paixões e vícios muito fortes, ódio, inveja, ciúmes, ganância, drogas, álcool, sexo não conseguem se desligar da terra. Estão presos a pessoas, animais e objetos e conseguem provocar sentimentos nessas pessoas, animais ou a quem toca esses objetos relacionados a sua obsessão (Teste de Will x Will para resistir a ser vítima de uma obsessão).

O Novo Mundo

As tribos e nações estavam em guerra e os oportunistas utilizaram isso para vender os prisioneiros, a partir do séc. XVI milhões de negros foram levados à força para a América, para trabalhar na base da porrada, na porra das fazendas de cana, tabaco e cânhamo. Os velhos espíritos dos mortos para não abandonar seus familiares partiram para o continente novo.

O cenário era inóspito, haviam tempestades espectrais que obliteravam – dissipavam a energia- de centenas de Eguns ao mesmo tempo, o imenso mar do caribe era uma ligação com o coração do abismo de onde saíam hordas de Kiumbas que adoeciam amaldiçoavam e degeneravam o povo. Foi nesse momento que os Eguns e Voduns formaram expedições, entraram no coração do Abismo e quando acharam que seriam destruídos encontraram o que chamaram de “ilha sob o mar”, os caras que encontraram lá eram criaturas do tamanho de montanhas, com a aparência de caveiras com dedos muito longos, Les Mysteries, eles ensinaram um truques maneiros, deram armas e ensinaram os Eguns a controlar os Kiumbas e mudar o destino. Dizem que alguns Eguns fizeram e fazem pactos com eles, que eles são os deuses mortos do

abismo, mas isso é só como se diz no caribe... um “Mistério”. O barato é que os caras voltaram turbinados, mas o culto aos ancestrais estava abandonado, os vivos estavam distantes dos mortos convertidos à fé de seus senhores e os espíritos dos mortos eram sugados diretamente para o abismo. Se utilizando dos novos poderes Papa Legba, que é o nome que eles chamam Elegba, criou um ritual que resgatava as almas do abismo e instituiu aos Elegbas a missão de transmitir esse conhecimento aos vivos. Começaram as possessões, o que os colonos chamaram de Marronage, os vivos eram levados até as colinas para entrar em contato com hougans (sacerdotes) que faziam o retirar d' en bas de l' eau, em português “recuperar as almas das águas do abismo”, ligando os familiares ao parente mortos (Gos-bon-dage) por meio de um artefato chamado govi, que cria uma conexão entre o morto e sua família.

As possessões ganharam um requinte, era a maneira mais eficaz de se comunicar com os vivos. Eles passaram a ser chamados de “Le Chevaux” os cavalos, o cavalo mantém sua consciência, mas falamos e controlamos seus movimentos, cavalgamos a carne, como cavaleiros, eles sabem que estão sendo cavalgados e nem um castigo pode ser aplicado à montaria pelas ações do cavaleiro. Os mortais caribenhos tomaram como uma grande honra serem montados pelos grandes heróis do passado e aceitam de bom grado seu papel sagrado.

Novos Eguns, ou Loas como se diz no caribe, passaram a surgir, eram escravos em vida e experimentando a liberdade em morte se revoltavam ainda mais com a condição de seus familiares, desejavam a revolta, a rebelião contra seus senhores, e passaram a tomar possessões para isso, um velho Vodun de nome Rhada, se opôs a isso, havia conversado com Jáh na Jamaica e veio com uns papos de pacifismo que colou para a maior parte dos Voduns que não sentiram na sua pele as chicotadas, mas Pedro, ou Phetro (nome comum dos escravos haitianos) conseguiu o apoio do jovens, e iniciou os focos de rebelião. Em pouco tempo fazendas foram incendiadas, os senhores degolados e seu sangue oferecido aos novos Loas.

A resistência dos Rhada aos Phetro dividiu os Loas caribenhos em diversas facções chamadas de Nachons,



Umbanda

Na América do Sul, aos cultos nagôs os Voduns preservaram o nome de sua Nkisi em vida, os espíritos nascidos no novo mundo estavam desligados das velhas hierarquias dos Eguns, o culto familiar aos ancestrais estava perdido e começava a se organizar em castas que expressavam a própria sociedade que se formou, marginalizada, miscigenada e com pessoas de todas as terras.

Caboclos: Guerreiros indígenas caídos em batalha, Senhores das matas, formam as linhas de combate de Oxossí junto a Oshosis mortos e criaturas de pindorama, pajés, guerreiros tribais de diversas tribos indígenas. Exaltam a força e a coragem do povo, puros nobres e contidos, exalam respeito e temor. São grandes guerreiros capazes de desferir terríveis flechas espectrais formadas por ectoplasma forjado coma essência de Kiumbas, apreciam muito o fumo e são exímios guerreiros e caçadores.

Marujos: Senhores do Mar, Piratas, Bucaneiros, Corsários e marinheiros, sobreviventes das tempestades espectrais. O elo entre os diversos povos, navegam caravelas astrais e servem às linhas de Yembo e Olokun, junto a sereias e Iaras. Conhecem os segredos do coração do Abismo, e seus Bakas, sabem dissipar os maus ventos do abismo desfazendo feitiçarias e enfrentando os Kiumbas, bebem cerveja e rum, espectral destilado a partir da essência de bakas, e apreciam beber muito, até cambalear, rir e dançar quando cavalgam seus cavalos. Atendem por nomes como Marujo Nuvem Azul, Capitão sete raios, Comandante Sete maresias, Janaína da praia.

Mineiros: Velhos mineradores, garimpeiros e trabalhadores braçais que morreram em busca da fortuna, condenados a vagar no limbo e na escuridão, possuem uma habilidade especial em encontrar tesouros escondidos. Agem junto aos boiadeiros como guerreiros do mundo dos mortos.

Malandros: Malandros e malandras são os habitantes do morro, que sabem que a vida corre no meio fio, são os habitantes da gafieira, boêmios e decaídas, conhecedores das ruas e seus segredos, faziam parte das linhas de Exus mas conquistaram prestígio entre as linhas da direita nas últimas décadas, costuma se alinhar às duas frentes. Costumam se vestir de branco com ternos e chapéis da mesma cor, alguns preferem o preto. Alguns gostam muito de listas. Utilizam nomes como zé pretinho, malandro camisa listrada, Maria navalha, Maria Branca. Seguem a Zé pelintra. São chamados de advogados dos pobres, ensinam a ganhar a vida sem trabalho e escapar das tramas da lei, se livrar dos piores problemas e ainda tirarem vantagem disso.

Baianos: Representantes do povo, cangaceiros e cantadores, guerreiros místicos conhecedores dos segredos e criaturas do sertão. Auxiliam a esquerda e a direita, pedem uma mistura de cachaça e mel dentro de um coco quando montam seus cavalos, somente zé pelintra baixa em terreiros da esquerda e esse está ligado aos baianos e aos malandros ao mesmo tempo. Alegres e teimosos, nunca levam desaforo para casa, falam com sotaque arrastado e aconselham com fala mansa e baixa, ensinam a lidar com as adversidades com alegria, magia e brincadeira, se apresentam com roupas e chapéus de couro, tem a coragem e bravura de quem aprendeu na escola da vida, muitos são descendentes de escravos de engenho, agem junto com boiadeiros e marujos na linha dos caboclos de oxossi. Atendem por nomes como Amigo do Vitorino, Mané Baiano, Zé da faca, Baiano 13 estrelas, Zé do cangaço, Baiano Deoclesiano, Lampião, Corisco, Maria Bonita, Severino.

Boiadeiros: Homens do campo em busca de redenção, condenados a seguir rebanhos espectrais para que suas almas sejam forjadas em armas e utensílios. De laço em punho, chapéu e cigarro de palha, capturam espíritos decaídos como Cowboys espectrais, possuem um acordo com os Alastores para isso. Formam bandos de caça junto a mineiros e caboclos. Utilizam nomes como Chico da porteira, Zé do laço, Tião, Zé do facão, João boiadeiro.

Eres: Alegres, agitados e travessos, são espíritos presos em forma de crianças, que transmitem a alegria (embora alguns alinhados à esquerda e chamados de exus-mirins podem ser bem travessos). Gostam de doces como oferendas, possuem a peculiaridade de que somente uma criança pode desfazer um efeito mágico causado por outra. Seguem a Cosme e Damião, Crispin e Crispiano e agem conjuntamente com Igbejis, Abojus e Roejus.

Ciganos: Foram em grande parte ciganos e andarilhos que percorreram as estradas do séc. XIII ao XVI faziam parte das linhas da esquerda mas nas últimas décadas foram aceitos nas linhas da direita, o que não impede que alguns ainda integrem as linhas de exus e pomba-giras. Cultuam a natureza os astros e os ancestrais e servem a Santa Sara Kali, que alguns membros do Arkanun Arcanorum acreditam ser a deusa Kali, apreciam oferendas como vinho, doces finos e água, cristais, incensos, chás, tecidos, arte, ouro, prata. Possuem uma grande habilidade em levar os vivos aos progressos financeiros, com a clarividência e em resolver problemas amorosos, falam portunhol ou Romani. São seguros de si, sensuais e prestativos. Utilizam acunhas como Cigana das Almas, Cigana do Cruzeiro, Cigano das encruzilhadas.

Povos do Oriente: Cientistas, médicos e ocultistas, dos mais diversos povos, hindus, árabes, japoneses, mongóis, egípcios, gregos, romanos. Liderados por São João Batista. Se dividem em 7 legiões: A legião de Zartú (que agrega os hindus), A legião de José de Arimatéia (dos guardiões do Graal, composta por médicos e cientistas), a legião de Jimbaruê (composta pelos árabes e marroquinos), A legião Ori (formada pelos japoneses, chineses, mongóis e esquimós), A legião de Inhoairiri (Formada por egípcios, astecas, incas e mesopotâmicos), A legião Itraiaci (Formada pelos indígenas do resto da América) e Legião de Marcos I (Formada por Gauleses, Romanos, Gregos, Celtas, Vikings). Agem conjuntamente com Caboclos e Preto-Velhos, gostam de falar pouco por meio de frases curtas de efeito e enigmas. Conhecem todos os segredos das artes ocultas e das ciências da filosofia e da moral. Estão submetidos à Linha de Oxalá, dos sábios e místicos e de Xangô, dos regentes da justiça.

Pretos Velhos: Os velhos ancestrais africanos, escravos em vida, antigos habitantes das senzalas, que morreram no tronco ou de velhice mas nunca conheceram a liberdade e adoram lembrar os jovens de como eram os “maus tempos”, e que agora guiam os mortos com sua sabedoria rumo à iluminação. Coordenam a linha das almas. Sábios, Calmos e pacientes, dão amor fé e esperança a seus descendentes e o conhecimento, de viver com longevidade e aguentar os infortúnios, que desenvolveram em sua longa vida. Seguem a Omulú e são poderosos feiticeiros, sempre com um olhar caído, buscando um lugar para sentar e com o cachimbo em brasa, abençoam ramos de arruda e água para os vivos, atendem por tios, tias, mães, pais, avós e avós. Afirmam que Rafael Dias, foi uma reencarnação de Jesus Cristo, que viveu como escravo e hoje é um preto-velho. Humildade, paciência e perseverança são as características destes velhos anciões que coordenam a linha de Yorimá, a linha das almas. Portam cruces, rosários e patuás, na falta do cachimbo fumam também cigarros de palha, apreciam o café, Tutu, manjar, cuscuz, pamonha, cural, arroz doce, chás, doce de abóbora e vinho, pedindo essas oferendas quando estão cavalgando. Utilizam nomes como Pai João, Pai Joaquim de Angola, Pai José de Angola, Pai Francisco, Vovó Maria Conga. Pai Jacó, Pai Benedito, Pai Anastácio, Pai Jorge, Mãe Maria, Mãe Cambina, Mãe Sete Serras, Mãe Mariana, Maria Conga, Vovó Rita, Vovó Joana dentre outros. Utilizam um codinome quando seguem as falanges específicas dos orixás, Congo para o séquito de Iansã, Aruanda para os de Oxalá, D’angola para os de Ogum, Das matas para os de Oxossi e Calunga ou cemitério para os de Omulú, além de seu nome poder estar relacionado ao lugar que nasceu.

o que mais tarde aconteceria na América do Sul na América do Sul, onde a guerra aos Kiumbas nos primeiros anos de colonização levou a tratados e alianças entre os velhos Voduns e os anjos da Cidade de Prata., esses acordos levaram os Orishas do Brasil a serem identificados com anjos da cidade de prata que os auxiliaram nos combates, o mesmo ocorreu na ilha de Cuba. Na Jamaica os Radha deixaram os negócios com Jáh já que a maioria dos negros que trabalhavam

nas plantações de cânhamo era proveniente do velho reino de Assum. Há quem diga que Jáh é o demiurgo e que Makeda teria sido iniciada na ordem de Salomão quando visitou o próprio rei hebreu, que selaram pactos de caça aos Kiumbas e que o Salomão prendeu seus representantes mais perigosos em uma arca, Mas de boa, Jáh é Jáh e o cara é legal, tanto que os Voduns, Orishas e Loas caribenhos sempre auxiliaram sua grande morada. Por isso aquele foi um domínio pirata



Linha mística: chefiada por Obatala, composta por pretos-velhos, caboclos e povos do oriente, tem o objetivo de preservar as velhas tradições e memórias. Contam com o auxílio de Protetores e Corpore.

Linha Justiceira: Chefiada por Songo, daqueles que implantam a justiça, agrega Pretos-velhos, caboclos, Eguns advogados, policiais e juristas, conta com o apoio de Nimbos e Corpore.

Linha guerreira: Chefiada por Ogoun, que forma os guerreiros e caçadores na luta contra os Kiumbas, composta por caboclos, boiadeiros, ciganos, guerreiros de diversos povos do oriente, malandros, baianos e exus de lei, conta com o apoio militar de Protetore e Captares

Linha das Matas: Chefiada por Oso Wussi, dos protetores das matas e das forças naturais, agrega caboclos, boiadeiros e mineiros, recebe a cooperação de Protetores e criaturas de pindorama.

Linha das águas: Chefiada por Yembo e Olokun, dos protetores das águas e guerreiros contra as tempestades espectrais, assim como desbravadores do abismo, formada por marujos e criaturas de pindorama (Igpupiaras), inferno verde (Iaras) e arcádia (sereias, ondinas).

Linha de Iori: Chefiada por Aboju e Roeju, formada pela Eres, com o objetivo de manter o sonho, a esperança e a imaginação vivos e proteger as crianças.

Linha de Iorimá: Chefiada pelos preto-velhos, também chamada de linha das almas, agrega essencialmente pretos velhos, em defesa das lembranças e dos mortos, do combate às doenças e em proteção aos idosos.

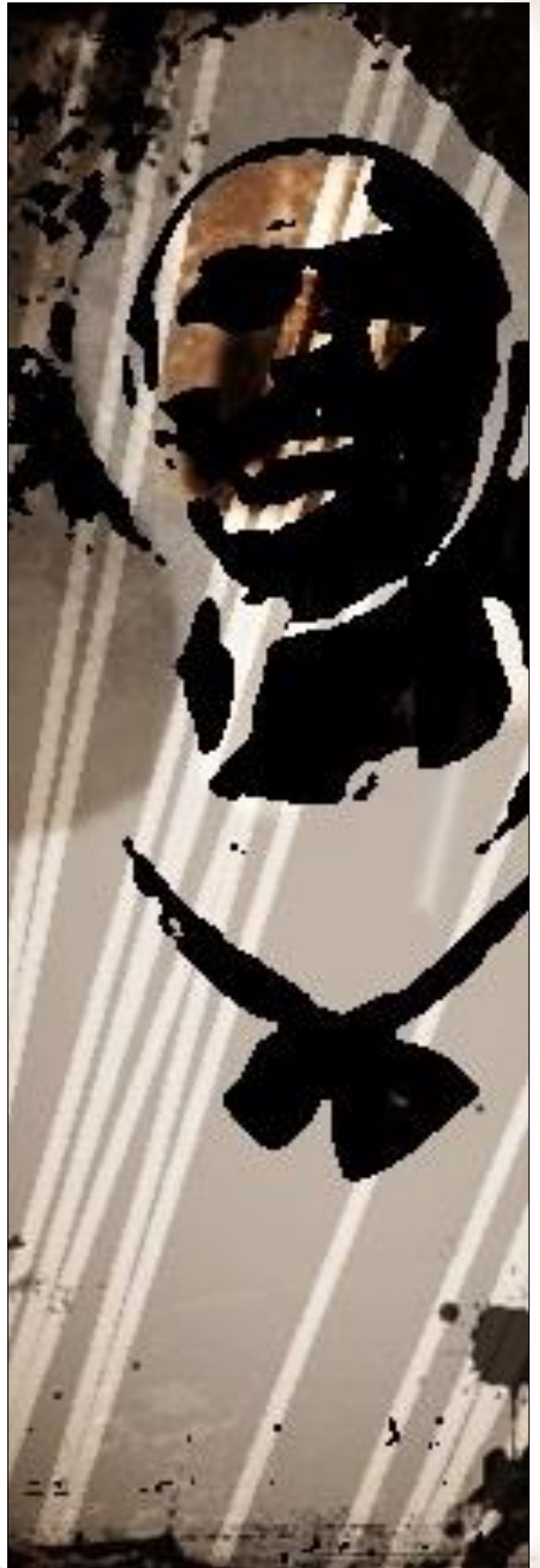
livre no séc.XVIII e a resistência às ditaduras sempre encontrou ecos no jamaicanos.

Mas eu estava falando daqui. O pacto dos Orishas com a cidade de prata levou a uma cooperação mútua e um tratado que eles deixariam nosso povo em paz, não fariam o que fizeram com os indígenas, despedaçando suas crenças e jogando seus deuses ao coração do Abismo. Anhangá, Jurupari, Abraçaí e companhia depois se tornaram um problema para eles e o próprio Tupã, um serafim usurpador do trono de Arequa,

comprou atualmente a causa indígena. Acontece que agíamos com eles, os alados, e com os índios também; os conhecemos nas senzalas, eram escravos como nós, conhecemos seus Orishas ou Ybiás, ou seres de pindoramas, ou qualquer nome que eles dêem a eles, visitamos seu inferno verde e tratamos relações com sacis, iaras, kurupis, juruparis, e cia. Tínhamos a vantagem de nosso povo “não ter uma alma a ser salva”, foi essa merda que a cidade de prata colocou na boca de seus sacerdotes e em troca da cooperação eles não se meteram na escravidão de nosso povo que com muito sufoco e a ação de alguns Orishas, agora escravos libertos, que se tornavam advogados e iniciaram um movimento pela abolição conquistamos nossa liberdade, mas não o respeito e a igualdade.

No final do séc. XIX emergiu uma massa marginalizada formada por negros, mulatos, brancos pobres de todas as partes, indígenas miscigenados, que formavam uma coisa indistintas, não era mais o povo africano era o povo brasileiro, uma massa miscigenada oprimida por uma elite branca, formada por antigos senhores de engenho, barões do café, do cacau e da borracha, todos escravocratas.

O negócio é que fora os raros cultos Eguns, o elo entre os ancestrais e os vivos estava perdido e os mortos vagavam marginalizados no reflexo; e resolvemos fazer como os haitianos, nos organizamos em nossas próprias nachons, eram expressões de nossas vidas na terra, obtivemos uma organização mitilar em linhas, legiões e falanges. Os velhos Voduns, em especial Obatala, reativaram alianças com a Cidade de Prata e essa foi a merda, Elegbara se opôs diretamente a se aliar de novo com aqueles que nos traíram, estávamos em uma guerra contra os opressores e não podíamos aceitar acordos pacifistas, conquistamos a liberdade mas havia um mundo a conquistar, os oprimidos agora deveriam se levantar, como no Haiti e qualquer meio necessário deveria ser utilizado. Elegbara foi expulso do conselho que se formava e formou seu próprio front, agregando em suas falanges e legiões o “povo da rua”, pessoas vítimas da violência e do desespero, malandros, meretrizes, boêmios e decaídas que viviam nas trevas, espíritos desprezados pelo conselho mas que possuíam um conhecimento do submundo humano que era necessário para a nova guerra, emprestando seu nome estes espíritos marginais, chamando-os de Exus por sua Nkisi e pomba giras pela sua Nzambi Pambu Njila.



Bem os tempos são sombrios, a guerra exige uma nova aliança, entre as linhas da Umbanda chefiadas por Obatala e da Quimbanda, chefiada por Elegbara. Uma nova guerra está em curso, setores radicais da cidade de Prata iniciam uma nova cruzada agora contra os Orishas, Voduns, Eguns e Loas. Babaorixás e LaymiOrixás são perseguidos e ameaçados, terreiros são incendiados, a ponte entre o mundo dos vivos e dos mortos está ameaçada, a preservação da ritos antigos e das antigas tradições está em risco enquanto a ameaça mundana se torna mais patente, os Orishas, Voduns e Eguns estão divididos em duas frentes, uma em defesa de seu povo que sofre uma nova cruzada religiosa e do outro lado buscando a fonte desses ataques, seriam setores fundamentalistas da cidade de prata? Talvez os antigos deuses mortos instaurando o ódio, a guerra e a discórdia. A violência e a decadência do mundo aumenta o número de Kiumbas, que são tragados pelo coração do abismo no momento de sua própria morte,.Nunca o coração do abismo pulsou tão intensamente.

Linha Malei: Chefiada por Exu-rei e a raninha das sete encruzilhadas, generais, líderes, governantes e políticos.

Linha das almas: Chefiada por Obaluayê e pela pombo-gira das almas, são espíritos com o corpo coberto de pelos, unhas longas e rosto de lobo que protegem os cemitérios.

Linha dos Caveiras: Chfiada por exu caveira e pela Rainha dos cemitérios, possuem semblante cadavérico e guardam as entradas dos cemitérios contra os ladrões de ectoplasma.

Linha Nagô: Chefiada por Exu-Gerere e Maria Padilha, são mestres da magia astral e natural.

Linha Mossorumbi: Chefiada por Exu-Kaminaloá e por Maria Molambo são especialistas no controle de mentes, causar emoções.

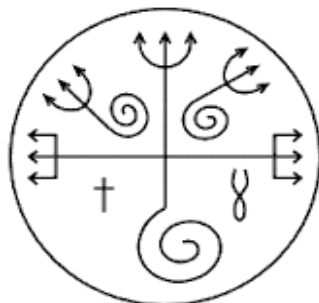
Linha dos caboclos quimbandeiros: Chefiada por Exú-Pantera-negra e por pombo-gira da figueira, assumem a forma de guerreiros indígenas e são bravos guerreiros contra os Kiumbas.

Linha Mista: chefiada pelo exu das campinas, agrega todos aqueles recém recrutados que ainda são essencialmente Quiumbas.



Quimbanda

Exús(Guardioes): Iwas, filhos do desespero, do suicídio e da violência urbana, Quiumbas, criminosos em vida que escaparam do inferno, acolhidos por Elegbara com o nome de sua Nkisi, Exu e sua Nzambi Pambu Nijla, são espíritos marginais, traficantes, assassinos, ladrões, prostitutas, drogados, alcólatras, Iwas e Quiumbas, que se nomeiam Exus e Pomba-giras porque aqui todos somos iguais, somos todos exus. Alguns foram políticos importantes, advogados, padres e foram condenados por uma falha grave, outros foram verdadeiros mafiosos. Abandonados pelo conselho de Umbanda foram agrupados por Elegbara em 7 linhas, com 7 falanges e 7 legiões na promessa de redenção, são os policiais do mundo inferior que devolvem aquilo que os vivos fazem, muitos são marcados pelo ódio, rancor, desejo de vingança e destruição, outros aceitam qualquer serviço caso o pagamento seja bom (“Uhm rapaz, desde que morri queria muito aquela velha garrafa de um bom Wisk gringo”). Protegem os terreiros (mesmo os da direita), e servem de elo de comunicação com os velhos Voduns. Os exus seguem uma hierarquia, primeiro são aliciados às falanges de Elegbara e Obaluayê com o título de exus não batizados, são Ex-Quiumbas recentes e não estão acostumados a uma ordem geral, trabalham em grande parte das vezes a quem oferece maior vantagem, não são confiáveis e por isso sempre vigiados pelos exus batizados, uma falha significa uma punição severa, como ser mandando de volta ao inferno ou a obliteração; Após provarem sua dignidade são nomeados exus-de-lei, e obtém a permissão de comparecer, sem participar, dos conselhos de umbanda, ganham funções de mensageiros, capangas e agentes no mundo inferior, pois todo exu é capaz de se passar facilmente como um Quiumba e adentrar as regiões mais sombrias do umbral. Após grandes serviços prestados aos Voduns o Exú se torna um Exú-coroado pronto a liderar as falanges ou ser aceito entre as linhas da direita como malandros, ciganos ou o que quiserem. Cogita-se que a linha dos malandros seja apenas formada por Exus e que Zé Pelintra continue alinhado às linhas da esquerda, que que sua entrada no conselho torna os malandros espiões da Quimbanda dentro da umbanda, mas são apenas boatos. Os Exus possuem uma facilidade extraordinária em desfazer efeitos mágicos e se dividem internamente em relação às funções que executam. Exus de calunga, servem a Obaluayê e se especializam em desmanchar feitiços e proteger os cemitérios dos Kiumbas que vem roubar ectoplasma e aliciar os mortos, Exus de encruzilhada, servem de mensageiros dos velhos Voduns e exus de estradas, falantes e brincalhões são encarregados da comunicação com os vivos. Apreciam charutos, bebidas, cartolas, tridentes, muitos possuem aparência cadavérica outros se assemelham a demônios do inferno. As Pomba-Giras são espíritos da luxúria, dos prazeres e da magia agregam principalmente mulheres que foram prostitutas, amantes, ligadas ao vício e ao sexo. São guardiãs das passagens, Possuem uma predileção por roupas vermelhas e pretas, as vezes com uma rosa nos cabelos, podem apresentar diversas formas, desde a molambenta prostituta de rua, à grandes meretrizes dos bordeis mais luxuosos e atualmente Scotgirls, mas sempre damas da noite. Apreciam cigarros, bebidas, joias e rosas; Seu campo de ação principal é a vida amorosa são amantes do luxo, do dinheiro e dos prazeres, hedonistas e dominadoras. Os exu-mirins são espíritos infantis que buscam desenvolver a consciência por meios de travessuras e peças. Exus e Pomba-Giras e exus-mirins atendem por nomes como: Exu caveira, Exu do lodo, Maria Padilha, Maria Molambo, Pomba gira da calunga, Exu-Tranca-Ruas.



Poderes Espectrais

Eguns são criados com 3 a 5 pontos de poderes espectrais que devem ser divididos entre os poderes abaixo e recebem mais um ponto por nível. A energia que o espírito normalmente carrega permite desenvolver esses poderes até o nível 3, além disso é necessário cumprir uma grande jornada em Orun que transcenda esse espírito acima do poder dos outros, para cada nível de poder. Loas e Guias possuem a afinidade em alguns desses poderes, os executando como se estivessem um nível acima.

Radha: Destino/transferência

Nago: Corpus

Ghede: Sombra/Influência

Pethro: Cavalgar/Sombras

Caboclos: Corpus

Boiadeiros: Dissipar tempestades (Laço)

Baianos: Forja

Mineiros: Viagens

Marujos: Dissipar tempestades (Barreira)

Preto-Velhos: Cavalgar/Consciência

Eres: Materialização

Ciganos: Destino

Malandros: Transferência

Povos do Oriente: Tempo

Exus: Sombras

Pomba-Giras: Influência

Além de **pontos de vida** (PVs) todos os espíritos possuem **Pontos de Vontade**, que expressam sua capacidade de impor sua vontade sobre o tecido ectoplasmático de Spiritum, entre outras coisas mantendo sua forma espectral e impedindo que sua energia se dissipe. Os pontos de vontade iniciais de um personagem são iguais à WILL e ele recebe um ponto a mais por nível.

Utilizar um poder espectral exige um gasto em pontos de vontade de 1 ponto para cada nível do poder estes pontos são recuperados na proporção de 1 ponto de vontade a cada duas horas.

Se o fim dos PVs do personagem significam sua obliteração o fim dos pontos de vontade significam que a energia espectral se dissipa enquanto sua consciência adormece por 7 anos ou até ser desperta por algum ritual.

Pode-se fixar efeitos em vivos gastando 1 ponto de vontade, esse ponto não será recuperado, por isso fechar o corpo, garantir sorte por toda vida e outros favores possuem preços bem caros, as vezes Loas usam transferência para usar a WILL do mortal para esses trabalhos, mas sempre cobram uma boa margem de lucro.

Cavalgar

Nível 1: O espírito monta o vivo, como se pegasse carona em seu corpo, pode tentar dar uma sugestão ou impulso simples ao cavalo, sugestão que não pode contrariar a natureza do cavalo ou pô-lo em risco, pode estimular-lo a falar algo, mas não controla sua voz, o hospedeiro tem direito a um teste de WILL X WILL

para evitar uma possessão ou expulsar o cavaleiro, mas primeiro tem que saber que está sob uma possessão.

Nível 2: O Cavaleiro agora consegue controlar braços ou pernas do hospedeiro, podendo fazer ele pegar algo sem saber o porque, ou mesmo escrever ou desenhar. É necessário montar o cavalo e depois realizar um teste de WILL X WILL para mover essas ações.

Nível 3: O cavaleiro, por meio de um teste WILL x WILL, toma conta, por um instante, dos centros da fala de seu hospedeiro, fazendo-o falar. A voz produzida quando se usa esta arte é um híbrido bizarro da voz da aparição e da voz do hospedeiro, as vezes um tom estridente e gutural.

Nível 4: Permite ao cavaleiro, por meio de um teste de WILL x WILL, consegue controlar o cavalo por 3d6 rodadas, assumindo o controle do corpo e podendo falar e agir por meio dele, as sensações do corpo também são sentidas pelo cavaleiro, o cavalo permanece semiconsciente durante o processo, tendo de racionalizar o evento após o ocorrido.

Nível 5: Uma vez por mês, durante a lua nova, com um teste de WILL x WILL e o gasto permanente de 1 ponto de WILL, o cavaleiro pode obliterar a alma do cavalo obtendo a dominação permanente sobre o corpo, se sair do corpo ele permanecerá em estado catatônico, o corpo começa a apodrecer uma semana após a obliteração da alma, essa é uma prática proibida pelos grandes Voduns e pelos conselhos e obliteradores, a menos que o fizeram com um bom motivo, serão caçados sem trégua, Kiumbas apreciam esse método.

Consciência

É o poder de ver além dos sentidos e de vasculhar os pensamentos da vítima. Cada nível do poder consciência dá um bônus de +3 em PER, além de alguns efeitos particulares.

Nível 1: Consegue observar o mundo dos vivos, como se estivesse nele, percebe ameaça contra si ou outras pessoas.

Nível 2: Consegue observar se há algo estranho com alguém no mundo dos vivos ou dos mortos, pode ser que alguém seja uma criatura sobrenatural, esteja doente, amaldiçoado, mas esse nível ainda não permite identificar o que é.

Nível 3: Permite saber a verdadeira forma de um espírito que utilizou corpus, permite ver a forma verdadeira de demônios, vampiros, anjos ou saber se um personagem é um mago, o personagem tem um direito de um teste de WILL x 3D para resistir.

Nível 4: Ouve os pensamentos de alguém como se fossem palavras sussurradas, é necessário um teste de PER x WILL.

Nível 5: Enxerga os pensamentos de alguém como se fosse um filme, pode vasculhar a memória de alguém e ver detalhes de qualquer cena de seus pensamentos.

Nível 6: Consegue saber o que está acontecendo com qualquer pessoa que conheça.

Corpus

E o poder do espírito de moldar e alterar o próprio corpo ectoplasmático.

Nível 1: Molda o corpo em armas como adagas, garras, espinhos e ganchos (1d3), uma armadura ou aumento de tecido espectral com IP 1, cria asas que permitem planar, se tornar invisível para outros espíritos (1D X PER), pode alterar sua altura, peso, cor de cabelo, forma, sexo, roupas espectrais, mas nunca copiar outra pessoa. Alteram sua composição física obtendo +3 em CON, FR, AGI, DEX ou CAR.

Nível 2: Molda o corpo em armas como espadas curtas, cimitarras, martelos permite disparar flechas astrais ou lanças astrais (1d6) , uma armadura ou aumento de tecido espectral com IP 2, cria asas que permitem voar até 40 km/h, se tornar invisível para outros espíritos (2D X PER), adquirem o poder de copiar outra pessoa ganham a partir daqui 1D de resistência contra poderes de detecção de forma verdadeira, Alteram sua composição física em obtendo +6 em CON, FR, AGI, DEX ou CAR.

Nível 3: Molda o corpo em armas como machados, espadas e manguais , o mesmo valor está ligado ao dano das flechas com mais energia (1d6+2) , uma armadura ou aumento de tecido espectral com IP 3,cria asas que permitem voar até 80 km/h, se tornar invisível para outros espíritos (3D X PER), Alteram sua composição física obtendo +9 em CON, FR, AGI, DEX ou CAR.

Nível 4: Molda o corpo em armas como katanas, espadas bastardas, permite soltar duas flechas em 1 rodada (2d6) , uma armadura ou aumento de tecido espectral com IP 4, cria asas que permitem voar a planos próximos como Arcádia, Sonhar e inferno (de acordo que o personagem conheça o caminho e vença as tempestades espectrais, hordas de Kiumbas,

criaturas místicas, etc. , se tornar invisível para outros espíritos (4D X PER), Alteram sua composição física obtendo +12 em CON, FR, AGI, DEX ou CAR.

Nível 5: Molda o corpo em armas como lanças, espadas especiais, permite (2d6+2) , uma armadura ou aumento de tecido espectral com IP 5, se tornar invisível para outros espíritos (5D X PER), Alteram sua composição física obtendo +15 em CON, FR, AGI, DEX ou CAR.

Nível 6: Molda o corpo em armas estranhas, partindo da imaginação do espírito, correntes e lâminas que saem do corpo, etc. permite soltar 3 flechas em uma rodada (3d6) , uma armadura ou aumento de tecido espectral com IP 6, se tornar invisível para outros espíritos (6D X PER), Alteram sua composição física obtendo +18 em CON, FR, AGI, DEX ou CAR.

Nível 7: Molda o corpo em armas estranhas, partindo da imaginação do espírito, correntes e lâminas que saem do corpo, espadas com diversas lâminas. permite soltar 4 flechas em uma rodada (3d6+2) , uma armadura ou aumento de tecido espectral com IP 7, se tornar invisível para outros espíritos (7D X PER), Alteram sua composição física obtendo +21 em CON, FR, AGI, DEX ou CAR.

Destino

Nível 1: Por meio de um teste de PER o espírito pode ler as marcas da morte próxima nos vivos e da morte ocorrida nos mortos, permitindo saber como um espírito morreu ou como uma pessoa está destinada a morrer, essas marcas são tão mais visíveis quanto mais trágica e violenta for a marca.

Nível 2: Por meio de um teste de PER o espírito pode ver as tramas do destino percebendo o perigo iminente.

Nível 3: Por meio de métodos divinatórios (Tarô, I-Ching, Búzios, Astrologia, Pêndulos) o espírito pode descobrir algo sobre o destino ou passado de alguém, não utilizar apetrechos ,o que dá um gasto de 6 pontos de vontade ou torna o teste difícil para o espírito. O jogador faz um teste de Métodos Divinatórios ou pelo valor de sua PER% (PER 15 = 15%), cada pergunta respondida gastará 3 pontos de vontade do Loa e 3 pontos de WILL do indivíduo alvo, estes pontos serão recuperados na margem de 1 por noite.

Nível 4: O espírito por meio de um teste de PER consegue sentir a trama do destino sabendo para onde devem ir ou o que devem fazer.

Nível 5: O destino sorri para o espírito, ele consegue alterar suas tramas, fazendo com que coisas boas ou ruins aconteçam, lembre que nenhum destino é imutável, o acidente de carro que mataria o inimigo pode ser evitado pelo mesmo. Esse poder pode ser utilizado sobre mortais, ganhar na loteria, conhecer a alma gêmea, são apenas possibilidades deste poder. Todas as ações do personagem se tornam fáceis por uma cena inteira.

Nível 5 (Sorte): Um Loa com este nível de Destino começou a manipular o destino, mas apenas em pequena escala. O destino parece sorrir ao personagem, e tudo que ele faz parece muito mais auspicioso. Uma vez por história todos os testes do personagem se tornam fáceis por uma cena. Este poder pode ser utilizado em outros espíritos ou mortais.

Dissipar tempestades

É o poder de afastar as forças espectrais criando uma barreira contra espíritos ou luzes que os afastam. Marujos utilizam a barreira como, se estivessem um nível acima, somando seus pontos de vontade (por meio de transferência) para navegar em meio às tempestades espectrais e Boiadeiros utilizam o laço espectral como se estivessem um nível acima.

Nível 1: Cria uma barreira astral, caso o espírito se concentre somente nela em um raio de 2m, O espírito para entrar nela deve passar por um teste de WILL x WILL ou Pontos de vontade, pode também criar uma luz que sai do espírito afastando esses espíritos com foça de 1D, ou um laço espectral que os imobiliza (teste contra FR), com a mesma força.

Nível 2: Cria uma barreira astral, caso o espírito se concentre somente nela em um raio de 4m, O espírito para entrar nela deve passar por um teste de WILL x WILL ou Pontos de vontade, pode também criar uma luz que sai do espírito afastando esses espíritos com foça de 2D, ou um laço espectral que os imobiliza(Teste contra FR), com a mesma força.

Nível 3: Cria uma barreira astral, caso o espírito se concentre somente nela em um raio de 10m, O espírito para entrar nela deve passar por um teste de WILL x

WILL ou Pontos de vontade, pode também criar uma luz que dai do espírito afastando esses espíritos com força de 3D, ou um laço espectral que os imobiliza (Teste contra FR), com a mesma força.

Nível 4: Cria uma barreira astral, caso o espírito se concentre somente nela em um raio de 25m, O espírito para entrar nela deve passar por um teste de WILL x WILL ou Pontos de vontade, pode também criar uma luz que dai do espírito afastando esses espíritos com força de 4D, ou um laço espectral que os imobiliza (Teste contra FR), com a mesma força. Permite somar o atributo WILL de duas ou mais pessoas que se concentrem na mesma barreira.

Nível 5: Cria uma barreira astral, caso o espírito se concentre somente nela em um raio de 100m, O espírito para entrar nela deve passar por um teste de WILL x WILL ou Pontos de vontade, pode também criar uma luz que dai do espírito afastando esses espíritos com força de 5D, ou um laço espectral que os imobiliza (Teste contra FR), com a mesma força.

Forja

Permite alterar a forma de outros espíritos ou utilizá-los como matéria prima para a fabricação de utensílios ou mesmo bebidas, o que normalmente fazem a partir de Kiumbas caçados. Além destes objetos forjados os únicos utilizáveis são objetos que possuem muito valor emocional para o morto, que carrega consigo como se fosse parte de seu corpo espectral e os objetos e bebidas oferecidos em rituais de oferendas. A partir do nível 3 isso pode ser feito a partir da modificação da própria essência de Spiritum, mas como são poucos os forjadores que chegaram a esse nível, a caça aos Kiumbas continua sendo a principal fonte de objetos e moedas espectrais. Este poder ainda pode ser utilizado apenas para se fazer modificações em outros espíritos, sem contudo anular sua consciência ou prendê-los na forma de objetos. Cada nível de Forja dá 1D de poder para se contrapor a um teste de WILL da vítima. Cada nível de Forja permite fabricar armas e armaduras como um nível abaixo de Corpus e fazer as mesmas modificações em outros espíritos.

Nível 1: Pode criar objetos pequenos.

Nível 2: Objetos de até 50 quilos.

Nível 3: Objetos do tamanho de uma pessoa.

Nível 4: 200 kgs

Nível 5: 400 Kgs

Nível 6: Volume de um carro.

Nível 7: Objetos de 1 tonelada.

Influência

O poder de influenciar e compreender a mente de outros mortos e vivos. Consegue saber se alguém está mentindo (teste contra WILL), influenciar mortais para que cometam pecados (teste contra WILL), Consegue encantar ou seduzir uma pessoa utilizando sua forma (teste contra WILL, a pessoa deve ver a aparição), consegue gerar o sentimento de rebelião em uma multidão (gastando 1 ponto de vontade adicional) Consegue saber a forma verdadeira de um espírito com um (teste contra 1D por nível de corpus do espírito), implantar uma emoção (ruim ou boa) na vítima (Teste contra WILL), ou implantar uma ideia que parece que saiu da própria mente da vítima (teste contra WILL).

Nível 1: 1D de teste.

Nível 2: 2D de teste.

Nível 3: 3D de teste.

Nível 4: 4D de teste.

Nível 5: 5D de teste.

Obs.: A cada nível jogue 1d6 e apenas some, assim no nível 1 Clarissa joga o dado e obtêm 3, no segundo nível um 5 (marca 8) e no terceiro 4 (marca 12 e utiliza 12 como se fosse um atributo no teste de resistência).

Materialização

É o poder de interação do espírito com o mundo dos vivos. A utilização de qualquer poder no mundo dos vivos exige materialização, se o nível de materialização for menor que o nível do poder ele será limitado pelo nível de materialização.

Nível 1: Pode sussurrar palavras dentro do mundo dos vivos. Movimentar pequenos objetos como se tivesse força 1D, escrever em um espelho, quebrar vidros, atirar pedras contudo sem causar dano.

Nível 2: O fantasma pode falar normalmente dentro do mundo dos vivos por uma rodada. Pode ligar e desligar

máquinas, executar comandos simples, ligar o microondas, apagar a luz, mudar de canal. Manusear objetos como se tivesse força 2D.

Nível 3: O fantasma pode gritar dentro do mundo dos vivos, Pode executar tarefas complexas com máquinas, parar um elevador, alterar a programação de canais de uma TV, alterar a frequência de rádio, queimar fusíveis e máquinas. Consegue aparecer para os vivos por um pequeno período de tempo.

Nível 4: O fantasma pode soltar um grito estridente que atinge todos que se encontrem em um raio de 10 metros, causando 1d6 de dano para cada ponto de vontade gasto, até o máximo de 4D6, a vítima pode fazer um teste de CON para reduzir o dano pela metade. Obtém o controle total sobre objetos, podendo mover um fio para enforçar alguém, disparar CDs com força sobre alguém, aumentar o volume de um rádio até se tornar insuportável, estourar vidros, mover facas. Consegue se materializar na terra ao custo de um ponto de vontade por rodada, se chegar a 5 de vontade é enviado de volta a Spiritum e recupera um ponto a cada 10 min.

Nível 5: Consegue controlar completamente um carro, computador, disparar armas ou mover objetos pesados, ligar um fogão ou o gás. Em alguns casos o manuseio da máquina exige a perícia adequada.

Sombra

Através do controle de seu lado sombrio o fantasma consegue invocar e controlar Kiumbas, ter acesso à informações que os Mysteries ou deuses negros do abismo guardam ou se passar por um Kiumba, toda vez que utilizar esse poder o personagem deve passar por um teste de WILL ou suas piores tendências agressivas e depressivas assumirão o controle e o levarão a buscar a destruição das coisas que ele mais estima, seu lado spectral assume o controle de seu corpo etéreo como se o cavalgasse enquanto o personagem apenas poderá falar na mente dele e tentar convence-lo de algo, a cada 3 rodadas é possível realizar outros testes para voltar ao normal.

Nível 1: concentrando-se em sua própria corrupção, por meio de um teste de PER, o espírito consegue ver por onde as energias corruptoras ou degeneradoras estão concentradas. Podendo detectar um Kiumba disfarçado ou o fossos por onde eles emergem, pode se

comunicar mesmo com os Kiumba mais irracionais por meio de sua própria energia corrompida, consegue convocar um Kiumba.

Nível 2: Afasta um Kiumba do personagem por cerca de 2d6 rodadas ou expulsa um de um vivo. Pode deixar sua energia corrupta mais visível, passando-se por um Kiumba e podendo adentrar as mais baixas regiões do umbral.

Nível 3: Consegue dar ordens a Kiumbas, que contudo não gerem a própria destruição dele, o Kiumba tem direito a um teste WILL x WILL para resistir. Arrancar informações, utilizar o Kiumba para destruir alguém, etc.

Nível 4: Pode acessar a rede de informações de um Mysteire, descobrindo um ritual ou pista importante.

Nível 5: Consegue escravizar um Kiumba (WILL X WILL) por ponto de vontade gasto, o Kiumba fica sob domínio total do espírito por 5 dias, a partir deste ponto reassume o controle e será necessário um outro teste para escravizá-lo de novo.

Tempo

Este poder trata tanto da busca de informações e habilidades no tempo como um controle gradual do ritmo deste.

Nível 1: O espírito consegue por meio de um teste de WILL lembrar dos eventos importantes de sua ultima encarnação. Envelhece rapidamente um ambiente em que se encontra, moveis se tornam velhos e empoeirados, teias de aranha crescem, metais enferrujam, paredes mofam.

Nível 2: Por meio de um teste de WILL o espírito consegue lembrar de fatos específicos de sua ultima encarnação podendo utilizar alguma perícia dela ou encontrar um conhecimento. Envelhece as pessoas próximas em até 2 anos para cada ano que estejam próximas do espírito.

Nível 3: Adquire o poder de controle sobre o envelhecimento, podendo envelhecer uma pessoa específica em 1d3 anos (WILL X CON)

Nível 4: Consegue por meio de um teste de WILL utilizar qualquer conhecimento ou perícia de suas 2 ultimas encarnações.

Nível 5: Consegue por meio de um teste de WILL utilizar qualquer conhecimento, perícia ou poder de suas últimas 2 encarnações ou envelhecer uma pessoa em 1d6 anos (WILL x CON).

Nível 6: Consegue se lembrar de suas últimas 6 encarnações além de poder degenerar um corpo até a morte (WILL x CON).

Transferência

Nível 1: Permite ao espírito transferir seus próprios PVs, pontos de magia ou de vontade para outro, ou roubar os mesmos (WILL x WILL) este roubo transfere 3 pontos de vontade ou PVs por rodada ou 1 ponto de magia. É necessário o contato, uma luz cobre o espírito que está recebendo os pontos.

Nível 2: Estando montado em um vivo, o espírito consegue drenar 6 pontos de WILL (convertendo em pontos de vontade, se os pontos de WILL do mortal chegarem a 0, sua alma é retirado do corpo que fica catatônico) ou PVs da vítima ou 2 pontos de magia, exige um teste de WILL x WILL

Nível 3: Permite ao espírito curar um mortal transferindo seus próprios PVs para a ele, o espírito se aproxima do vivo e abre a boca, transferindo sua energia como um hálito de luz, é possível transferir 6 PVs por rodada.

Nível 4: O Espírito consegue converter PVs em pontos de vontade e vice versa. Os valor a ser convertido é reduzido na mesma proporção que o outro cresce.

Nível 5: Através do uso desta arte, o Loa pode usar artefatos transferidos ritualmente para Spiritum (por meio de oferendas, Rum, charutos, etc.) como reservatórios para guardar PVs e Pontos de Vontade. pontos de Magia para uso futuro. Estes pontos engarrafados são acessíveis a qualquer indivíduo conhecedor do símbolo ou frase de comando com o qual a o espírito selou o artefato.

Viagens

Nível 1: Consegue se teletransportar para qualquer lugar da terra que conheça como se viajasse a 1km em cada segundo. Localiza outro espírito ou vivo na terra ou em Spiritum num raio de 100m. Permite se orientar nas regiões de Spiritum, além do reflexo, saber onde

está, que distância percorreu no mundo dos vivos. Consegue se teleportar para outro lugar em Spiritum em um raio de 10 metros uma vez por dia.

Nível 2: Consegue se teletransportar para qualquer lugar da terra que conheça como se viajasse a 2kms em cada segundo. Localiza outro espírito ou vivo na terra ou em Spiritum num raio de 200m. Permite se guiar e saber sua localização mesmo nas regiões mais profundas de Spiritum, nos reinos espirituais, Sonhar e semiplanos, sem esse poder é impossível não se perder nestas regiões. Consegue se teleportar para outro lugar em Spiritum em um raio de 100 metros duas vezes por dia.

Nível 3: Consegue se teletransportar para qualquer lugar da terra que conheça como se viajasse a 4kms em cada segundo. Localiza outro espírito ou vivo na terra ou em Spiritum num raio de 500m. Consegue romper a barreira espiritual entre Spiritum e o Inferno adentrando suas regiões. Consegue se teleportar para outro lugar em Spiritum em um raio de 500 metros três vezes por dia.

Nível 4: Consegue se teletransportar para qualquer lugar da terra que conheça como se viajasse a 11 kms em cada segundo. Localiza outro espírito ou vivo na terra ou em Spiritum num raio de 1Km. Consegue se teleportar para outro lugar em Spiritum em um raio de 1 km quatro vezes por dia.

Nível 5: Consegue se teletransportar para qualquer lugar da terra que conheça como se viajasse a 22 kms em cada segundo. Localiza outro espírito ou vivo na terra ou em Spiritum num raio de 2 Km. Consegue se teleportar para outro lugar em Spiritum em um raio de 5 kms seis vezes por dia.

Nível 6: Consegue se teletransportar para qualquer lugar da terra que conheça como se viajasse a 66 kms em cada segundo. Localiza outro espírito ou vivo na terra ou em Spiritum num raio de 5 Km. Consegue se teleportar para outro lugar em Spiritum em um raio de 10 Kms 10 vezes por dia.

Nível 7: Consegue se teleportar para outro lugar em Spiritum em um raio de 50 kms.

Nível 8: Consegue se teleportar para outro lugar em Spiritum em um raio de 100 Kms.

Novos Aprimoramentos

Local assombrado

Cemitérios, Túmulos, becos, o personagem possui um refúgio seguro para se proteger de Kiumbas e dos vivos, neste local o personagem consegue aparecer para os vivos e utilizar seus poderes espectrais em Ayê.

1 ponto: Um beco, esquina, encruzilhada.

2 pontos: uma casa ou apartamento.

3 pontos: Várias esquinas, um cemitério, um quarteirão.

4 pontos: Uma caverna, catacumbas, um templo perdido, algum lugar oculto e de difícil acesso.

5 pontos: Uma cidade pequena.

Despacho

Objetos, do mundo dos vivos que adquirem um reflexo em spiritum que pode ser utilizado. Comidas, bebidas, charutos, armas, ferramentas.

1 ponto: Um charuto que nunca se apaga, uma garrafa de aguardente que nunca acaba, fósforos que criam fogo espectral, pequenas ferramentas.

2 pontos: Roupas, armas pequenas como facas e adagas, seringas, drogas, comida elaborada. Possui

seguidores que conseguem lhe mandar as oferendas que necessita para o mundo dos mortos.

3 pontos: Armas de fogo comuns, espadas, armaduras, venenos que adquirem suas funções no mundo dos mortos.

4 pontos: Veículos, armas militares, granadas.

5 pontos: O que o personagem quiser.

Cavalo

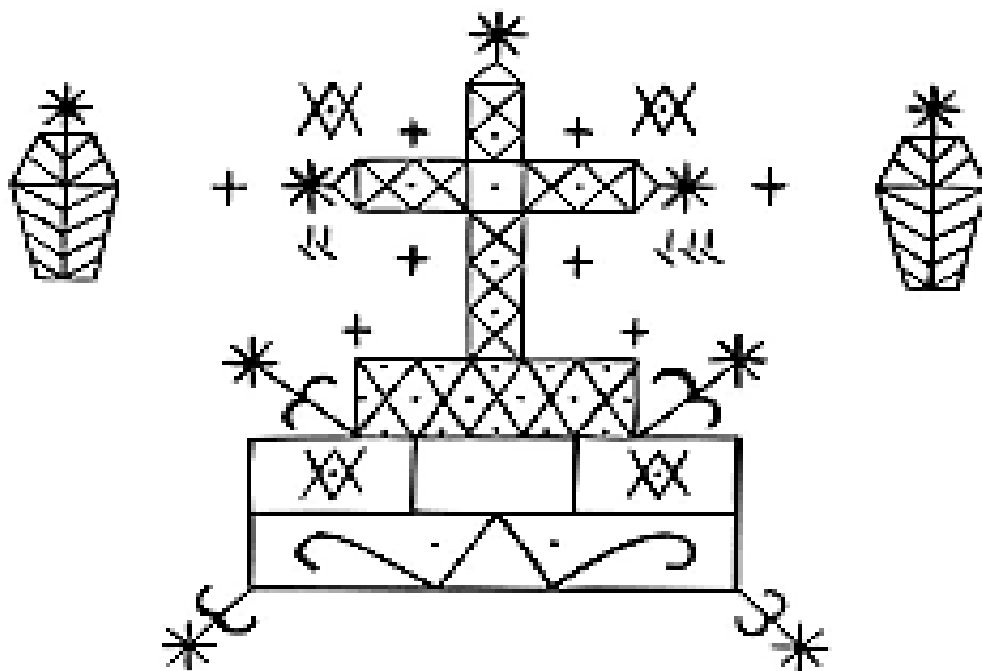
1 ponto: O personagem possui alguém que de livre e espontânea vontade se deixa montar e permite que o espírito aja, fale e faça qualquer coisa por meio dele.

Fome

-2 pontos: o personagem tem que se alimentar continuamente, precisando executar serviços no mundo dos vivos em troca de oferendas.

Vício

- 3 pontos: O personagem faz qualquer coisa por uma oferenda de seu objeto de vício seja bebida, drogas, ou cavalgar um corpo para jogar ou fazer sexo.





Adormecidos

Sacerdotes

O Sacerdote do candomblé e Santeria utiliza-se de sua fé e apetrechos (como cachaça, charutos, chás e ervas, danças e cânticos assim como vestuários) para "incorporar" as antigas divindades espirituais, chamadas de Orixás. Os Orixás se materializam como forças da natureza permitindo ao sacerdote a realização de certas proezas pelo período de 1d6+2 rodadas. Quando o sacerdote incorpora um Orixá ele adquire determinadas características do Orixá como voz e forma de agir. Cada Orixá possui um custo diferenciado em pontos de Fé.

EXÚ (Orixá da comunicação, mensageiro entre os homens e os Orixás)

Custo: 2 Ponto de Fé.

Permite ao sacerdote se comunicar com qualquer criatura consciente, mesmo que não conheça sua língua além de permitir gerar na vítima um pânico extremo, que se tornará capaz de atacar e fugirá imediatamente (Permite como resistência um teste de Will difícil).

IANSÃ (Senhora dos Ventos e tempestades, protetora contra os espíritos dos mortos)

Custo: 4 pontos de Fé.

Iansã gera uma luz mágica nas mãos do sacerdote, que pode ofuscar a visão de um inimigo (deixando o cego enquanto a luz durar) e que causa 1d6+2 de dano em

Demônios, Vampiros e Mortos Vivos, permite também ao sacerdote ser carregado pelos ventos por até 30 metros.

IBEJI (Orixá protetor dos gêmeos, referente à dualidade, à sombra e ao reflexo)

Custo: 4 pontos de Fé.

Ibeji permite ao sacerdote criar uma ilusão que copia algo que o sacerdote tenha visto, além de poder camuflar o personagem em qualquer ambiente (de acordo com que ele não se mova) através de uma ilusão de mimetismo, o movimento do personagem gera a impressão da distorção transparente de um recipiente com água.

IEMANJÁ (Rainha do Mar, Deusa mãe)

Custo: 4 pontos de Fé.

Iemanjá permite ao sacerdote controlar até 50 mil litros de água, provocando uma força de impacto de 1d4 de dano, abrir rios calmos, lagos, virar um barco, apagar incêndios e criar uma onda, além de dar ao sacerdote a capacidade de respirar debaixo d'água.

IFÁ (Mensageira dos Orixás, deusa da adivinhação, detentora dos segredos ocultos)

Custo: 2 pontos de Fé.

Ifá permite ao sacerdote ter visões turvas a respeito de uma das possibilidades do futuro, e a capacidade de

sacerdote, ao tocar um objeto, absorver as últimas imagens e impressões que que uma pessoa teve ao tocar o objeto.

NANÃ (Grande matriarca, Orixá das Chuvas)

Custo: 2 pontos de Fé.

Nanã pode gerar uma tempestade de até 1km², dá ao sacerdote a capacidade de causar um dano de 1d6 em demônios, vampiros e mortos vivos através do toque, e permite abençoar uma pessoa dando-lhe um bônus de +10% para resistência à magia e um IP 5 contra ataques físicos.

OBÁ (Orixá das águas agitadas e das Guerras)

Custo: 2 pontos de Fé.

Obá concede ao sacerdote um bônus de +10% nas habilidades de combate referentes à defesa e dá a percepção a ele sobre qualquer movimento hostil ou conspiração contra o sacerdote em um raio de 40 metros.

OGUM (Orixá do Ferro e dos Combates)

Custo: 4 Pontos de Fé.

Ogum pode dar ao sacerdote um bônus de +10 em FR, e fazer surgir uma espada mágica com dano de 1d10+5.

OMULÛ (Orixá da pestilência)

Custo: 4 pontos de Fé.

Omulú pode dar ao personagem a capacidade de criar uma dor abominável na vítima causando-lhe o dano de 2 PVs por rodada e tornando todas as suas ações difíceis, além de adoecer uma vítima com qualquer doença conhecida pelo sacerdote.

OSSÃE (Orixá das Folhas medicinais e da cura)

Custo: 4 pontos de Fé.

Ossãe dá ao sacerdote o poder de curar qualquer doença, ou curar os ferimentos de alguém restaurando até 10 PVs, além de poder infestar o corpo de alguém com Axé, lhe concedendo um bônus de +15 em CON enquanto Ossãe estiver incorporada.

OXALÁ (Orixá da Criação, senhor supremo)

Custo: 4 Pontos de Fé.

Oxalá pode criar um escudo com IP 4, que poderá ser utilizado enquanto estiver incorporado, permite ao sacerdote desviar-se

de qualquer ataque e refletir o ataque contra o agressor (com um resultado crítico em defesa), assim como detectar qualquer magia ou criatura mágica em um raio de 20m.

OXÓSSI (Orixá da Caça e dos Caçadores)

Custo: 4 pontos de Fé.

Oxóssi cria um arco dourado que dispara flechas de energia (com o dano de 1d10+3) exigindo o uso da perícia correspondente para utilização, além de dar ao sacerdote o poder de aterrorizar até 2d6+1 animais que fugirão em pânico.

OXUM (Orixá das Águas doces, e fontes de água)

Custo: 2 Pontos de Fé.

Oxum permite que o sacerdote caminhe sobre as águas, ou que crie um nevoeiro de até 100m², tornando difícil qualquer ação na área (como correr, pegar algo que caiu, encontrar o caminho ou lutar).

OXUMARÉ (Orixá da Serpente arco-íris)

Custo: 4 pontos de Fé.

Oxumaré permite ao personagem controlar qualquer réptil ou se transformar em uma cobra (á escolha do sacerdote), processo que demora uma rodada.

XANGÔ (Orixá das Tempestades ,Raios e Trovões)

Custo: 4 pontos de fé

Xangô permite ao sacerdote soltar raios pelas mãos que causam 1d6+3 de dano ou criar um machado dourado que jogado sobre o alvo causará 1d6+3 (+ Fr caso empunhado) de dano e voltará às mãos do sacerdote.

Novo Aprimoramento

Filhos de Santo

2 pontos: Ser um filho de santo permite ao personagem incorporar o Orixá escolhido pela metade dos pontos de fé exigidos.

Recuperação de pontos de Fé

O Sacerdote Yorubá não recupera seus pontos de fé através de oração, castidade, etc., mas através de oferendas específicas dedicadas aos orixás em determinados locais e determinadas épocas do ano, e uma série de ritos com música, vestuários, dança, realizados todas as semanas nos terreiros.

Umbanda

Sacerdotes da umbanda são geralmente médiuns, pessoas que conseguem ver, se comunicar ou aceitam-se cavalgar por algum espírito. Os Eguns ganharam uma profunda ligação com Ayê a partir de sua influência dentro dos centros espíritas que geraram a Umbanda. Entram em contato com espíritos e realizam tratos e oferendas.

Feiticeiros Kiumbas

Desde a aurora dos tempos os antigos deuses não nascidos, Ekima, Aziza ou Kiumbas entram em contato com os vivos para dar rituais de poder em troca de sacrifícios e missões. Os feiticeiros da Kiumbanda não manipulam conscientemente as energias místicas da roda dos mundos, mas dependem da realização exata de rituais transmitidos para eles (que podem conter a utilização de cadáveres, fezes, sacrifícios e flagelações). Considere o gasto de 3 pontos de Will para cada ponto de magia que seria necessário ao ritual. Quando os pontos de Will chegarem a zero o feiticeiro Kiumba deverá passar por um teste difícil de INT ou entrará em um sono catatônico enquanto sua alma é escravizada, se passar no teste retornará com algum aprimoramento negativo a escolha do mestre. O corpo catatônico e sem alma pode servir de refúgio a demônios e espíritos.

Asima

O termo Vodun ou Vodoun, aplica-se aos ramos de uma tradição religiosa baseada nos ancestrais, que tem as suas raízes primárias entre os povos Fon-Ewe da África Ocidental, no antigo Reino do Daomé. Além da tradição fon de Daomé, que permaneceu na África, existem tradições relacionadas que lançaram raízes no Novo Mundo durante a época do tráfico transatlântico, o Vodú haitiano, o Voodoo da Louisiana e o candomblé jeje no Brasil. Os magos Voduns são especialistas nos caminhos de Spiritum, Arkanun, humanos e na fusão dos três chamada Voodoo. O Arkanun Arcanorum nomeia todos de Asima, uma referência aos antigos sacerdotes animistas do norte da África na antiguidade que invocavam os azizas. A Asima hoje agrega entre sacerdotes e magos representantes das mais diversas crenças, Candomblé, Santeria, Inquices, Vodun, Voodoo, Egungun, Obeah, Rastafari, Umbanda, Quimbanda, magos islâmicos e mesmo membros da Kiumbanda disfarçados. Sua organização assemelha-se ao Arcanorum, Em cada região todas as tradições negras escolhem um representante que ocupará um lugar no conselho, o conselho por sua vez nomeia um representante que aparecerá como chefe da ordem perante o Arcanorum. Algumas ordens merecem

destaque dentro da Asima por destoarem do estereotipo de necromantes africanos.

Ordem de Imale

Também conhecidos como feiticeiros do ferro e fogo.

Fundação: continente negro, palmares

Personalidades: Zumbí, Ganga.

Base: Palmares

Background: Imale ou Malês é estrangeiro, um termo que os escravos Iorubás utilizavam para designar os negros da África islâmica ao norte e oeste, a ordem se formou inicialmente como uma dissidência africana dos Magos Petros, conhecedores de segredos profundos ligados à cabala, à roda dos mundos e a caça aos Kiumbas e vampiros Ekimmu. O tráfico negreiro trouxe poucos negros Petros ao novo mundo, embora há boatos que toda a facção Phetro do Vodú caribenho tenha ligação com eles. A Ordem foi reorganizada quando Zumbí conseguiu unificar Fons, Iorubás e Maleses no plano de uma luta mútua contra a dominação do homem branco e contra os planos imperialistas da Cidade de Prata. Lideraram a revolta do escravos malês durante o império e continuam como uma força bélica unificada, lutando juridicamente e belicamente nos confrontos raciais, costumam dizer que o sinal da guerra está na quantidade de jovens negros abatidos diariamente pelas tropas da polícia do Estado branco.

Características: Os membros da Ordem de Imale tem sido conhecidos como feiticeiros do ferro e do fogo, pois se utilizam principalmente de rituais herméticos centrados no domínio do metal, do fogo, da força e resistência física. Além do treinamento bélico que os tornou mestres do facão

e da capoeira. Muitos Ogguns fazem parte da ordem e ela possui uma ligação clara com a facção Phetro do Vodú haitiano. Esses guerreiros capoeiristas com o poder do fogo e do ferro estão em postos que vão do exército brasileiro à ONGs pela defesa dos direitos humanos ou facções criminosas.

Graus: A ordem de Imale possui um general escolhido que atende pelo nome de Zumbí, assessorado por um conselho, formado pelos integrantes de cada região.

Seguidores de Jáh

Fundação: Reino de Sabá (Etiópia e Iemén)

Base: Etiópia, Jamaica.

Atuação: Continente Negro e Caribe.

Personalidades: Makeda, Salomão, Manelik, Selassiê.

Background: Makeda era rainha soberana de Asun, o antigo Reino de Sabá, sacerdotisa do rei do sol dos antigos etíopes e presidiu a formação do primeiro templo de Salomão. Conta a lenda que tendo ouvido falar da grande sabedoria do rei Salomão de Israel viajou até ele com especiarias, ouro, pedras preciosas e madeiras para testa-lo com perguntas. O rei dos hebreus se encantou com a rainha dos etíopes, esta por

sua vez se maravilhou com a grande sabedoria do rei e pronunciou bênçãos sobre a divindade dele. Salomão cobriu a rainha de Sabá de presentes e convidou para um banquete onde lhe serviu comida apimentada para induzi-la a ter sede. No fim do banquete o rei convidou a rainha a passar a noite em seu palácio e ela o fez jurar que não a tomaria a força, Ele aceitou com a condição de que ela, por sua vez, não levasse nada de seu palácio à força. A rainha assegurou que não o faria, ofendida pela insinuação de que ela, uma monarca rica e poderosa, precisaria roubar qualquer coisa. No entanto, quando ela acordou no meio da noite, sedenta, pegou uma jarra de água que havia sido colocada ao lado de sua cama. O rei Salomão então apareceu, avisando-a de que estava descumprindo sua promessa, ainda mais pelo fato de que a água, seria a mais valiosa de todas as suas posses materiais. Assim, enquanto ela saciou sua sede, ela libertou o rei de sua promessa, e passaram a noite juntos. Makeda retorna a Etiópia carregada de presentes e portando um filho de Salomão. Organiza um Arcanorun em Asun com as mesmas bases do templo de salomão e nomeia cavaleiros, sendo seu filho com o rei hebreu Manelik o primeiro grã-mestre da ordem. Os seguidores de Jah na Etiópia guardaram a arca da aliança e deixaram florescer um reino hebraico cristão, com contatos constantes com a Ordem de Salomão. Divergências a parte, os Seguidores de Jáh passarão a defender que as pessoas negras são as verdadeiras crianças de Israel, ou hebraicas e que as traduções comuns da Bíblia incorporam mudanças criadas pela estrutura da força branca racista. Esperam o retorno de Jah (Deus ou demiurgo) na Terra, e o Messias Negro, SLoado, que irá liderar os povos de origem africana a uma terra prometida de emancipação e justiça divina, Destruindo a Babilônia (entendida como o capitalismo ou os EUA). SLoado é considerado o Rei do Reis, Senhor dos Senhores e Leão Conquistador da tribo de Judá, ele é o messias negro que retornará assim como a Arca que está na Etiópia irá surgir das areias do deserto depois dos idosos libertarem o povo da Jamaica. Para os filhos de Jáh os negros estariam sofrendo uma lavagem cerebral para negar todas as coisas negras e relativas à África, a cultura africana está sendo roubada deles, Estar próximo da natureza e da savana africana e seus leões, em espírito se não fisicamente, é primordial pelo conceito que eles tem da cultura africana.

Características: Os filhos de Jáh adotam 9 princípios sendo o 2º princípio: "Coma apenas Ital", um termo Rasta que significa puro, natural ou limpo. Uma série de leis de dieta e de higiene foram formuladas para acompanhar sua doutrina Rastafari. Um verdadeiro Rasta não poderia ingerir álcool, tabaco, mas usa a Cannabis (maconha) de forma ritual. São basicamente vegetarianos, dando uso escasso a alguns alimentos de origem animal, ainda assim proibindo o uso de carnes

suínas de qualquer forma, moluscos, crustáceos e outros. As bebidas são, preferentemente, herbais, como os chás. A bebida alcóolica, o leite ou café são vistos como pouco saudáveis. Outro costume comumente proibido é o de cortar ou pentear os cabelos. Essa tradição Rasta também é fundamentada em diretrizes sagradas. O "Dread", de forma abreviada, também serve para que o seguidor sempre esteja ligado a Jáh com o corpo, ou seja, cada Dread é a ligação espiritual de alguma parte do corpo com Jáh. Ganja e marijuana são algumas designações para a Cannabis, uma erva psicoativa milenar usada pelos Seguidores de Jáh, não para diversão ou prazer, mas sim para limpeza e purificação em rituais controlados. Alguns Seguidores escolhem não a usar. Não podem utilizar qualquer produto ou remédio industrializado, mas são mestres do caminho natural das plantas que eles chamam de caminho da erva. Possuem um afinidade com os caminhos Animais, Plantas, Água, fogo e Luz. Utilizam como símbolo o Leão de Judá.

Graus: Os filhos de Jáh se dividem em onze graus, 1=10 (Malkuth); 2=9 (Yesod); 3=8 (Hode); 4=7 (Netzach); 5=6 (Tiferet); 6=5 (Giburah); 7=4Hesed); 8=3 (Binah); 9=2(Hochma); 10=1 (Keter) e mestre.

Asimani

A origem dos vampiros Asimani é inserta e sua organização interna permanece um segredo. As lendas fazem referência aos Asemas, ou Azizas, os antigos deuses da morte, os habitantes de Daomé e Ashanti fazem referência a Asasabonsan uma criatura alta e forte, com dedos terminando em garras e dentes de metal que voava nas florestas caçando e dilacerando as entranhas dos viajantes noturnos. Asasabonsan deu origem a 6 vampiros que matavam suas vítimas drenando seu sangue (Sanguinis) e energia astral (pontos de WILL convertidos em pontos de vontade) além de ressuscitarem os mortos controlarem os fantasmas (Eguns), dormiam dentro das árvores ou sob a terra, e poderiam ser mortos se a árvore onde dormissem fosse incendiada. Espalharam-se pelo Caribe e América do Sul a partir do século XVI, (mesmo período que adquiriram a habilidade de se passarem por humanos). Se associaram ao voodoo, conseguindo o apoio de alguns Loas e se tornando grandes demonologistas e necromantes. Se dividem em duas linhagens rivais: Adze e Sasanbosan. A origem de ambas é incerta, já que uma facção acusa a outra de ter sido criada como um servo que no passado se rebelou.

Adze

Essa linhagem é que responde pela fama de vampiros astrais, senhores espirituais e negociantes de almas entre os Asimani.

Os Adze são fisicamente frágeis e tendem a evitar o confronto direto a todo custo. Em compensação eles dominam vastos poderes mentais e espirituais que os permitem atuar a distância e sempre empregam diversos servos para se proteger. Seus poderes envolvem o controle de espíritos, a absorção de energia vital e o controle mental de seres humanos. Além do sangue (de onde extraem o sanguinis), os Adze necessitam consumir almas (Sugando pontos de WILL e os convertendo em pontos de vontade para ativar poderes espectrais).

Sasanbonsan

Os Sasanbonsan são grandes, possuem braços compridos com dedos em forma de gancho e um rosto cadavérico com dentes de aço. Costumam ser bastante fortes e se deleitam em causa dor e violência. Como eles costumam enfrentar seus inimigos diretamente são os mais conhecidos pelos magos e caçadores. Além dos poderes voltados para o combate essa linhagem é capaz de animar cadáveres e espalhar doenças e maldições degenerativas. Sasanbonsan necessitam periodicamente de carne para se manter (de onde retiram o sanguinis).

Owenga

Embora constituam uma raça a parte os Owenga são frequentemente confundidos com um Asimani em forma humana ou então com vampiros ekimmu. Esta raça surge de Orishas que tiveram a sua Nzambi maculada de alguma forma e que ao morrerem retornam como vampiros. Os Owenga são seres atormentados que sabem que um dia estiveram alinhados com as energias da Nzambi e agora levam uma existência miserável; alguns deles buscam a redenção enquanto os demais assumem sua natureza monstruosa e buscam se vingar dos Orishas. Os Owenga subsistem exclusivamente de sangue (Sanguinis) para ativar sua Nzambi. As fraquezas neles adquirem uma potencialidade maior, a cólera de Iansã será uma fúria sanguinolenta, as chagas de um Omulú se tornam maiores e contagiosas, sua presença transmite varíola e outras doenças. Owenga são duramente caçados pelos Orishas que os julgam servos de kiumbas poderosos.

Samedi

A Origem

Os Asimani chegaram a região do Caribe por Volta do Séc XVI, levados através das migrações forçadas pela escravidão. A dominação do homem branco e a

vigilância da igreja e dos Anjos da Cidade de Prata exigiam novas forças, mas encontrar feiticeiros asemas experientes no novo mundo era um fato raro. Foi quando Obayfo recorreu a uma feiticeira branca em Santo Domingo. Helena de las Heras “vivía” no momento como senhora de terras na região, e receosa da presença da inquisição na ilha resolveu apresentar uma solução a Obayfo. Ela, como vampira da linhagem Stigoi das Bruja e descendente direta de Alexandra de Cordoba, cederia parte de seu Sangue na realização do Baisea. O sangue de outra linhagem aliado a um ritual Voodoo de invocação do Loa da morte, do destino e das encruzilhadas Barón Samedi anularia a exigência de poderes mágicos para a transformação em Asimani. A Cria foi batizada de Barão Samedi em relação direta à poderosa criatura de Spiritum, e após ser morta e enterrada ressurgiu no 3º dia. A intromissão da Bruja irritou os Loas mais antigos e a criatura não ressurgiu na forma de um Asimani, mas na forma de um cadáver que permanecia em putrefação, um morto vivo com dentes capazes de rasgar a caixa craniana, além do fato que seu apetite necrófago ter aumentado, o morto vivo putrefato passou a ter que devorar cérebros humanos, (disseminando lendas sobre mortos devoradores de cérebro) sendo sua saliva a transmissora da maldição (para aqueles que não tiverem a sorte de terem seu cérebro devorado), um vivo adoecerá e morrerá em 1 dia renascendo como um Samedi e se ele for morto no ataque o renascimento durará alguns minutos. Logo a Linhagem se espalhou pelo Caribe e Luisiana. Muitos Samedi deram origem à lendas sobre pessoas mortas por zumbis que se tornam zumbis após a morte.

Características

Os Samedi se parecem com cadáveres em vários e (normalmente avançados) estados de decomposição. Alguns Samedi são pútridos, com fluidos imundos escorrendo de sua pele esfarrapada, enquanto outros são rijos, definhados e parecem com múmias sem os panos que as envolvem. Os olhos dos Samedi afundam profundamente em seus crânios após a transformação e seus lábios retraem, expondo uma horrível abertura de dentes e presas. Além disso, a maioria dos Samedi perdem seus narizes deixando um buraco aberto no centro de suas faces (apesar de isso não parecer afetar sua habilidade de sentir cheiros). Samedis não se alimentam de sangue, possuem mordidas fortes o suficiente para quebrar ossos e são acometidos por uma fome insuportável de comer Cérebros humanos. Se uma vítima for atacada por um Samedi e não ter seu cérebro devorado ou destruído, morrerá e ressuscitará como um Samedi. São grandes sacerdotes e feiticeiros ligados ao Voodoo e à Santeria. A maldição dos Loas sobre a Linhagem levam os Samedi a um constante temor aos espíritos que os levam a oferendas

constantes. A veneração à morte e Loas como Baron Samedi e Papa Legba são marcas destes amaldiçoados. O Sangue das Brujas dá a estes amaldiçoados uma vantagem sobrenatural. Realizam rituais relacionados ao Voodoo em 1 círculo superior ao fôcus que possuem.

Fraquezas:

Decaptação, Fogo, Necrofagia (cérebros humanos), Símbolos Religiosos, Sol.

Organização e Modo de Vida

Os Samedi estão totalmente associados ao Voodoo haitiano e à Santeria. Servindo como vigias de terreiros ou feiticeiros. “Vivem” em áreas associadas com a morte, para que não atraiam muita atenção. Os Cadáveres preferem mausoléus, criptas e cemitérios além de Cavernas, em alguns casos podem escolher navios abandonados. Existem boatos de um navio no mar do Caribe, que aporta em uma ilha escondida nas Bahamas somente com Samedis que a noite caçam navios para se alimentar de sua tripulação e fazer novos recrutas.

Principais Áreas de Influência

A principal área de influência dos Samedis é a região do Caribe, principalmente Haiti, Cuba, Belise e Guatemala, a presença ao sul em na Venezuela é reduzida e tem adentrado em quantidade na Louisiana e na Florida. Boatos afirmam a existência de uma ilha perdida nas Bahamas sede de piratas Samedi, mas tudo indica que pode ser um mito. O Limiar (frontier entre a Terra e Spiritum) desaparece muitas vezes nas região das Bermudas e talvez esta base possa estar em um bolsão em Spiritum.

Relações com outras Raças

Os Samedi mantém boas relações com Asimanis e Brujas, além de alguns Ekimmu e Lamiais espalhados pelo Caribe. Entraram em conflitos com Strigoi ligados à coroa espanhola e com Ekimus escravagistas franceses na idade moderna.

Poderes Vampíricos

Além dos poderes Asimani Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle Mental, Drenar energia, Garras, Ghoul, Sentir Criaturas, Spiritum e Transformação em humanos. Samendi ainda possuem o poder Necrose .

Necrose

Nível 1 – Acelerar a podridão. A criatura é capaz de apressar de maneira sobrenatural o processo de putrefação presente em um ser vivo, em cadáveres ou mesmo em alimentos.

Nível 2 – Prevenir a decadência. Permite retardar o processo de apodrecimento, o que possibilita até mesmo manter mortos-vivos estáveis por mais tempo.

Nível 3 – Reversão. Agora o Samedi consegue controlar por completo o processo de putrefação, inclusive revertendo temporariamente os efeitos da decadência. Este poder permite ao morto-vivo parecer humano por algum tempo. Alimentos estragados podem ser consumidos utilizando este poder, mas fatalmente voltarão a seu estado putrefato dentro do estômago de quem o ingeriu.

Nível 4 – Provocar Necrose. O Samedi se torna capaz de provocar o apodrecimento de alimentos frescos e a necrose em seres vivos, mesmo que estes estejam plenamente saudáveis.

Nível 5 – Putrefação. Apesar dos efeitos parecerem similares ao de Putrefação, o impacto de Necrose sobre as vítimas é muito maior. Este poder faz com que o tecido vivo ou morto-vivo se decomponha e caia, expondo ossos e órgãos e deixando o alvo aberto a todo tipo de infecções. O Samedi precisa ter contado físico com a vítima. O jogador gasta dois pontos de Sanguinis faz um teste de WILL x CON da vítima. O alvo sofrerá tantos 2d6 de dano, além de receber seguintes efeitos listados abaixo:

Jogue 1d6:

1 -2 : Nenhum efeito adicional

3: Perda de 3 pontos de CAR

4: Perda de 3 pontos de CAR e um de DEX

5: Perda de 3 pontos de CAR, DEX, FR e CON.

6: Perda de 6 pontos de CAR, DEX, FR e CON.

Atributos perdidos desta maneira são recuperados quando todo o dano causado pelo ataque com Necrose for curado. Se a Força ou Destreza de uma vítima e reduzida a zero, ela estará inapta a mover-se, exceto arrastando-se.

Nível 6 - Moldar Carne: cada pedaço do Samedi responde ao seu comando total e absoluto. Ele pode até mesmo alterar drasticamente sua forma, moldando carne e ossos, podendo moldar suas feições ou até mesmo se tornar uma massa pastosa consciente. O Samedi pode moldar seu corpo como se fosse argila. Ativar esse poder exige um Teste Normal de Constituição (CON) e o gasto de 2 pontos de Sanguinis. A mudança dura uma rodada por ponto de Sanguinis gasto (pode-se gastar mais que dois para aumentara duração).

Anjos Jamaicanos

Anjos jamaicanos se dividem nas mesmas castas que os hebreus e possuem os mesmos poderes, mas estão em guerra com a cidade de prata desde a instauração do tráfico negreiro. Boatos na cidade de prata dizem que SLoado é realmente Christos e que seu retorno punirá a cidade de prata por ter apoiado a escravidão negra e pelos crimes da inquisição. Conquistaram supremacia na ilha e mesmo os mais poderosos anjos da cidade de prata temem esses anjos negros com Dreads que chegam a seus pés.

Dalphins

Os Dalphin constituem o povo golfinho, lendas procuram ligar sua origem à ascensão e queda de Atlântida, Mas os próprios Dalphins desconhecem esta ligação. Por séculos foram os defensores das tribos Olmecas, Maias e Incas, interagindo junto a outros metamorfos. Estão ligados à casa de Ix Chel ,a anciã das chuvas e inundações, a amante do deus do céu (que os Orishas acreditam ser Nanã ou Yembo), e para tanto receberam das divindades de Olmec poderes ligados à água e a sedução. Defenderam primeiramente a resistência dos Marranos, Protestantes e jesuítas quando estes chegaram. Mas quando vieram os ataques da coroa espanhola e da Cidade de Prata, quando Olmec caiu em Paradísia e as tropas de Cortez avançaram ante os últimos reis maias, os Dalphins se recolheram aos oceanos e decidiram que a melhor estratégia seria a guerrilha. Passaram a afundar navios e se valer de seus poderes de sedução para atrair e afogar marinheiros brancos. Os Dalphins encontram-se espalhados pelo mar do Caribe até o litoral da América do Sul, preferem águas quentes e diferentes de seus irmão amazônicos agem em bandos. As mulheres costumam empregar táticas de sedução para atrair e afogar marinheiros, mas cada grupo de mulheres Dalphins está escoltada por um grupo de homens. Se reproduzem majoritariamente com golfinhos, a reprodução com humanos e Dalphins é expressamente proibida, embora o surgimento de membros do povo Dalphin com características europeias demonstram que esta norma não está sendo cumprida. Os Dalphins possuem bases no fundo do mar, possuem um rígido código de conduta, aliar-se ao homem branco, se reproduzir com um, matar um membro do povo ou um golfinho é passível de prisão em cavernas escuras no fundo do mar. Ao exemplo das dinastias maias, os Dalphins são governados por um rei e uma nobreza que governam em Xip-Notec, uma cidade submersa próxima à península de Yucatán. Possuem relações constantes com os remanescentes maias de Chiapas. Não há uma variação de formas por sexo com os

Dalphins como ocorre com o povo boto. Todos os Dalphins possuem três formas; golfinho, meia-forma e humana. Na forma meio humana conservam o tronco humano e a parte inferior de um golfinho. Um Dalphin não consegue ficar longe do mar por mais de 3 dias ou começa a enfraquecer (- 3 Pvs por dia) até morrer e em contato com água são incapazes de manter a forma humana, passando instantaneamente à meia-forma. Preferem lutar com lanças. Não possuem relações com as sereias europeias, embora os estudiosos da Ordem de Chronos e os magos Atlantes tentam relacioná-los às filhas de Achelous e Terpsícore.

Formas

Um teste de Constituição é necessário para a mudança de forma.

Golfinho: Con +8, Fr + 8, Agi + 4 (água)/00(terra), Dex 00, Per + 3

Meia-Forma: Con -, Fr -, Agi + 2(na água), Dex -, Per -, Car +8 ,

Poderes

Membros do povo Dalphin recém criados recebem 2 pontos para comprar poderes de Dalphin mais 2 por nível. Para se comprar um poder nível dois deve-se antes possuí-lo no nível 1. O custo de um poder é igual seu nível. Logo um Dalphin para ter Canto 5 (Canto da Morte) teria de no mínimo ter gasto 15 pontos e estar no 8 nível.

Canto

Nível 1- Entoa seu canto atingindo todo seu campo de visão, a voz canta independente do Dalphin que pode conversar normalmente enquanto canta.

Nível 2- O Dalphin pode enviar sua voz para qualquer pessoa que conheça, controla perfeitamente o ritmo, melodia e harmonia que será ouvido.

Nível 3- O Canto do Dalphin adquire características hipnóticas, o alvo do canto ficará parado em contemplação até os Dalphin parar de cantar ou caminhará em sua direção desconsiderando todo risco. É necessário um teste de CAR X WILL da vítima.

Nível 4- A canção do Dalphin é capaz de enlouquecer a vítima. É necessário um teste de CAR X WILL, se a vítima falhar ganha um aprimoramento negativo.

Nível 5- A frequência do canto do Dalphin quebra vidros, cerâmicas e estoura vasos sanguíneos e os tímpanos da vítima, causando 1d6 de dano por rodada. A vítima tem direito a um teste de CON ou perderá 1 ponto de PER por rodada por perca da audição. Este dano é irrecuperável.

Telepatia

O alvo deve estar na linha de visão do Dalphin ou o contato telepático e deve ter sido estabelecido para que o poder funcione.

Nível 1- Permite ao Dalphin ler pensamentos superficiais como Direita, Esquerda ou Ameaça.

Nível 2- Permite ao Dalphin conversar mentalmente com outra pessoa que esteja dentro de sua linha de visão.

Nível 3- Permite ao Dalphin descobrir memórias profundas ou segredos do Alvo exige um teste de WILL x WILL.

Nível 3- Permite ao Dalphin estabelecer um contato telepático constante com alguém.

Velocidade

Nível 1- O Dalphin é capaz de nadar com o valor de sua AGI +2.

Nível 2- O Dalphin é capaz de nadar com o valor de sua AGI +3.

Nível 3- O Dalphin é capaz de nadar com o valor de sua AGI +4.

Nível 4- O Dalphin é capaz de nadar com o valor de sua AGI +5.

Nível 5- O Dalphin é capaz de nadar com o valor de sua AGI +6.

Controle das Águas

Nível 1- Equivalente a controlar água 1.

Nível 2 - Equivalente a controlar água 2.

Nível 3 - Equivalente a controlar água 3.

Nível 4 - Equivalente a controlar água 4.

Nível 5 - Equivalente a controlar água 5.

Bando

Nível 1(Bando pequeno)- O Dalphin possui um pequeno núcleo de 1 a 3 golfinhos como a sua contraparte que vivem como seus protegidos e aliados. E respondem aos seus comandos.

Nível 1 (contato telepático)- É possível que o Dalphin estabeleça um elo telepático com um Golfinho. Ele pode obter informações deste tipo de animal, desde que possa vê-lo e dispondo de uma pequena concentração.

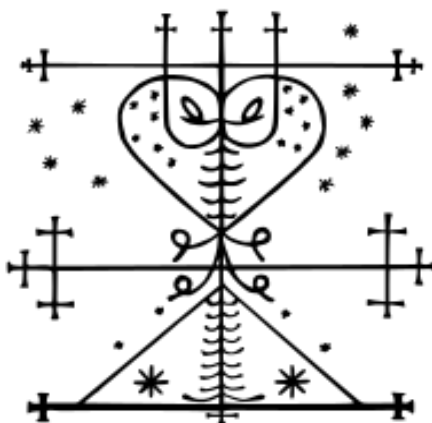
Nível 2 (Bando médio)- O Dalphin possui um pequeno núcleo de 5 a 7 golfinhos como a sua contraparte que vivem como seus protegidos e aliados. E respondem aos seus comandos.

Nível 2(Dar ordens)- O personagem pode dar ordens simples ao golfinho (como “ataque-o” ou “siga-me”), que ele executará sem hesitar.

Nível 3 (Ordens complexas)- O personagem pode dar ordens mais complexas ao golfinho (como “vasculhe o local e traga a arma para mim” ou “espere aqui e ataque o primeiro que passar”), que ele executará sem hesitar.

Nível 3 (Bando Grande)- O Dalphin possui um pequeno núcleo de 8 a 12 golfinhos como a sua contraparte que vivem como seus protegidos e aliados. E respondem aos seus comandos.

Nível 4 (Grande Convocação)- O Dalphin mantém um contato telepático com outros Dalphins podendo chamá-los em momentos de perigo. Todos os Dalphins que estejam numa área de 10 km de distancia podem escutar o chamado (através de um contato psíquico ou sonoro).





ORISHA

Nome: _____ Local de nascimento: _____

Data de Nascimento: _____ Sexo: _____ Altura: _____ Peso: _____ Idade Real/Aparente: ____/____

Nkisi: _____ Profissão/Kit: _____ Residência: _____ Nível: _____

Atributo	Valor	Mod	%
Constituição (CON)			
Força (FR)			
Destreza (DEX)			
Agilidade (AGI)			
Inteligência (INT)			
Força de Vontade (WILL)			
Percepção (PER)			
Carisma (CAR)			

Armas _____ Atq./Def _____ Dano _____

Briga _____

Perícia _____ Inicial/Gasto _____ Total _____



Pontos de Vida



Pontos Heroicos



Iniciativa

Armadura: _____ IP: _____

Aprimoramentos _____ Nível _____

Nzambi _____

Fraquezas: _____

Fermentas: _____

Nzambis

Pontos de Magia:

Pambu Nijila:

Ndanda Lunda:

Mikaia:

Katende:

Kisimbi:

Matamba:

Kitembo:

Nkosi:

Lembá Dilê:

Hongolo:

Nvunji:

Nzumbarandá:

Kaviungo:

Ngunzo:

Nzazi:



VODUN

Nome: _____ Local/Data de nascimento: _____
 Morte: _____ Sexo: _____ Altura: _____ Peso: _____ Idade Real/Aparente: ____/____
 Nkisi: _____ Profissão/Kit: _____ Residência: _____ Nível: _____

Atributo	Valor	Mod	%
Constituição (CON)			
Força (FR)			
Destreza (DEX)			
Agilidade (AGI)			
Inteligência (INT)			
Força de Vontade (WILL)			
Percepção (PER)			
Carisma (CAR)			

Armas _____ Atq./Def _____ Dano _____

Briga _____

Perícia _____ Inicial/Gasto _____ Total _____

Pontos de Vida

Pontos de Vontade

Iniciativa

Armadura: _____ IP: _____

Aprimoramentos _____ Nível _____

Nzambi _____

Fraquezas: _____

Fermentas: _____

Nzambis

Pontos de Magia:

Pambu Nijila:
Matamba:
Nvunji:

Ndanda Lunda:
Kitembo:
Nzumbarandá:

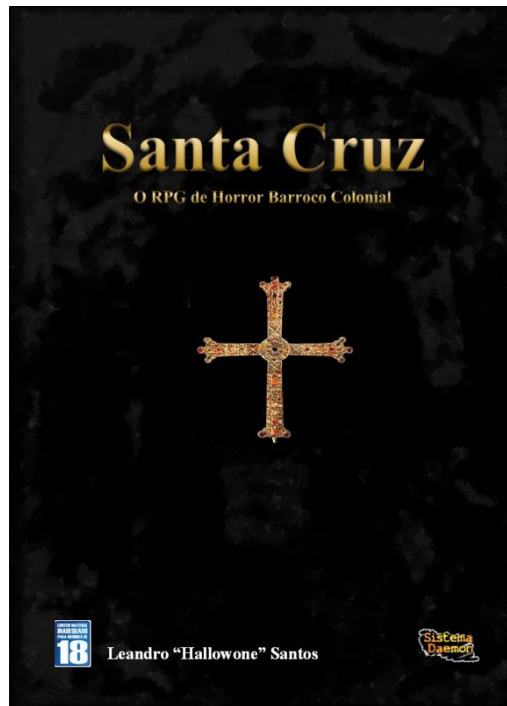
Mikaia:
Nkosi:
Kaviungo:

Katende:
Lembá Dilê:
Ngunzo:

Kisimbi:
Hongolo:
Nzazi:

Poderes espectrais _____ Nível _____

SANTA CRUZ RPG



Ano do senhor de 1689

Ao Bispo de Salvador

A guerra está chegando ao final, piratas cercam o litoral. Os deuses indígenas de Arequa foram destronados e Estamos por vencer os homens fera que formam seu exército e as criaturas das Selvas de Pindorama serão aniquiladas a seguir. Há feitiçaria entre os Negros trazidos como escravos e todos os horrores do velho mundo migraram para cá junto com esta escória.

Compre em: <http://hallowone20002002.wix.com/ocorvodehallowone#!hallowone-store/csit>

DELEGACIA DE JOGOS E DIVERSÕES

No final dos anos 40, a boêmia carioca era um mosaico no qual músicos, dançarinas, mágicos e outros tipos de artistas misturavam-se a malandros, bicheiros, cafetões, prostitutas, pistoleiros, feiticeiros e capoeiras.

A Delegacia de Jogos e Diversões – DJD – era encarregada de vigiar este universo notívago, reprimindo a prostituição, enfrentando o poderoso Jogo do Bicho e desmascarando fraudes. Os personagens deste livro pertencem a este universo de tramas e segredos. Mas, como a ilusão de um mágico ou as doces juras de uma prostituta, nada é o que parece ser.

Compre em: <http://www.apeditora.com.br/livraria-virtual/>



Orishas são emanções da energia que corre na roda dos mundos entre Ayé (o mundo material) e Orun (o reino dos mortos), o que os africanos chamam de Nzambi. São andarilhos da encruzilhada entre os mundos, aqueles que agem em Orun-Ayé, que habitam os dois lados do espelho cósmico. Outrora guerreiros honrados por seus feitos, hoje se escondem entre um mundo de sombras e mistérios mas a guerra não acabou.

Neste livro você encontrará:

- A história e descrição das 15 principais Nkisis de Orishas, suas Nzambis, fraquezas e ferramentas.
- A história de Spiritum sob a ótica dos espíritos africanos.
- Regras para a criação de Voduns (Orishas mortos), Eguns (Mortos comuns), Egunguns (Almas dos grandes guerreiros caídos), Iwas (aparições), Quiumbas (obsessores) e Kiumbas (Espectros).
- A organização do mundo espiritual (Orun) em Nachons de Loas, linhas e falanges da Umbanda e Quimbanda.
- Sacerdotes do Candomblé, Santeria, Umbanda, feiticeiros da Kiumbanda, novas sociedades secretas e linhagens Asimani.

