



Antônio Augusto "Shaftiel" Fonseca

Sistema  
Daemon



# SEITAS DO CÉU E DO INFERNO

## A INQUISIÇÃO CELESTIAL

Fundada há cerca de seiscentos anos, a Inquisição Celestial é hoje uma das instituições mais fortes e perigosas da Cidade de Prata. Ela é temida por anjos, sejam estes fiéis ou não ao Senhor. Principalmente porque muitos deles sabem que às vezes ela age tão maliciosamente quanto à inquisição dos humanos. Sua capacidade de acusar, aliada à falta de sentimento dos anjos, a torna ainda mais impiedosa.

A organização teve início quando almas de vários inquisidores começaram a chegar na Cidade de Prata. Esses anjos começaram a se reunir e a caçar por qualquer um que não seguisse as regras divinas, para evitar que novas rebeliões como as de Lúcifer e Samyaza se repetissem. O Serafim Dalaiah passou a usar sua influência entre os anjos Recíperes para fazê-los transformar as almas dos inquisidores em anjos Captare, Dominações e Virtudes com a única intenção de formar uma seita forte e fanática como a da Terra.

Dalaiah sempre foi obcecado

pela ordem e pela fé em Demiurgo, não permitindo que qualquer dúvida surgisse entre aqueles que estivessem a seu redor. Durante o julgamento de Samyaza, ele exigiu que o anjo fosse penalizado com a morte, mas não conseguiu seu objetivo. Desde então ele jurou que nunca mais permitiria nenhum infiel escapar de sua espada.

Após a fundação da Inquisição Celestial, Dalaiah começou uma verdadeira caçada para limpar a Cidade de Prata de todas as almas e anjos infiéis.

Os inquisidores passaram a revistar e manter vigilância permanente sobre todos os visitantes de outras cidade de Paradísia e sobre aqueles que mantinham muito contato com estes.

Anjos que permaneciam muito tempo fora da Cidade de Prata passaram a ser interrogados e analisados antes de poderem voltar a andar livremente pelos distritos. Grupos grandes de anjos

passaram a possuir pelo menos um inquisidor para manter a pureza da fé em seu meio.



Muitos outros anjos passaram a ser convertidos pela Inquisição Celestial. Outros Captare e Dominações dispostos a manter o controle da fé começaram a se aliar à instituição e a oferecer seus serviços. Até mesmo uma versão muçulmana surgiu, chamada de os Senhores da Doutrina. Esse grupo foi criado por um Arcanjo muçulmano chamado Buliah para proteger os anjos de Maomé da perseguição cristã. Os anjos judeus se recusam a reconhecer qualquer uma das instituições e já aconteceram brigas quando um dos seus foi acusado e preso.

Outro alvo da Inquisição Celestial são os anjos que ainda relembram de seu passado na Terra. Dalaiah decretou que estes anjos devem ser procurados e suas memórias devem ser apagadas para sempre ou serão destruídos. Seu passado mortal deve ser esquecido e tudo o que devem saber é que se entregarão a Demiurgo para servi-lo para sempre.

Os inquisidores tendem a ser intolerantes com os usuários de magia. Eles não gostam nada de ver anjos utilizando as artes arcanas, pois consideram um símbolo de corrupção e uma deturpação da criação de Demiurgo.

A base da Inquisição Celestial é uma grande torre chamada de Catedral da Fé e da Doutrina. Ela fica próxima ao Deserto de Dudael onde podem observar os prisioneiros da Segunda Rebelião. Ali também ficam presos muitos dos anjos capturados pelos inquisidores que esperam para serem interrogados enquanto observam os anjos rebeldes sofrerem nas areias escaldantes.

**Símbolo:** Uma cruz com um olho no centro e a base em chamas como uma pira.

**Iniciação:** A grande maioria dos inquisidores celestiais são Captare, Dominações ou Virtudes, mas existem Corpore e Arcanjos liderando os grupos de ação. Dalaiah não permite que nenhum Nimbus entre para a instituição, deixando o trabalho burocrático para as

Virtudes. Um anjo se torna inquisidor depois de ser interrogado e ter sua fé testada durante um mês. Só depois disso ele comparece a uma das missas ou cultos na Catedral da Fé e da Doutrina e torna-se um Inquisidor.

**Personalidades:** Dalaiah O Serafim da Fé; Bernard Gui

**Graus:** 1 - Inquisidor; 2 - Doutrinador; 3 - Lictor; 4 - Juiz; 5 - Magistrado

## NOVO APRIMORAMENTO:

### INQUISIDOR CELESTIAL

**1 Ponto:** O anjo é um inquisidor e recebeu treinamento para encontrar anjos pecadores e saber quem está tentado a pecar. Além dos poderes únicos ensinados pela Inquisição Celestial, ele recebe um bônus de 30% em Direito e Jurisprudência e 30% em Interrogatório.

### PODERES DOS INQUISIDORES

**Nível 1:** *Sentir o Mal.* O Inquisidor sabe quando há o mal no coração dos anjos ou das pessoas. Ele pode perceber sua tendência para pecar, mas não saberá se este já cometeu algum pecado. Para usar este poder, o anjo deve olhar diretamente nos olhos do alvo. Assim ele poderá perceber as dúvidas na fé da pessoa.

**Nível 1:** *Perceber o Anjo.* Apenas observando um anjo durante um turno, o inquisidor pode perceber sua idade, casta e até mesmo quantos pontos de fé ele tem.

**Nível 2:** *Disfarce Angelical.* O Inquisidor pode mudar sua aparência angelical, parecendo-se com membros de outras castas e andando sem problemas em qualquer Distrito da Cidade de Prata, sendo considerado uma pessoa comum naquele local. Se for descoberto, sua identidade de Inquisidor ficará em perigo e as autoridades nunca gostam desses Captare andando em seu território.

**Nível 2:** *Reconhecer a Vila.* Quando pisa em uma vila da Cidade de Prata, o anjo

pode se concentrar durante três turno e saber quem é o líder local e quais as principais castas dali.

**Nível 3:** *Passe Livre.* O Inquisidor tem a marca do passe livre, podendo transitar pela Cidade de Prata sem problemas. As autoridades o deixarão passar, bastando mostrar a palma de sua mão. Essa marca só aparece quando o anjo quiser e só pode ser detectada por magias poderosas (mínimo de Focus 6).

**Nível 3:** *Perceber o Pecado.* Olhando diretamente nos olhos de um anjo ou um mortal, o Inquisidor saberá qual dos Dez Mandamentos ele já transgrediu e até quais dos Sete Pecados Capitais o influenciam mais.

**Nível 4:** *Exigir a Verdade.* Tocando a testa de alguém, o anjo pode forçá-lo a contar toda a verdade, respondendo uma de suas perguntas. Deve ser feito um teste resistido de Força de Vontade entre os dois.

## A PALAVRA RENOVADA

As bases da Nova Palavra surgiram durante a Reforma por influência de algumas almas de novos cristãos. Mesmo não tendo seguido o caminho dos anjos de outras igrejas evangélicas a Nova Palavra conseguiu trilhar seu caminho na Cidade de Prata e aumentou progressivamente seu poder. Muitos anjos mais jovens foram atraídos pelas promessas de renovação do poder dos distritos e pela chance que poderiam receber.

Apenas a partir do século XX eles conseguiram se posicionar como uma seita significativa e de alguma influência. Alguns Tronos, Querubins e até mesmo os Nimbus mais jovens se converteram e tornaram-se Renovadores. E quando ganharam apoio do Serafim Laoviah e muitas de suas falanges, seu poder e influência aumentou ainda mais.

A Palavra Renovada propõe a união direta do anjo com Demiurgo e

que não deve haver tantos membros na hierarquia os separando da luz do Senhor. Cada um deve ter sua chance, pois todos os anjos são servos fiéis e merecem ser líderes durante algum tempo. Eles dizem que a liderança da Cidade de Prata deve ser modificada. Os líderes atuais tiveram seus dois mil anos e agora é hora de outras mentes assumirem o poder e reformularem as leis e a organização dos distritos.

É importante dizer que a Palavra Renovada não apoia nenhum dos profetas. Qualquer anjo convertido pode manter sua fé em Christos ou Maomé, mas eles preferem se abster disso. Achrom que o contato deve ser feito diretamente com Demiurgo, o Senhor da Criação e da Renovação.

É claro que o Conselho não gosta nada das idéias revolucionárias desses anjos. Muitos deles acabam sendo presos pela Inquisição Celestial ou têm sua queda "providenciada". Só que quanto mais são perseguidos, mais fortes eles ficam.

A estratégia da seita é fundar uma de suas pequenas igrejas em uma vila e converter cada vez mais anjos. Seu número aumenta até que eles consigam eleger um líder. Só então eles passam para outra vila e montam outra igreja. É um processo lento, mas que vem sendo feito há alguns séculos. Antes que o Conselho pudesse perceber, os renovadores já haviam conseguido muitas vilas no Distrito de Luna e já haviam adquirido influência em Mercúrio e Vênus.

Mas não são só as idéias de revolução que irritam o Conselho. Os renovadores também exigem que os anjos possam liberar seus sentimentos entre eles mesmos, já que são todas almas puras e que demonstrarão apenas o verdadeiro amor. Uma pequena minoria tem começado a exigir que a memória das almas não seja apagada quando estas forem transformadas em anjos.

Recentemente os renovadores receberam um grande golpe e pararam sua expansão. Muito de seu prestígio foi perdido depois da confusão e da guerra provocadas por Laoviah. E muitos dos anjos seguidores do serafim que eram renovadores desapareceram depois disso, sendo que alguns caíram. Os líderes da seita começaram a discutir sobre o ocorrido e resolveram reafirmar seu poder sobre as vilas que têm sobre seu comando antes de começar novas conversões.

**Símbolo:** Uma mão aberta no meio de um círculo de asas.

**Iniciação:** O iniciado é levado até uma das igrejas onde é batizado novamente e recebe um novo nome para utilizar apenas entre os renovadores. Este será uma espécie de sobrenome. Uma grande festa religiosa é feita e em seguida o anjo passa um mês rezando junto com outros convertidos e Renovadores para reafirmar sua fé na Nova Palavra.

**Personalidades:** Haheuih (General Trono), Haziél (General Querubim)

**Graus:** 1 - Renovador; 2 - Carismático; 3 - Profeta; 4 - Arauto

## NOVO APRIMORAMENTO:

### RENOVADOR

**1 ponto:** O anjo pertence à Palavra Renovada e passou por seu ritual de iniciação. Depois de aprender os ensinamentos da igreja, ele recebe um bônus de + 30% em Empatia e recebe um bônus de + 3 no Carisma por aprender a lidar com sentimentos.

### PODERES DOS RENOVADORES

**Nível 1:** *Oração da Cura.* O renovador deixa-se banhar nos raios de Sol e começa a orar para Demiurgo. No final da Oração ele terá regenerado 1d6 + 2 pontos de vida.

**Nível 2:** *Oração Conjunta.* O renovador pode orar junto com outros membros da igreja e pedir por sua cura. Enquanto o faz, ele recupera 2d6 + 1 pontos de vida.

**Nível 3:** *Pedido.* O anjo pode rezar para Demiurgo e pedir para que ele abençoe uma de suas ações. Uma vez a cada dois dias ele pode invocar este poder e obter um acerto crítico em um teste.

**Nível 4:** *Inocência.* Este poder é uma das razões de a Inquisição ainda não ter conseguido expurgar a Palavra Renovada. O anjo possui uma aparência inofensiva. Qualquer um que tente atacá-lo ou acusá-lo deve testar Força de Vontade contra o Carisma + Fé de seu alvo. Uma vez que a pessoa tenha sucesso neste teste, ela poderá atuar contra o renovador sem problemas.





## IRMANDADE RUBRA

A Irmandade Rubra já foi menos temida. Houve uma época em que seus inimigos a desafiavam abertamente, mesmo sabendo do risco que corriam. Chegaram a se coligar e conspirar para a destruição de uma das seitas de assassinos mais poderosa do Inferno, justamente a seita de anjos caídos mais bem organizada que um dia já fora criada. Muitos nomes pareciam estar envolvidos nessa conspiração contra os Irmãos Rubros, entre eles o anjo caído Razkael, líder dos Auréolas Negras; o daemon Felessanius, arcebispo da Igreja de Satã; o daemon Privelis, grande mercador de almas. Cada um tinha um motivo para atuar nesse jogo, que envolvia muitos outros interessados que ajudaram nas sombras. Havia quem invejasse o poder da irmandade, quem não gostasse de estar perdendo almas para os assassinos e, ainda, aqueles que deviam demais para a seita.

O fim da irmandade foi decretado e seus assassinos caçados por todos os cantos do Inferno. Sua torre, formada por ossos de inimigos caídos, foi invadida que todos os anjos caídos foram destruídos, mesmo que a duras custas. Muitos Irmãos Rubros foram presos por rituais, enquanto outros se esconderam para esperar pela vingança.

Muitos corações bateram mais aliviados durante duzentos anos no Inferno, até terem razão para temerem muitas vezes mais do que antes. Os conspiradores começaram a desaparecer e os sobreviventes só foram descobrir o motivo quando viram o movimento na torre de ossos. Uma comoção agitou todo o Inferno quando a seita voltou a atuar. Nos anos que se seguiram, cada vez mais conspiradores perderam suas vidas até restarem apenas os seus líderes, que hoje não podem deixar suas mentes descansarem por um mero segundo.

Uma das grandes provas de poder da irmandade ocorreu no fim do século XX, quando gerou uma guerra



que se alastrou pelo pela Terra ocidental. Aliados ao arquimago Adapa e ao Serafim Laoviah, os Irmãos Rubros assassinaram e colheram almas sem hesitar por um único instante, com suas espadas e adagas perfurando quem se encontrasse no caminho.

Ninguém sabe quais são os atuais planos da Irmandade, mas tanto Céu quanto Inferno mantêm espiões de olho para tentarem se preparar para qualquer eventualidade. Uma das notícias mais marcantes entre os Irmãos Rubros é a mudança em suas fileiras. Onde antes só haviam anjos caídos, agora há demônios treinados que, apesar de não chegarem a altos postos, não deixam de ser perigosos.

O Círculo Vermelho, formado pelos líderes da irmandade, está se recompondo aos poucos e para ter poder total só falta trazer seu misterioso líder de volta, aquele cujo nome nunca ficou conhecido. Enquanto isso não acontece, os Irmãos Rubros aceitam contratos para missões de assassinato, trocando seus serviços por almas ou itens mágicos.

**Símbolo:** Um punhal fincado em um coração coberto de espinhos.

**Iniciação:** Ninguém se candidata para entrar na Irmandade Rubra. O Círculo Vermelho escolhe quem será convidado. E isso só é feito após muita análise e uma pesquisa minuciosa sobre a vida do indivíduo. O convite é feito por uma carta mágica, sempre coberta por um veneno indetectável. Caso o indivíduo aceite o convite, ele receberá o antídoto e o manto branco, começando o treinamento em pouco tempo. Uma recusa significa a morte lenta e dolorosa.

**Atuação:** Todo o mundo.

**Personalidades:** Moloch, Af o Anjo da Fúria, Liira a Anjo dos Venenos.

**Graus:** 1 - Iniciado; 2 - Irmão Rubro; 3 - Adaga (posto máximo para demônios); 4 - Guerreiro Rubro; 5 - Senhor Assassino; 6 - Mestre do Círculo Vermelho

## NOVO APRIMORAMENTO:

### IRMÃO RUBRO

**2 pontos:** O personagem foi treinado pela Irmandade Rubra e já tingiu seu manto com o sangue de anjos. Esse manto lhe garante um bônus de 20% nos testes de Furtividade e IP 1. Além disso, o irmão rubro recebe 30 pontos para distribuir nas perícias com armas, além de ter o direito de aprender os poderes exclusivos da irmandade.

### PODERES DA IRMANDADE RUBRA

**Nível 1:** *Corte sem Sangue.* O irmão rubro acerta um oponente, mas seu golpe não causará sangramento ou dor. O alvo simplesmente não perceberá que foi ferido. Esse poder é utilizado para causar uma hemorragia interna nas vítimas ou para envenená-las sem que percebam.

**Nível 1:** *Olhos Extras.* Poder desenvolvido por Natanael, permite que o irmão rubro enxergue através dos olhos que arranca de suas vítimas. Ele geralmente os pendura em sua roupa e os utiliza para aumentar sua percepção. Cada olho arrancado permite aumentar a Percepção em um ponto (máximo de + 7).

**Nível 1:** *Lágrimas Venenosas.* As lágrimas do irmão rubro são venenosas e podem ser misturadas em bebidas ou colocadas em armas para causar dano nos outros. Este poder só pode ser usado 1D6 vezes por dia. Cada A lágrima causa 1D6 + 2 pontos de dano.

**Nível 1:** *Silêncio.* O irmão rubro pode andar e atacar em silêncio absoluto, não emitindo nenhum barulho.

**Nível 1:** *Esconder a Arma.* O irmão rubro pode esconder sua arma no plano espiritual. Ninguém será capaz de percebê-la até que ele a saque.

**Nível 1:** *Marca Rubra.* Permite ao irmão rubro marcar a vítima. Ninguém poderá perceber essa marca além dos membros da Irmandade Rubra. Uma vez marcada, a vítima está destinada a ser caçada eternamente pela seita.

**Nível 2:** *Tingir o Manto.* Um dos poderes característicos da Irmandade Rubra. Permite ao assassino tingir seu manto com o sangue de algum ser celestial ou mesmo um humano com Fé. Isso permite aumentar seu IP em 2 durante uma semana. Caso o poder seja usado mais de uma vez por semana, a duração do efeito será aumentada, mas não o IP ganho.

**Nível 2:** *Ataque Certo.* Observando o estilo de luta do alvo por 3 turnos, o assassino descobre seus pontos fracos e pode emitir um ataque certo. Esse golpe terá um bônus de 15% e causará dano dobrado.

**Nível 3:** *Faixas de Fogo.* O irmão é capaz de criar seis faixas de fogo vermelho que queimarão qualquer coisa que se aproxime. Elas serão uma espécie de instrumento de defesa. Elas atacam com 40 + Percepção do irmão rubro e causam 2d6 pontos de dano. Para cada uso das faixas, o demônio deve gastar dois pontos de vida.

**Nível 3:** *Cura pelo Sangue.* Saciando sua sede ou se banhando com o sangue de seus adversários tombados, o irmão rubro pode regenerar seus ferimentos. Para cada ponto de vida que o adversária possuía, ele recupera um dos seus.

**Nível 3:** *Imunidade do Sangue.* Este poder foi criado para se aproveitar das habilidades de regeneração e defesas especiais de outras criaturas mágicas. O irmão rubro tinge seu manto com o sangue de uma dessas criaturas e receberá seus poderes de regeneração ou suas defesas especiais durante 1d6 dias.

**Nível 3:** *Arma Especial.* Banhando sua arma com o sangue de uma criatura mística (ela deve ser morta), o irmão rubro a transforma em uma arma mágica + 2, + 3 contra aquele tipo de criatura durante o restante da semana.

**Nível 3:** *Sangue destrutivo.* O sangue do irmão rubro é flamejante e altamente destrutivo. Caso respingue em alguém, causará 1d6 pontos de dano para cada ponto de vida perdido pelo irmão rubro. As armas usadas para ferí-lo serão



destruídas caso não sejam no mínimo uma arma + 2.

**Nível 4:** *Atravessar defesas.* Uma vez por combate, o Irmão Rubro pode golpear com tanta precisão e força que as defesas especiais ou IP possuídas pelo adversário não valerão nada.

**Nível 4:** *Salto das Sombras.* O irmão rubro pode entrar nas sombras e se transportar para outro lugar a até 50 m.





## AURÉOLAS NEGRAS

Lúcifer sempre soube que a batalha direta contra o Céu não o levaria à vitória. Aprendeu essa lição assim que se ergueu do Abismo e viu as chamas do Inferno pela primeira vez. Reconstituindo-se em seu castelo, o Anjo Caído planejou a criação de um grupo especial de assassinos que o permitira atacar sem que sua presença fosse notada, sem que qualquer jogador do Xadrez Celestial percebesse seus movimentos. Passou muito tempo treinando seus anjos caídos, até o aparecimento da Irmandade Rubra, quando tentou convencer aqueles Decaídos a ajudarem. Com a recusa dos Irmãos Rubros, a Estrela da Manhã se irritou profundamente, porém nada que fizesse alteraria sua resolução. A irmandade não servia ninguém a não ser a si mesma.

Sentado em seu trono, o líder da Primeira Rebelião voltou a confabular até decidir pela criação dos Auréolas

Negras, seu grupo especial de assassinos, prontos para eliminar quem interferisse em seus planos. Os planos de Lúcifer recomeçaram e anjos caídos foram recrutados, principalmente Captare e Protetore Dominação. Ainda há quem diga que existe um grupo secreto de Arcanjos com poderes especiais, uma elite dentro de uma elite de assassinos.

Os Auréolas Negras seguem apenas as ordens de Lúcifer e seus generais, não cumprindo nenhuma outra missão que não envolva os interesses de sua raça e seu líder supremo. Algumas vezes são liberados para caçarem ao lado de demônios ou viverem na terra para coletarem informações ou aprenderem mais sobre o que está se passando no mundo, mas sempre são obrigados a relatar tudo o que acontece a seus superiores.

O atual supervisor da seita é Razkael, o anjo que dizem ser irmão de Azrael, isto é, foram criados juntos, a partir da mesma essência e com a mesma

missão. Se o boato é verdade, ninguém sabe. Atualmente, Razkael está ainda menos disposto a responder, já que se tornou mais furtivo depois da volta da Irmandade Rubra.

No início do século XXI, os Auréolas Negras se preparam mais avidamente para o Apocalipse, tentando localizar o local de nascimento do Anticristo e assassinando os líderes da Cidade de Prata que ousem pisar na Terra. Até mesmo alguns demônios têm sido vítimas dos assassinos de Lúcifer, justamente aqueles que se opõe ou não se importam com a guerra contra o Céu.

Em suas missões, esses seres sempre usam as cores douradas e negras. A auréola negra envolve suas cabeças e escurece suas feições, enquanto adagas de hadjar, coletadas com esforço, estão em suas bainhas.

**Símbolo:** Uma auréola negra envolvendo uma orquídea da mesma cor.

**Iniciação:** O anjo caído nem sempre sabe que está para ser iniciado. Geralmente é avaliado após chamar a atenção de um dos generais ou do próprio Lúcifer e depois recebe o convite. A recusa é rara, mas o anjo tem o direito de fazê-la, apesar de ter sua memória completamente apagada depois disso. Ele nem saberá quem são os Auréolas, como a grande maioria do Inferno. Aceitando, ele passa por um ritual de batismo em que recebe sua auréola, a armadura negra e dourada e uma adaga de hadjar.

**Graus:** 1 - Noviço; 2 - Olho de Lúcifer; 3 - Mão de Lúcifer; 4 - Espada de Lúcifer

## NOVO APRIMORAMENTO:

### AURÉOLA NEGRA

**4 pontos:** O anjo caído foi treinado para se tornar um Auréola Negra, aprendendo novas técnicas de assassinato e ocultamento (o que garante + 15% em uma perícia com arma e + 15% em furtividade). Também existe o benefício de receber a auréola negra, que,

quando sobre sua cabeça, pode ocultar suas feições e pensamentos, o que permite ao anjo caído evitar que seja reconhecido ou que seus pensamentos sejam lidos com um teste de Força de Vontade (caso o poder utilizado para percebê-lo exija um teste, haverá uma disputa de resistência). Além disso, recebe as armas para realizar seu trabalho.

## PODERES DOS AURÉOLAS NEGRAS

**Nível 1:** *Véu.* Invocando seus poderes, o anjo caído pode se tornar apenas uma imagem embaçada, que será percebida pelos outros, porém ninguém lhe dará a devida atenção. Suas feições não serão notadas, nem as armas que está portando.

**Nível 2:** *Perda da Luz.* O anjo caído absorve a energia luminosa do ambiente, gerando uma penumbra que deixa todos os seres da luz mais suscetíveis a seu ataque. Anjos e espíritos iluminados (ligados a Paradísia de algum modo) perdem 10% em todos os testes enquanto estiverem na penumbra.

**Nível 3:** *Filho da Escuridão.* O anjo caído se torna mais rápido enquanto age na escuridão, podendo atacar (1D + seu bônus de Destreza) vezes durante o restante da cena. Pode-se usar no máximo 3 ataques extras por turno e aqueles não usados até o fim do combate serão perdidos.

**Nível 4:** *Fato Consumado.* Agindo na mente do inimigo, o anjo caído baixa suas defesas, fazendo-o aceitar sua morte. Isso diminui em 1D x 10% suas chances de defesa ou resistência (por exemplo, defesa com uma arma ou resistência a um veneno com Constituição).





MANCHAI VOSSOS MANTOS COM O SANGUE DOS INIMIGOS.

GLÓRIA AO PRIMEIRO CAÍDO.

ORAI POR AQUELES QUE QUEIMAM.

O SUPLEMENTO SEITAS DO CÉU E DO INFERNHO TRAZ QUATRO SEITAS ANGELICAIS E INFERNIAIS PARA SEREM USADAS EM CAMPANHAS POR NARRADORES E PERSONAGENS DOS JOGADORES..

O SUPLEMENTO CONTÉM:

INQUISIÇÃO CELESTIAL, SEITA DE ANJOS DEVOTADOS À ENCONTRAR TRAIDORES EM SUAS PRÓPRIAS FILEIRAS;

A PALAVRA RENOVADA, ANJOS FIÉIS QUE BUSCAM O CONTATO DIRETO COM O SENHOR;

IRMANDADE RUBRA, DEMÔNIOS MERCENÁRIOS QUE UNTAM SEUS MANTOS EM GLÓRIA COM O SANGUE DE SEUS INIMIGOS;

AURÉOLAS NEGRAS, SEITA DE ANJOS CAÍDOS ESCOLHIDOS POR LÚCIFER,