

Ismails

Os anjos Islâmicos.

Durante os últimos tempos, Al-Dyniha permaneceu em Ark-a-nun como o Venerável Mestre da Ordem do Mármore depois que Magnus Petraak decidiu se estabelecer na Terra definitivamente. A sua jurisdição perdurou até 209 AC (data mundana), quando o próprio Al-Dyniha conseguiu romper a barreira que separa os planos e chegar à Terra. Fez acordos com seu antigo mentor e permaneceu afastado do mundo romano, expandindo a Ordem do Mármore para a Turquia e Oriente Médio, chegando até o leste da África.

Al-Dyniha e outros três Magos da Ordem do Mármore viajaram até o Egito, onde encontraram humanos do Templo de Ísis e Osíris. Junto a Mago dissidentes desta Sociedade Secreta, formaram as bases do que mais tarde se tornaram a grande Ordem do Mármore do Oriente (ou da Terra, como preferirem). Com as expansões, acabaram adotando os reinos árabes como base de operações, principalmente a região dominada pelos honrados discípulos do grande profeta Maomé (os Magos Petros).

Muitos dos seguidores de Al-Dyniha não demoraram muito para chegarem à Terra também. Entre eles, muitos Djinns aliados da Ordem, que auxiliaram os combatentes árabes e os Magos Petros a enfrentarem os Anjos Católicos em seu território.

Os Djinns e Efreets passaram a reinarem absolutos sobre os solos árabes, tornando-se freqüente o seu contato com os cabalistas judeus e os Sahires (muitas fundariam Ordens Islâmicas de Magia). As grandes cidades e os califados prosperavam e verdadeiras metrópolis eram erguidas ao redor dos maiores Oásis, onde os mercadores de toda a Arábia negociavam todos os tipos de produtos e especiarias, mundanas e místicas.

A guerra contra os Anjos tornou-se ainda mais medonha após o século VII, quando o profeta Maomé unificou as tribos que viviam nos desertos árabes, sob a tutela do deus único e verdadeiro, Allah. Porém, a aliança entre os Magos Petros e os Magos da Ordem do Mármore garantiu inúmeras vitórias para os islâmicos (a poucas derrotas aconteceram durante as Cruzadas).

Auxiliado por Khalid, Ismail e Gibril, Allah construiu um paraíso nos desertos de Paradísia, chamado Adn, onde os valorosos guerreiros islâmicos poderiam descansar para sempre, após lutarem na Jihad, embora muitos desses guerreiros preferissem retornar à Terra, na forma de Ismails (guerreiros Mortos-Vivos semelhantes aos Hellspawns católicos).

Ismail, um poderoso Efreet que há milênios assumiu sua forma autêntica em Paradísia após executar um desejo de um Anjo cujo nome já foi esquecido, estudou e desvendou as formas de criação empregadas nos guerreiros perpétuos criados pelos Mestres Invisíveis das Guerras: os Warkellets. Quando as primeiras almas que descansavam no paraíso de Allah foram devolvidas à Terra com dons eternos e semi-humanos (o corpo ainda imperfeito lembra os Hellspawns católicos), Ismail foi homenageado por seu brilhante sucesso. Os sacerdotes islâmicos batizaram os guerreiros que retornavam para a Jihad com o nome de Ismails, simbolizando seu respeito e admiração.

(Retirado do Projeto Ark-a-nun de Lamazuus)

Personagens Ismails

A construção de um personagem Ismail deve ser feita como qualquer outro Anjo então sugiro que você tenha em mãos o Anjos – A Cidade de Prata.

Poderes Angelicais:

Simbionte

Pelo menos um 1 nível desse poder deve ser comprado.

A regras do Simbionte dos Ismails são as mesma dos Hellspawns, a diferença entre os dois, a que o simbionte dos Ismails tem uma forma mais “celestial” enquanto os dos Hellspawns tem uma forma mais monstruosa.

Nível 1: Simbiontes fracos, com todos seus atributos em 3, proteção 0 e incapazes de atacar.

Nível 2: Esses simbiontes possuem todos os seus atributos em 1D, IP 1 e podem fazer ataques que causam até 1d6 pontos de dano.

Nível 3: Simbiontes mais poderosos, com seus atributos em 2D, IP 2 e capazes de realizar ataques que causam até 2d6 de dano.

Nível 4: Seres maiores e mais flexíveis, capazes de formar diversos casulos e formas animadas. Possuem atributos em 3D, IP 3 e dano 3d6.

Bloqueio de Poderes Angelicais

Nível 1: O Ismail, se passar em um Teste de Will vs Will do oponente, pode impedir que seu oponente use algum tipo de poder angelical, por 1d4 turnos.

Nível 2: O Ismail, se passar em um Teste de Will vs Will do oponente, pode impedir que seu oponente use algum tipo de poder angelical, por 1d8 turnos.

Nível 3: O Ismail, se passar em um Teste de Will vs Will do oponente, pode impedir que seu oponente use algum tipo de poder angelical, por 2d6 turnos.

Invocar o poder de Allah

O Anjo invoca uma espécie de esfera aparentemente de fogo ou de luz com 30 centímetros de diâmetro que ao atingir o alvo não o queima e nem da danos físicos, mas o faz sentir um sofrimento cruel e inexplicável, e que é mais doloroso de acordo com os pecados cometidos á Allah, que só vale apenas a pecados Islâmicos, não vale a pecados católicos ou cometidos contra Cristo.

Exemplos de alguns pecados: Desrespeito a Allah, ao grande profeta Maomé, e o ao livro sagrado Alcorão (Al-Qur’na). Caso o alvo for um Muçulmano e descumprir as leis do Alcorão pode ser considerado um pecado.

Obs: O dano é determinado pelo mestre de acordo com os pecados cometidos pelo alvo, se o dano for muito alto e o alvo for um mortal este pode enlouquecer ou vir até a falecer, e um teste de Will pode ser feito para reduzir o dano a metade.

Nível 1: O dano varia de 0 a 6 com um teste de Will fácil.

Nível 2: O dano varia de 0 a 12 com teste de Will normal.

Nível 3: O dano varia de 0 a 18 com teste de Will difícil.

Aprimoramentos

Membro importante da Ordem de Mármore

1 ponto: Você não é qualquer membro da Ordem de Mármore mais sim membro muito influente e requisitado com certos benefícios dentro da Ordem.

Deveres importantes de Anjos Muçulmanos e Ismails

- ?? Crer e ser fiel a Allah e em seu profeta Maomé.
- ?? Orar cinco vezes por dia, e caso estiver na Terra seu rosto devera estar voltado para Meca a cidade santa.
- ?? Se estiver na Terra , deve-se dar a esmola da lei (zekat).
- ?? Visitar Meca de século em século.

As cinco leis do Alcorão

- ?? Crer em Allah e em seu profeta Maomé.
- ?? Orar cinco vezes por dia com seu rosto voltado na direção de Meca a cidade santa.
- ?? Dar a esmola da lei (zekat).
- ?? Fazer a peregrinação a Meca, pelo menos uma vez na vida (Hadjj).
- ?? Observar o jejum do nascer ao pôr do sol durante um mês (ramadã).