

AXUMITAS



Henriquez "Morecogo" Santos

AGRADECIMENTOS

- Aos meus pais, que sempre me incentivaram ao prazer da leitura e nunca condenaram minha curiosidade extrema...
- Aos meus queridos Jogadores, que me aguentam como Mestre desde 1996 (em especial o Tico "Slinker", o Rodrigo "Chuck Norris", o Rafael "Feijão", o Rafael "Ruffles", o Dalton, o Lucas "Wargods", o Renato "Cocaman", os primos Luiz, William, Gabriel, Eduardo e Patrick e principalmente meu irmão César).
- À minha namorada Dayana, com a simples existência dela na minha vida.
- Às Musas que inspiraram Marcelo Del Debbio a criar um cenário tão vasto e rico, digno da admiração de todo RPGista e leitor (que saiu ganhando com tantos contos derivados deste cenário).
- À galera do Fórum da Editora Daemon e do Grupo da Daemon no Facebook, que sempre busca ajudar quem tem dúvidas quanto ao cenário, e me deram inúmeras sugestões para este e os próximos Netbooks.
- A todos os artistas desconhecidos por mim que disponibilizaram as imagens pela Internet, imagens estas que eu peguei emprestadas para este Netbook.

MISTERIOSOS AXUMITAS

Desde crianças, estudamos a História Antiga a partir dos egípcios, mesopotâmicos, gregos e romanos, mas não temos contato com as centenas de outros povos que compunham e relacionavam-se com estes povos principais. Um destes povos é a misteriosa nação da região do Chifre Africano, cujo reino era chamado Axum.

Um povo repleto de mistérios e detentor de um dos primeiros alfabetos do Mundo Antigo, com tradições mantidas até hoje e conhecimento militar e hidráulico admiráveis em sua época e região. Mesmo com características tão marcantes, os axumitas muitas vezes nem são mencionados nos livros de História.

Este povo, após sua diluição entre povos tribais e invasões europeias e árabes, teve algumas de suas tradições mudadas pelo contato com tantos outros povos, até praticamente desaparecerem com a dominação islâmica e a posterior neocolonização italiana que acabou por formar o país conhecido atualmente como Etiópia. Atualmente, os ditos axumitas não passam de uma fraca lembrança histórica suprimida pela intensa influência cristã ortodoxa e a cultura da miséria e das guerras dos senhores tribais.

O Netbook Axumitas, escrito por Henrique “Morcego” Santos, trata deste povo pouco conhecido na História real e menos ainda no Mundo de Trevas, explicando inclusive fatos obscuros mas de grande interesse, como a relação da Cidade de Prata e da cultura rastafári sobre a região, o mistério da possessão Bouda e da vidência através da borra de café, a atuação das ordens secretas o Leste Africano, e novas informações sobre como é o Mundo de Trevas dentro do continente africano – atualmente, reduzido a fracas menções de Asimanis e bruxos Asimas. Junto a todos os recursos para uma campanha em Axum ou na Etiópia, este Netbook ainda apresenta Addis Abeba como cidade-base, e uma aventura introdutória às novas informações contidas neste Netbook.

Entre os novos tipos de personagem, estão três tipos de místicos (Sälabi, Kadami e Awaqi), Templários da Arca da Aliança, membros dos povos dos desertos (Adagn e Komaro), exorcistas etíopes, criaturas do folclore árabe (Zä'ast'ämon, Bouda e Légéwon) e outros, todos com regras para Personagens Jogadores, além de poderes e descrições que introduzirão com perfeição estes personagens ao cenário de Trevas.

Vale ressaltar que este Netbook possui as ideias específicas do autor, podendo ou não ser consideradas oficiais, desde que afirmado diretamente pelo criador do Mundo de Trevas, Marcelo del Debbio.

RESUMO HISTÓRICO

Axum foi o império existente na região onde hoje se situa a Etiópia, tendo existido por volta do século IV a.C. até o século I d.C. A capital do reino estava localizada na cidade de Axum, bem ao norte do atual país africano, famosa por ali ser apontado como o lugar onde é guardada por monges ortodoxos etíopes a famosa Arca da Aliança.

O império axumita teve importância definitiva no comércio entre o Império Romano e o subcontinente indiano, servido de “ponte” para a troca de produtos entre o Ocidente e o Oriente. Prova da importância deste antigo reino africano é atestado pela cunhagem de inúmeras moedas de ouro e prata, durante a administração de vários monarcas locais, e que traziam inscrições em ge'ez (a língua do império) e grego, prova de que este antigo estado tinha proeminência no comércio internacional de seu tempo (o grego era a língua preferencial para qualquer contato internacional na época). Foi inclusive nesta época que se criou a escrita ge'ez, ainda hoje utilizada, um dos poucos sistemas de escrita exclusivamente africano.

Ainda durante a existência do estado de Axum, o povo etíope adotou a religião cristã, durante o reinado de Ezana (cerca de 320 da era Cristã), adaptando-a a sua realidade e tornando-a uma forma de identificação de sua nacionalidade. Apesar disso, a Igreja Ortodoxa etíope ficaria subordinada à Igreja Copta egípcia desde o início até 1959, quando finalmente estes dois ramos do Cristianismo com seus ritos particulares se separaram. Antes de sua conversão ao Cristianismo, o povo adotava uma religião própria muito vinculada à mitologia mesopotâmica. Uma porcentagem considerável dos súditos de Axum cultuava ainda o Judaísmo.

Axum chegou ao fim devido à expansão muçulmana e a pressão de reinos vizinhos. A população do Império foi forçada a se isolar no interior de seu território, causando conseqüente declínio de sua cultura e comércio, apagando aos poucos os traços desta distinta sociedade. O Império Axumita seria sucedido pelo Estado

constituído pela dinastia Zagwe, que floresceu por volta do século XI.

RELIGIÃO

Entre os antigos habitantes da Etiópia, os grupos kushitas não assimilaram a cultura semita da classe governante, entregando-se à adoração de diversos objetos da natureza: árvores gigantescas, rios, lagos, montanhas elevadas, animais. Acreditavam que estes objetos abrigavam espíritos bons ou maus, aos quais se devia consagrar oferendas e sacrifícios anuais ou sazonais.

O paganismo dos axumitas lembrava muito a religião da antiga Arábia do Sul. Era um politeísmo complexo, com características dos cultos relacionados à agricultura e à criação de animais. As divindades adoradas eram Astar, a

encarnação do planeta Vênus, e Beher (o Mar) e Meder (Terra) – Beher acabou por ser fundido a Meder e tornou-se o deus do céu e da Terra. A popularidade de que gozou o culto de Astar no período pré-axumita permaneceu no Axum pagão, sendo encontrados vestígios desse culto em períodos ainda posteriores. Beher e Meder, constituindo uma só divindade, vinham logo depois de Astar nas inscrições. A divindade lunar Hawbas era adorada na Arábia do Sul e na Etiópia pré-axumita, e há indícios de que o deus Gad, cuja adoração foi combatida pelos santos medievais, era esse mesmo deus lunar. É possível que os axumitas associassem os traços da divindade lunar à imagem do deus Mahrem. Nas inscrições axumitas, Ares-Mahrem, na qualidade de deus da guerra, é referido como “invencível”, “imbatível por seus inimigos”, aquele que garante a vitória. Enquanto divindade dinástica, Ares-Mahrem era chamado pelos reis de “o maior dos deuses”, ancestral dos reis. A qualidade primeira de Mahrem era a de deus progenitor e protetor dos axumitas; um segundo atributo seria o de invencível deus da guerra; em seguida ele aparecia como antepassado e pai do rei; enfim, teria sido considerado como o rei dos deuses. Era a ele que os reis de Axum consagravam seus tronos vitoriosos tanto na própria



Axum como nas regiões que conquistavam. Outros deuses eram Sin (outro deus lunar), Nourou (“o brilho”), Dzata-Badan (deusa-sol), e outros deuses da Arábia do Sul e outros semíticos como Ilumquh.

Os antigos textos etíopes, redigidos com base na tradição oral, afirmam a existência de um culto da serpente Arwe paralelamente à lei de Moisés. A serpente era considerada um dragão divino ou o primeiro rei Arwe-Negus, morto pelo pai da rainha de Sabá.

O culto dos ancestrais, especialmente dos reis mortos, ocupava um lugar importante na religião axumita. Os vasos e outros objetos descobertos em locais fúnebres indicam a crença numa vida além-túmulo. Referências indiretas a esta questão sugerem a existência de um culto dos

“senhores das montanhas”, que lembra cultos análogos da Arábia. Dos numerosos grupos da Arábia do Sul que professavam a religião judaica, alguns devem ter vindo se instalar na Etiópia antes do século VI, quando o Cristianismo se tornou predominante.

A história dos reis, Tarike Neguest, atribui ao famoso

Frumêncio o privilégio de ter introduzido o Cristianismo no país. Frumêncio viria a ser chamado Iluminador (“Kessate Brhan”) ou “Abba Selama”, que significa “Pai da Paz”. O primeiro rei cristão etíope, educado e depois batizado pelo bispo Frumêncio, parece ter sido Ezana, filho de Elle Ameda. Mas a expansão do Cristianismo no reino de Axum durante os séculos V e VI foi obra de religiosos que todos os textos tradicionais qualificam como Tsadkan (Justos) ou Tesseatou Kidoussan (Nove Santos).

AGRICULTURA E ECONOMIA

Durante o período axumita, como nos séculos anteriores, a agricultura e a criação de animais constituíram a base da vida econômica. Entretanto, o desenvolvimento axumita assumiu um aspecto característico, provavelmente em decorrência de dois fatores.

Todas as fontes antigas indicam que, no decorrer dos dois primeiros séculos, o tráfico marítimo no Mar Vermelho se

intensificou, o que se pode atribuir à expansão romana nessa região, favorecida pelo progresso da navegação. É sabido que os métodos de navegação se aperfeiçoaram a partir do início do século I. Multiplicavam-se as relações comerciais, as embarcações traziam mercadorias e possibilitavam o comércio com a Índia e o mundo mediterrâneo. Adulis era o ponto de encontro para o tráfico marítimo, assim como - e este é o segundo fator - para o comércio terrestre. No interior, avultava o comércio de um valioso artigo, o marfim. Axum era o grande centro coletor de marfim, procedente de várias regiões. Já na época dos Ptolomeus, o elefante da Etiópia era muito valorizado, sendo utilizado pelos exércitos como um tipo de carro de assalto. Entre outros itens de valor comercializados em Axum estão peles de hipopótamo, chifres de rinoceronte, carapaças de tartaruga, escravos e temperos.

A grande maioria dos axumitas dedicava-se à agricultura e à criação de animais. Nas encostas montanhosas construíam terraços para a agricultura, que eram irrigados pela água canalizada das torrentes. Nos contrafortes das montanhas e das planícies, faziam cisternas e barragens para armazenar a água da chuva, cavando canais de irrigação. As inscrições indicam que cultivavam o trigo e outros cereais; conheciam também a viticultura e utilizavam arados puxados por bois. Possuíam numeroso rebanho de bois, carneiros e cabras, além de asnos e mulas. Aprenderam a caçar e a domesticar elefantes, que eram reservados ao uso exclusivo da corte real. De acordo com as inscrições, os axumitas se alimentavam de bolos de trigo, cerveja, vinho, hidromel, mel, carne, manteiga e óleo vegetal. Os ofícios e ocupações dos ferreiros e outros artesãos metalúrgicos, dos oleiros, pedreiros, canteiros e escultores, entre outros, revelam um nível muito alto de destreza e senso artístico.

A posição do reino de Axum no mundo comercial da época era a de uma potência mercantil de primeiro plano, o que se evidencia pela cunhagem de moeda própria em ouro, prata ou cobre. A cunhagem, em particular da moeda de ouro, constituía uma medida não apenas econômica as também política; através dela, o Estado de Axum proclamava ao mundo sua independência e prosperidade, o nome de seus monarcas e as divisas do reino.

GOÉCIA ETÍOPE E A CAFEOMANCIA

Quando a Rainha de Sabá foi desposada pelo rei hebreu Salomão, parte do conhecimento hebraico, incluindo seu folclore e conhecimentos místicos, foi passado aos sabeus (habitantes de Sabá) e a Axum, principalmente durante o reinado de Menelik I, o sucessor da tradição salomônica na Etiópia. As Chaves de Salomão se tornaram a principal tradição arcana dos magos servos do rei axumita, mantendo-se entre as classes mais altas do clero.

Quando a Arca da Aliança foi trazida a Axum, uma dissidência da Ordem de Salomão foi criada especificamente para proteger a Arca, a Ordem da Arca da Aliança, composta por Templários e Awaqi, os Goécios que protegem a tradição das Chaves Salomônicas. Porém, diferentemente da Goécia tradicional hebraica, os 72 senhores das trevas ficaram restritos aos ancestrais hebreus, enquanto os Awaqi dedicaram-se a lidar com entes espirituais de sua própria região: os Adbar, os Zaar e os Weqabi.

Os Adbar são espíritos benevolentes ancestrais, geralmente ligados às forças da natureza como animais, plantas, rios, efeitos climáticos ou estações do ano. Embora benevolentes, a primeira conexão com um indivíduo é sempre traumática, com sintomas como febre, delírios, dores abdominais, tontura e muitos outros. Quando um especialista em espíritos (Debtera, Awaqi, Tenquay, Tāmari ou Qalecha) identifica a conexão espiritual, ele pode decidir exorcizar (especialidade dos Exorcistas Coptas chamados Debtera ou dos Estudiosos de Espíritos Islâmicos chamados Qalecha), capturar (especialidade dos necromantes Tenquay e seus aprendizes Tāmari, ou dos próprios Awaqi) ou realizar um ritual de coexistência pacífica entre o espírito e a alma do tocado (especialidade dos Awaqi e raros Tenquay e Qalecha). Com esta coexistência, o indivíduo beneficiado pode obter conhecimento a partir de seu Adbar e até mesmo pode realizar proezas físicas com a energia do Adbar.

Opostos em índole dos Adbar, há os Zaar: espíritos sem descanso que utilizam a força vital da vítima para suprirem seus vícios eternos - são o equivalente etíope aos Obsessores. Da mesma forma como ocorre com os Adbar, a vítima acometida pelo toque ou pela possessão do Zaar pode ser exorcizada, capturada ou, em raríssimas ocasiões (potencialmente mortais ao realizador), coexistência - apenas Tenquay e Tāmari se arriscariam a este ritual. Os

Zaar também são resultado da morte por tortura de uma pessoa pelos Lêgêwon, habitantes de Maumivu (como chamam Metrópolis) – quando a tortura ultrapassa o limite do corpo, o indivíduo morre e sua alma não consegue seu descanso.

A terceira classe dos espíritos do folclore do Chifre Africano são os poderosos Weqabi, uma espécie de semideuses ou ancestrais divinizados dos axumitas e outros povos da região. Seis deles são muito conhecidos e os principais interlocutores dos Awaqi nos rituais goécios etíopes. Os seis mais poderosos Weqabi são Ch'abse, Abko, Moti Rabi (a tríade superior), Adagn Warqu, Adal Moti, Taqwar (a tríade inferior) e Jdju Mareyam (a matriarca de todos os Weqabi). Estes espíritos são os que presidem os rituais mais poderosos dos Awaqi para a Ordem da Arca da Aliança e também exercem o papel de conselheiros sobrenaturais do governante axumita e etíope até a atualidade.

Nas tradições etíopes (dos Awaqi, Tenquay e Tãmari), o costume é guardar cada espírito capturado ou coexistente em potes de café chamados jebenas, da mesma forma como os salomônicos originais faziam com anéis e os sha'ires (evocadores de djinns) com as lâmpadas de óleo. É na abertura destas jebenas que a evocação dos Adbar, Zaar ou Weqabi é realizada, embora muitos rituais de evocação incluam o preparo de café para ser bebido durante o ritual, com pó de café da jebena do espírito a ser invocado. Para esta ocasião, uma mística muito particular da Etiópia é ativada: a Kadami, ou cerimonialista do café. Ela participa dos rituais apenas preparando o café e distribuindo aos presentes.



H - Guerriers abissins
Abyssinian Warriors

Porém, a Kadami possui outra capacidade extraordinária, na forma da leitura da borra do café. Dentro da modalidade divinatória da Tasseografia (leitura de borras), existe a leitura de folhas de chá, sedimentos de vinho ou, a especialidade das Kadamis, a borra de café, na tradição etíope da Cafeomancia. Depois que uma pessoa bebe o café preparado especialmente pela Kadami, ela recolhe a xícara sem nenhum líquido e apenas com a borra do café ao fundo, por onde ela se concentra e percebe figuras e padrões que indicam informações importantes sobre o passado, presente e futuro da pessoa que bebeu aquele café.

SITUAÇÃO ATUAL

A Etiópia é um país encravado no Chifre da África, um dos países mais antigos do mundo. É a segunda nação mais populosa da África e a décima maior em área. O país faz fronteira com o Sudão e com o Sudão do Sul a oeste, Djibuti e Eritreia ao norte, Somália ao leste, e Quênia ao sul. Sua capital é a cidade de Addis Abeba.

Considerando que a maioria dos Estados africanos tem muito menos de um século de idade, a Etiópia foi um país independente continuamente desde tempos passados. Um Estado monárquico que ocupou a maioria de sua história, a Dinastia Etíope, tem suas raízes no século X a.C.. Quando o continente africano foi dividido entre as potências europeias na Conferência de Berlim, a Etiópia foi um dos dois únicos países que mantiveram sua independência. A nação foi uma das apenas três membros africanos da Liga das Nações, e após um breve período de ocupação italiana, o país tornou-se membro das Nações Unidas. Quando as outras nações africanas receberam sua independência após a Segunda Guerra Mundial, muitas delas adotaram cores da bandeira da Etiópia, e Addis Abeba tornou-se a sede de várias organizações internacionais focadas na África. Em 1974, a dinastia, liderada por Haile Selassie, foi deposta. Desde então, a Etiópia foi um Estado secular com variação nos sistemas governamentais. Hoje, Addis Abeba ainda é sede da União Africana e da Comissão Econômica das Nações Unidas para a África.

Além de ser um país antigo, a Etiópia é um dos sítios de existência humana mais antigos conhecidos por cientistas de hoje em dia que estudam os traços mais antigos da humanidade; podendo potencialmente ser o lugar em que o homo sapiens se originou. A Etiópia divide com a África do Sul o posto de maior número de

Patrimônios Mundiais da UNESCO na África (oito, cada país). O país também tem laços históricos próximos com as três maiores religiões abraâmicas do mundo. A Etiópia foi um dos primeiros países cristãos no mundo, o tendo oficialmente adotado como religião do Estado no século IV. O país ainda tem uma maioria cristã, porém um terço da população é muçulmana. A Etiópia é o sítio da primeira Hégira na história islâmica e da mais antiga população muçulmana na África, em Negash. A nação também é o berço espiritual da religião Rastafari. Até os anos 1980, uma população significativa de judeus etíopes residiu na Etiópia. Além disso, o país tem, ao todo, cerca de 80 grupos étnicos diferentes hoje em dia, com o maior sendo o Oromo, seguido pelos Amhara, ambos os quais falam línguas afro-asiáticas. O país também é famoso pelas suas igrejas talhadas em pedras e como lugar onde o grão de café se originou.

No período após a derrubada da monarquia, a Etiópia transformou-se em um dos países mais pobres do mundo. Ela sofreu uma série de períodos de fome trágicos na década de 1980, resultando em milhões de mortes. Lentamente, no entanto, o país começou a se recuperar, e hoje a economia etíope é uma das que mais crescem na África.

A Escola de Yamesh é especialmente importante na região, coordenando junto à Cidade de Prata a atuação dos Anjos que defendem o Judaísmo e o Cristianismo, principalmente dentro do movimento Rastafari que se originou na própria Etiópia. O braço armado da Escola de Yamesh na região é a Ordem da Arca da Aliança, derivada da Ordem de Salomão e dedicada exclusivamente à proteção da Arca da Aliança e dos interesses da Cidade de Prata. Os poderes paralelos que enfrentam a liderança da Escola de Yamesh vêm na forma dos poderosos bruxos Asimas e dos servos do Grêmio dos Glutões, este último vinculado aos interesses abomináveis da cidade corrompida de Maumivu.

MISTÉRIOS

A Arca da Aliança

Um dos artefatos mais valiosos e citados das tradições religiosas derivadas de Abraão está supostamente guardado na Etiópia, mais precisamente na Igreja de Santa Maria de Sião. Esta igreja fica na cidade de Axum, na Região de Tigré, ao norte do país.

Destruída e reconstruída várias vezes, uma nova igreja foi levantada pelo Imperador Haile Selassie na década de 1950. Numa capela próxima é guardada, segundo a tradição, a própria Arca da Aliança (ou, como é chamada pelos etíopes, Tabota Seyen), cuidada por um monge guardião que é a única pessoa com licença para ver a relíquia. De acordo com velhas histórias compiladas no livro sagrado Kebra Nagast, a Arca foi trazida de Jerusalém à Etiópia por Menelik, filho do rei Salomão e Makeda, rainha de Sabá. Ainda há outra crença de que a Arca tenha permanecido em segurança no Templo de Salomão, em Jerusalém, até 579 a.C., quando a cidade foi totalmente devastada, o templo derrubado e a Arca levada pelas hordas demoníacas dos povos semitas da região.

Dentro da Igreja de Santa Maria de Sião, apenas um monge guardião pode vislumbrar a Arca, e apenas ele vive na presença dela diariamente, sendo proibido o contato dela com qualquer outro indivíduo. O atual monge guardião é Gebre Mikel, também o único capaz de nomear seu sucessor antes de sua morte, junto aos principais sacerdotes da Igreja Ortodoxa Etíope.

Não se sabe a real extensão dos poderes concedidos a quem tiver a posse da Arca da Aliança, embora seja certo de que nenhum demônio ou criatura maligna seja capaz de abri-la sem ser completamente obliterada, a Arca seja indestrutível a qualquer força e que não possa ser removida do plano da Terra, além das citações na Bíblia sobre os raios flamejantes.

Velha Arcádia na Etiópia

O nome “Etiópia” tem origem grega, significando “rosto queimado” (talvez pela cor da pele dos africanos em relação aos gregos. Durante a Era Mítica terrena, Andrômeda era a filha do rei Cefeu e da rainha Cassiopeia, ambos regentes da Etiópia.

Cassiopeia cometeu a blasfêmia de afirmar que sua filha era mais bela que as Nereidas, ninfas filhas do deus marinho Nereu e acompanhantes do cortejo de Poseidon. Para punir a arrogância da rainha, o deus dos mares e irmão de Zeus enviou um de seus monstros marinhos, o destrutivo Ceto, para devastar a costa da Etiópia, incluindo o reino de Cefeu. O desesperado rei consultou o Oráculo de Apolo, que lhe avisou que a destruição era inevitável, a não ser que o rei sacrificasse sua filha Andrômeda ao monstro marinho.

Acorrentada a um rochedo na costa, Andrômeda foi entregue a Ceto.

Ao retornar de sua bem-sucedida batalha contra a Górgona Medusa, Perseu soube do destino de Andrômeda e decidiu combater o monstro com os itens mágicos de que dispunha. Utilizando os poderes do Elmo de Hades (que tornava seu portador invisível) e da Cabeça da Medusa, Perseu venceu Ceto. Ao soltar Andrômeda, Perseu casou-se com a princesa. Juntos, foram os ancestrais da linhagem dos Perseidas através de seu filho Perses. Eles também tiveram como filhos Alceu, Heleu, Mestor, Estênelo e Eléctrion, além das duas filhas Autócte e Gorgófone. Seus descendentes reinaram sobre Micenas de Eléctrion até Euristeu. De acordo com estudos dos antigos, Perseu é também o ancestral dos persas. Após a morte de Andrômeda, como prometido por Atena, a princesa etíope foi colocada entre as constelações do céu setentrional, próxima a Perseu e Cassiopeia.

Devido a este passado mítico, a cidade paradisiana de Olympus e a região da Velha Arcádia ainda mantêm relações, mesmo que extremamente sutis, sobre a Etiópia, preferindo se relacionar na região através de seus contatos renascentistas na Escola de Yamesh. Dentro dos bestiários que descrevem a fauna mitológica da Etiópia, podem ser vistos Serpentes Anfisbenas, Basiliscos, Catoblepas, Esfinges, Leucrocotas e Manticoras, junto a criaturas nativas da região:

- Eale, ou Centicora: semelhante a um bode ou antílope preto ou marrom e do tamanho de um hipopótamo, com cauda de elefante, presas de javali e chifres que podem se mover independentemente para qualquer direção, um dos quais geralmente é representado voltado para a frente e o outro para trás;
- Pégaso Etíope: igual ao Pégaso das lendas, mas com a adição de dois chifres em sua frente;
- Touro Etíope: grande búfalo de couro vermelho, couro este que acredita-se ser indestrutível às armas comuns – esta criatura é muito feroz e selvagem;
- Dragão Etíope: colossais dragões serpentinos com aproximadamente 55 metros de comprimento, se alimentam de elefantes e muito raramente possuem asas ou patas.

Para combater todos estes monstros e proteger alguns locais ainda sagrados aos olympicos e arcades da Velha Arcádia, agentes paradisianos e arcadianos são enviados de tempos em tempos, defendendo

os interesses do panteão greco-romano e dos quase inexistentes veneradores deste panteão que ainda se mantêm na região.

Ekerá Bereket e Arcades Polybius

Um dos itens mais conhecidos dos estudiosos sobre Maumivu é a conhecida Ekerá Bereket, cuja tradução é “presente do mundo dos mortos” e em grande parte do Ocidente é chamada de Configuração dos Lamentos, ou até Caixa de LeMarchand. Este artefato é uma espécie de quebra-cabeças em formato de cubo, cuja solução de seu segredo abre um portal diretamente para Maumivu, onde o solucionador conhecerá pessoalmente os Légéwon, ou Cenobitas.

O formato e inscrições da Ekerá Bereket etíope são exatamente iguais aos das Configurações dos Lamentos encontradas em outros lugares do mundo – porém, o povo etíope acredita que ela os levará ao paraíso, devido a séculos de influência de Maumivu sobre os povos da região. Sendo assim, é razoavelmente mais fácil encontrar uma Configuração dos Lamentos dentro do Chifre Africano que em praticamente todos os outros lugares do mundo.

Acompanhando a evolução tecnológica terrena, os Légéwon também levaram a Configuração dos Lamentos a outro nível de interatividade: o jogo digital. Lançado nos anos 80, o jogo apenas para arcade chamado Polybius foi disponibilizado em alguns lugares do mundo, atingindo um novo público que deixava de se interessar por quebra-cabeças físicos e queria cada vez mais os videogames. O jogo foi reportado em notícias no estado de Oregon, nos EUA, e em outros pontos dispersos do mundo, mas com uma boa distribuição de fliperamas com o tal jogo em Addis Abeba e Mogadíscio.

O jogo Polybius era extremamente viciante e induzia seus jogadores a estados de catatonia e atos de automutilação. Depois de poucas semanas, o jogo misteriosamente sumiu dos lugares onde estavam situados ao redor do mundo, pouco antes de várias denúncias de desaparecimento de crianças e adolescentes das mesmas regiões. Os estudiosos sobre Maumivu não sabem dizer se a retirada do Polybius foi um ato de Maumivu ou se foi fruto da atuação de ordens místicas que não desejavam a proliferação desta “caixa dos lamentos digital”. Depois dos anos 80, não houve nenhuma outra tentativa tão explícita por parte de Maumivu quanto foi a colocação de fliperamas com o Polybius.

SOCIEDADES SECRETAS

Escola de Yamesh

Também chamados de **Magos Renascentistas** ou **Magos Bíblicos**.

Fundação: 4.000 a.C., Egito; século XV, Itália.

Personalidades: Moisés, Abraão, Noé, Temístocles, São João Batista, São Pedro, São Linus, Makeda a Rainha de Sabá, Menelik I, Frumêncio (bíblicos), Leonardo da Vinci, Michelangelo, Brunelleschi, Francesco Suriano (renascentistas), Nove Santos da Etiópia, Constantino II, Zema Bedilu.

Base: Mar Morto, Itália/Europa e Addis Abeba/África.

Atuação: Mediterrâneo, Europa, norte da África e Chifre Africano.

Background: os Magos que mais tarde formariam a Escola de Yamesh surgiram dos discípulos de Yamesh, um Mago Atlante, filho de Poseidon, com uma mulher mortal. Apesar da proibição de seu pai, Yamesh apaixonou-se por Samara (uma humana, protegida dos Anjos da Cidade de Prata), e teve três filhos.

Quando Poseidon descobriu, transformou Yamesh no lago que hoje é o Mar Morto. Seus três filhos escaparam e tornaram-se os primeiros profetas, na região da Palestina.

Os três profetas (auxiliados por Anjos Protetores de Samara) migraram para o Egito, e auxiliaram Moisés em sua fuga do faraó. Desde então, os profetas de Yamesh sempre estiveram ao lado dos Anjos da Cidade de Prata, tendo grandes aliados entre eles, incluindo o próprio Christos quando esteve na Terra.

De Jerusalém, migraram para Roma, onde tentaram sem sucesso defender a Igreja durante quase três séculos, após a morte do corpo físico de Christos. Foram eles (auxiliados pelos senadores) que derrotaram a religião de Mithras, deus persa da luz e do fogo, e instituíram a religião católica como oficial no Império Romano.

Além de Roma, a comitiva de Jerusalém se dividiu e migrou para a costa leste africana, acompanhando o caminho que Menelik I fez ao levar a Arca da Aliança consigo, para o Império de Axum. Uma vez presentes e influentes sobre a família real axumita, os membros de Yamesh combateram os

malignos espíritos que faziam parte do cotidiano axumita, principalmente Arwe-Negus, a serpente demoníaca antes encarnada como o pai da própria Rainha de Sabá.

Características: são Magos solitários; possuem dons proféticos, mediunidade acentuada e poderes relacionados com espíritos e Anjos. Estão sempre ligados com o Cristianismo.

A partir do Renascimento, fundaram a Escola Renascentista, composta em grande parte pelos artistas, arquitetos e inventores que buscavam uma volta à Antiguidade Clássica (por isso o nome Renascimento). Foram eles que desenvolveram Rituais relacionados à pintura, escultura e descobrimentos, e desenvolveram a Metamagia nos séculos XV e XVI. Na região da Etiópia, o monge italiano Francesco Suriano foi o responsável pela unificação da Escola de Yamesh europeia com a Escola etíope, ao viajar até a região com Pero da Covilhã.

Nos dias de hoje, formam dois grupos principais: os Magos pesquisadores e artistas reclusos, que utilizam-se da Magia para dar vida a suas esculturas, quadros e invenções; e os profetas ou messias, envolvidos em causas religiosas.

Atualmente, as duas facções da Escola de Yamesh estão cada vez mais afastadas, sendo que na Etiópia praticamente não existe a facção dos Magos artistas e pesquisadores (sendo os raríssimos existentes os pontos de contato com os agentes de Olympus, Velha Arcádia, Hades e Reinos Marinhos de Netuno), apenas os profetas ligados ao Rastafari.

Graus: esta ordem possui apenas 5 graus. Aprendizagem e Iniciação duram cerca de cinco anos, e cada grau posterior também demora de cinco a dez anos dentro da ordem. Um irmão sempre será auxiliado por um irmão de grau superior e será responsável por um ou mais irmãos de grau inferior.

Os Rituais de passagem são simples, muito semelhantes ao batismo de São João.

Os graus mais altos possuem contatos com agentes da Cidade de Prata, Anjos Protetores e Captares, e, quando morrem, podem vir a ser chamados pelos Anjos Recíperes.

Círculo Externo: Aprendiz, Iniciado nos Mistérios, Sacerdote, Apóstolo, Profeta.

Círculo dos Profetas: atualmente em número de 23, havendo um etiope entre eles.

Ordem de Dagon

Também chamados de **Magos Aquos**.

Fundação: 6.000 a.C., Polinésia.

Base: Ilhas da Polinésia.

Atuação: Austrália e ilhas, mas também Europa, EUA e Chifre Africano.

Personalidades: Dagon, Pazuzu, Ilumquh, Etiopik (neto de Noé), Negucithrall, Abdul Alhazred (autor do Necronomicon), Ezana, Winfield Lovecraft (pai de H. P. Lovecraft), Robert E. Howard, Sir Arthur Conan Doyle, Mr. Kanter.

Background: os primeiros Magos Aquos eram os híbridos de Demônios e humanos, descendentes de Dagon e Kthulhu, principais deuses polinésios, que após o Dilúvio tiveram suas cidades afundadas pelas águas, no Oceano Pacífico. O culto a Dagon renasceu na antiga cidade de Ur, e espalhou-se timidamente pela região da Mesopotâmia e à volta do Mar Vermelho.

Paralelamente, duas ordens de Magos foram desenvolvidas: uma nas ilhas do Pacífico, que permaneceu intocada até o século XIX, e a Ordem Árabe de Dagon, que desenvolveu os estudos da Magia e a conjuração das entidades menores de Tenebras. Vieram para a América no século XVII e, durante o século XIX, a ordem conseguiu infiltrar-se em alguns graus dentro das lojas egípcia e americana.

Características: dentro dos templos, usam mantos com capuzes marrons para os membros do Primeiro Círculo, e mantos cinzas com runas arcaicas bordadas em enochiano para os membros do Segundo Círculo; existem rumores sobre mantos negros para entidades sobrenaturais, que os bruxos mais poderosos conseguem conjurar das profundezas do oceano ou do reino moribundo de Daleth, em Ark-a-nun.

Graus: a ordem é composta de dois Círculos dos Mistérios. O primeiro conta com 7 graus de iniciação e o segundo com 3 graus superiores. Todo Mago Aquo do Primeiro Círculo é auxiliado por um mentor do Segundo Círculo, que acompanha de perto seu aprendizado. Cada Cabala compreende de 4 a 7 Magos, coordenados por um Mago de grau superior. Em cidades maiores (a partir de 2 a 3 Cabalas), é designado um Mestre do Templo (no máximo dois por cidade, não importando o tamanho desta). Os três graus maiores do Primeiro Círculo

dizem respeito ao representante da ordem em alguns estados, ou a um país. Os graus do Segundo Círculo funcionam como juizes, viajando de cidade em cidade e vistoriando os Templos. Para a obtenção de cada um dos graus, o iniciado deve passar por uma série de testes de Magia, Rituais e lealdade. Testes são realizados a cada solstício de inverno. Pazuzu ocupa o posto de Guardião do Nome Impronunciável e viaja por todo o leste africano e península arábica vistoriando os Templos.

Primeiro Círculo: Aprendiz, Companheiro, Zelador do Templo, Mestre do Templo, Mestre Secreto de Stygia (na Etiópia, chamado de Mestre Secreto de Daleth; tal posto é ocupado apenas por arkanitas servos de Pazuzu), Mestre Guardião dos Segredos, Mago Supremo das Ilhas.

Segundo Círculo: Grande Inspetor do Templo, Mestre da Grande Obra, Guardião do Nome Impronunciável.

Círculo Interno: desconhecido.

Asimas

Fundação: África antiga.

Base: Zimbábue (África), ilhas do Caribe, Gi-neen (Orun, Ark-a-nun).

Atuação: Todas as regiões com cultura africana e derivada dos habitantes de Orun.

Personalidades: Akongo, Ilankaka, Astar, Mahrem, Asasabonsan, Damballah, Barão Samedi (Caribe), Papa Obase, Seyfou Tchengar, outros heróis da cultura africana.

Background: Asima é a designação de todo feiticeiro cujas raízes mágicas estejam na cultura africana, ou alguma cultura ligada diretamente às tradições africanas. Dividem-se em três grandes ramos: os Sacerdotes Voodoo, a Santeria e o Candomblé, dos quais os mais conhecidos sacerdotes pertencem à Magia Voodoo – assim como na Terra, o Voodoo é a tradição mais praticada em Ark-a-nun.

Os Asimas de Ark-a-nun chegaram à Terra junto aos primeiros vampiros Asimani, que na Terra eram escolhidos dentre os mais poderosos bruxos e feiticeiros das diversas tribos ao longo dos séculos, os Shemmaks. Os Asimas africanos existem desde os primórdios da civilização, divididos em dois grupos: como feiticeiros/curandeiros nas vilas africanas, afastadas da sociedade europeia até o século XV e como Magos do Norte da África e Chifre Africano, que fizeram contato com os cartagineses, com os gregos, romanos e mais tarde com os

mouros. Estas duas correntes (uma seguidora dos deuses africanos, outra seguidora do grande profeta) sempre se auxiliaram mutuamente, mesmo em tempos de grande dificuldade.

Permaneceram a maior parte do tempo na África, longe dos problemas europeus, até a chegada dos colonizadores. Migraram forçadamente para a América a partir do século XV, estabeleceram grandes colônias nas Ilhas Centrais, no sul dos Estados Unidos e no Brasil.

Características: Os mais antigos Asimas foram encontrados em diversas cavernas terrenas. Esses locais possuíam uma fina película que separava o mundo espiritual do material, facilitando a viagem deles novamente para Ark-a-nun. Tais indivíduos poderiam ser conjurados e atendiam aos pedidos dos feiticeiros. Estes seres arkanitas se enterravam ou se abrigavam dentro de árvores velhas para poderem descansar, sendo esta, dizem as lendas, uma de suas poucas fraquezas. Os Asimani podem conversar com seus antepassados (chamados Loas, principalmente os Devotos de Damballah). Os feiticeiros costumam usar em seus rituais muitos colares de contas e conchas. Substâncias alucinógenas e bebidas alcoólicas também são comuns nesses ritos. Os Asimas acreditam que a Magia é resultado do “sopro dos deuses” que cada um dos mortais carrega dentro de si (um outro nome para a Forma-Pensamento). Acreditam na criação do mundo por um deus superior, que deixou o governo de sua criação para deuses menores. Acreditam na Roda dos Mundos e em sua evolução constante. Os Asimas mais poderosos podem conversar com espíritos de seus antepassados e invocar os deuses em seus Rituais.

Graus: Os Asimas estão divididos em dois Círculos de Mistérios: Aprendiz, Iniciado e Feiticeiro formam o Primeiro Círculo, e demora cerca de oito anos para ser completo. O Segundo Círculo é formado pelos Feiticeiros, Juizes (Onis) e Grandes Sacerdotes (Weddo e Ayida), responsáveis pela manutenção dos Templos. Dentro do Segundo Círculo estão os chamados Shemmaks (ou Sálabi, na Etiópia), os escolhidos pelos antigos para se tornarem **Asimani**, ou feiticeiros imortais.

Grêmio dos Glutões

Fundação: séc. VIII a.C., Reino de D'mt.

Base: Metrôpolis (em Paradisia); Mogadíscio, Somália (na Terra).

Atuação: todo o continente africano.

Liderança: O Gastrópoda.

Participantes: Cenobitas, Chezas, Keepers, Bouda, abissais de Zarcattis, Senhores Trevosos ligados à Gula.

Símbolo: uma bocarra aberta com dentes afiados.

Background: Completamente vinculado à estrutura mercantil de Maumivu, o Grêmio dos Glutões surgiu na Terra 800 anos antes da vinda de Christos, dentro do reino habesha de D'mt, na região onde séculos depois surgiria o Império de Axum e, muitos séculos mais tarde, a Etiópia, a Somália, a Eritreia e o Djibuti. Desde tempos imemoriais, porém, a tenebrista Zarcattis já influenciava a selvageria das tradições tribais africanas, principalmente na influência sobre metamorfose homens-animal. Um dia, no reino de D'mt, um assassino genocida e cruel chamou a atenção dos seres de Maumivu – especialmente do Cenobita Gastrópoda, um monstro devorador de almas insaciável e violento –, que recrutaram a alma deste homem (chamado T'eqwer Ganén) para a existência Cheza, quando perceberam que seus ataques descontrolados tinham a influência de Zarcattis.

Por um bem comum, T'eqwer Ganén selou a aliança entre Zarcattis e a cidade de Maumivu sobre o continente africano através do Grêmio dos Glutões, sob a representação direta do próprio T'eqwer Ganén, que mudou sua denominação para Demônio Negro e jurou servir ao Gastrópoda pela eternidade.

Características: Matar e devorar com selvageria animal todo ser vivo que se mostre indefeso, uma presa em potencial. Este é o mote da “venda” do Grêmio dos Glutões aos interessados, geralmente assassinos seriais, canibais, teriantropos e guerreiros tribais, que se associam ao grêmio pela chance de matar o alvo de seus ódios e devorar sua carne pelo simples gosto de provar da carne da vítima morta. Geralmente, Zarcattis se sacia da sensação de prazer em matar que os associados sentem enquanto realizam a matança, ao mesmo tempo em que os Cenobitas acessam as almas das vítimas atacadas e lhes oferecem prazer em vez da dor que começaram a sentir, arrebanhando para o grêmio (e os Mercadores de Almas associados) muitas almas no processo. Ainda se aproveitando da situação precária de muitos indivíduos famintos da região, Zarcattis intensifica a dor da fome e promete o prazer da comilança infinita caso uma vítima indefesa ceda à selvageria canibal.

Graus: além da liderança do Demônio Negro, há um Círculo Interno de Cenobitas e Abissais de Zarcattis que coordenam os atos de matança em comparação ao custo do associado e ao lucro do grêmio, e um Círculo Externo de servos de Zarcattis, Bouda, Chezas e Keepers que auxiliam na preparação do dia e local da matança do associado ao grêmio. Não há real organização do Grêmio, mantendo o caos imaginado que coordenadores de canibais e serial killers teriam.

Aprimoramento

1 ponto: O associado ao Grêmio dos Glutões não morre de fome ou sede nunca, embora seu corpo defínhe e emagreça até aparências esqueléticas e decrépitas. Não morrer de fome não significa que não sinta a dor da fome, a sensação mais explorada por Zarcattis sobre os agremiados.

Punhal Negro

Fundação: séc. I, Império de Axum.

Base: cidade de Axum (Etiópia).

Atuação: norte da África e Chifre da África.

Personalidades: Andrômeda, Estênelo, Constantino I, Li'ol Asnake.

Background: No início do Império de Axum, agentes olympicos da região passaram a ser lentamente erradicados por um caçador de seres sobrenaturais que utilizava a Magia Necromântica – rumores diziam ser Msiba, um Mchawi (Asima Necromante) do leste africano. Eles imaginaram que este caçador agia sozinho, e de algum modo ganhava a confiança de suas vítimas uma vez que ele parece conhecer suas fraquezas. Isto fez os futuros membros do Punhal Negro ficarem extremamente desconfiados de qualquer um que eles não conheçam bem e a sociedade secreta dedicada à destruição deste caçador então se formou nas terras etíopes, sob o apoio incondicional de uma influente família que afirma descender de Perseu e Andrômeda. De acordo com esta família, o serviço de acolhimento e proteção de agentes olympicos e da Velha Arcádia já é prestado pelos Perseidas nesta região há séculos, e se fortaleceu ao se associar ao Punhal Negro.

Características: O Punhal Negro é formado por indivíduos que perderam seus aliados e familiares na região do Chifre Africano, e reuniram-se para localizar e destruir o que quer que os esteja caçando, além de rememorar a ínfima cultura bizantina-copta que ainda resiste e é ligada aos deuses greco-romanos. Esta ordem consiste de

muitos humanos, poucos Asimani e metamorfos Bouda e raríssimos Bwana e Malkia (homens-leão e mulheres-leão, metamorfose que preferem viver na Arcádia). O Punhal Negro é, contraditoriamente, liderado pelo Mchawi que originalmente criou a praga de ratos na vila de Msiba muito tempo atrás.

O Punhal Negro é um grupo muito paranoico, tendo muitas ocasiões em que um membro acusou outro de ser o assassino de seres sobrenaturais. O líder do Punhal Negro começou a oferecer recompensas em bens mágicos àqueles que trouxessem à ordem secreta informações úteis sobre o caçador de seres místicos. Por enquanto, Msiba permanece anônimo, mas com o recente conflito entre os Bwana/Malkia e os caçadores tribais do norte etíope, é apenas questão de tempo antes que alguém descubra sobre Msiba e dê o nome para o Punhal Negro.

Graus: Esta ordem se organiza sob o foco de proteger todos os seus membros e recuperar a tradição helênica. O Punhal Negro não possui graus, dividindo-se apenas entre Estudiosos, Servidores e Guardiões, de acordo com as funções assumidas para a proteção dos membros e ocultamento deles da sociedade mundana.

Ordem da Arca da Aliança

Fundação: 1.000 a.C., Império de Axum.

Base: Axum, Etiópia.

Atuação: Chifre Africano.

Personalidades: Salomão, Menelik I, Zadok, Lalibela Zagwe, Salomão III, Haile Selassie, Meles Zenawi, Abraham Alemayehu Zerihun.

Background: A Ordem da Arca da Aliança deriva diretamente da primeira Ordem de Salomão, surgida com os discípulos do grande Mago Salomão, em Jerusalém. Desta ordem de sacerdotes guerreiros surgiram as bases do que mais tarde se chamariam Cavaleiros Templários. Logo que Menelik I, filho de Makeda (a Rainha de Sabá) e o Rei Salomão dos israelitas, conheceu seu pai aos vinte anos, Salomão viu neste seu descendente a força para levar a crença no Deus único muito mais longe, permitindo-lhe levar a Arca da Aliança antes que qualquer conflito acometesse o reinado de Salomão e as tábuas dos Dez Mandamentos se perdessem em mãos erradas.

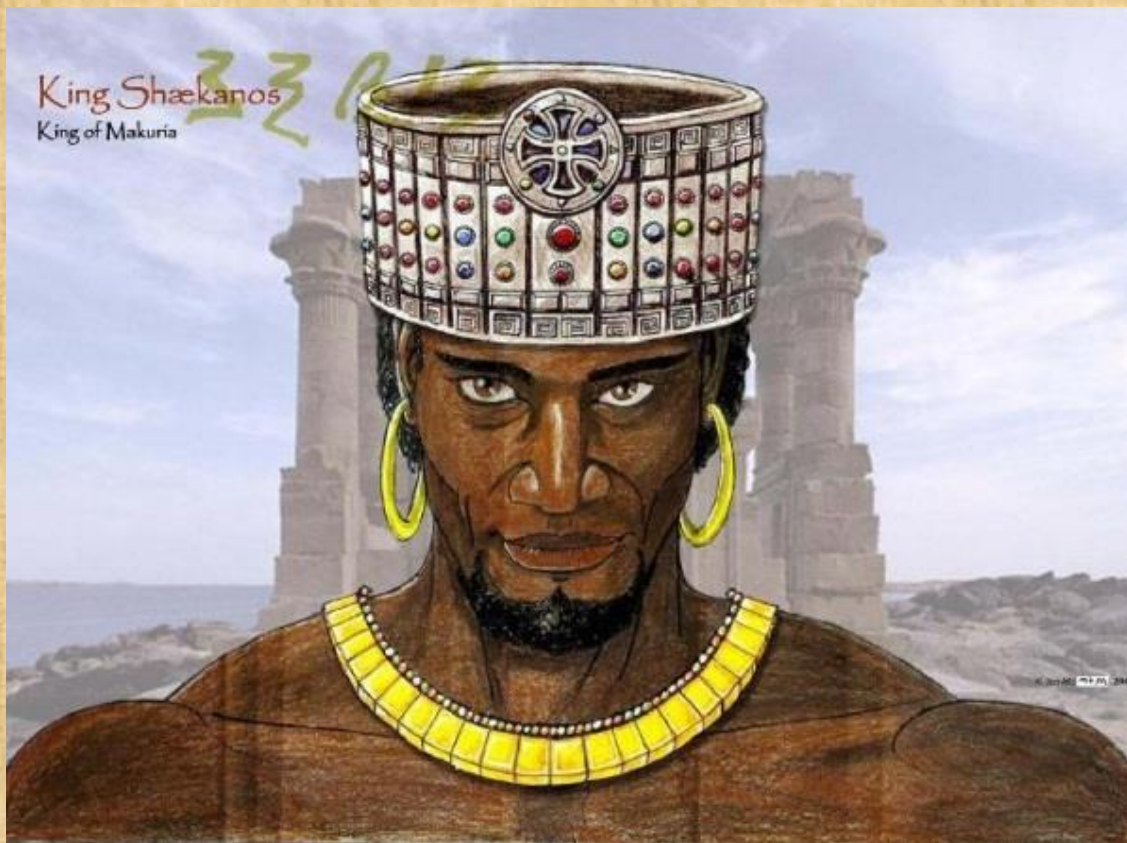
Desde a chegada da Arca em Axum, foi denominado um monge guardião para zelar

pelo artefato, e apenas ele ter acesso direto. A Igreja de Santa Maria de Sião foi erguida muitos séculos depois, no exato local onde havia o Templo de Salomão erguido em homenagem ao pai do primeiro grande monarca axumita, e serviu de base para as reuniões dos Cavaleiros que protegem toda a região contra os demônios e monstros malignos.

Características: São extremamente ativos e fortes aliados da Ordem de Yamesh, mantendo contato entre as lojas, ordens e templos do Arcanorum no Chifre Africano.

São vistos com grande desconfiança pelos Asimas, que sentem-se incomodados com as imposições racionais (quase militaristas) da Ordem da Arca da Aliança.

Graus: O templo está organizado em onze graus, assim divididos: 1=10 Zelador (Malkuth); 2=9 Theoricus (Yesod); 3=8 Practicus (Hode); 4=7 (Netzach); 5=6 (Tipheret); 6=5 (Giburah); 7=4 (Hesed); 8=3 (Binah); 9=2 (Hochma); 10=1 (Kether) e Magister.



PRINCIPAIS PERSONAGENS

Seyfou Tchengar, Errante dos Desertos

Os desertos africanos são traiçoeiros e desoladores, levando os povos que moram nas proximidades enxergarem como o berço dos males que os afligem de tempos em tempos. Uma das mais fortes lendas é relativa aos monstros que atacam suas vítimas à noite e devoram seus corpos, criaturas estas que apresentam aparência aterrorizante e dentes capazes de triturar qualquer material. São os Asimani.

Diz a lenda que os Asimani originais descendem diretamente do monstro Asasabosan, tido como um arkanita pelos estudiosos da Roda dos Mundos. Entre estes Asimani originais, está Seyfou Tchengar, tido como o Errante dos Desertos do Chifre Africano e venerado por diversos Asimas da região, que anseiam se tornar Asimani um dia. Seyfou dedica sua existência a caçar os Imortais Unwaba-Tulo que de vez em quando aparecem em seu domínio geográfico, assim como se alimentar da fé dos Asimas e veneradores dos espíritos do deserto. Entre suas capacidades extraordinárias está a possessão de corpos mortais, como um verdadeiro Alâqa (como Espectros e Obsessores são chamados na região) seria capaz.

Durante a invasão islâmica na Idade Média, Seyfou Tchengar precisou arquitetar estratégias eficazes de proteger seus Asimas e, ao mesmo tempo, corromper e/ou exterminar os Malaks fanáticos que acompanhavam os árabes. Embora tenha conseguido aliar-se até mesmo com Djinns (Gênios) que acompanhavam os árabes para atormentá-los e feri-los, o Errante dos Desertos não conseguiu impedir que o Islamismo se alastrasse pela região; entretanto, os desertos continuaram sob seu rígido e amedrontador domínio.

Sua maior ameaça não vem de dentro da África, mas da Ásia Menor, na figura do temível deus mesopotâmico das pragas Pazuzu. Trazendo consigo diversos arkanitas sobreviventes dos cataclismas que tomam o plano inferior, Seyfou se vê com cada vez menos territórios exclusivos, obrigando-o a recrutar cada vez mais Shemmaks (candidatos a Asimani) entre seus Asimas, e colocá-los todos contra os arkanitas invasores. Seyfou Tchengar ainda possui inimizade com o Légewon chamado Tesfahun, na competição pela posse de almas humanas para amaldiçoar: Seyfor as quer para escravizar na forma de bancos de sangue e novos Asimani, enquanto Tesfahun quer a corrupção destas almas para escravizá-las em Maumivu.



Zema Bedilu, o Próximo Guardião

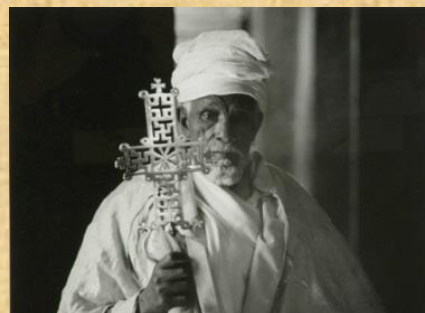
Considerado o artefato mais poderoso de toda a costa leste africana, a Arca da Aliança é protegida há milênios pela Escola de Yamesh e pelos templários da Ordem da Arca da Aliança. Apenas um ser tem a permissão de vislumbrar a Arca da Aliança em seu local de repouso, sendo chamado de Monge Guardião da Arca. Zema Bedilu está prometido para ser o próximo na milenar tradição.

Tendo sido criado em Addis Abeba como um fervoroso cristão etíope, Zema se manteve muito próximo de todos os sacerdotes de sua cidade desde criança, curioso pela incrível história do transporte da Arca da Aliança para seu atualmente pobre país. Quanto mais ele lia e discutia sobre a Arca, mais ele se sentia protegido por ela.

Ao fim de sua adolescência, Zema teve um sonho profético com o poderoso Anjo Fanuel, que lhe prometeu a companhia permanente da Arca da Aliança desde que ele se dedicasse à proteção de seu povo e o combate às forças malignas que sempre infestaram sua região, o que levou Zema a imediatamente assumir a batina de padre ortodoxo e transitar pelas violentas ruas de Addis Abeba para oferecer consolo e esperança às vítimas de todo tipo de sofrimento.

Com o tempo, Zema percebeu que sua atuação era fortalecida por algo maior, que depois se revelaram como Anjos da tradição Rastafari, agindo como oráculos e fornecedores de informações cruciais à obra executada por Zema. Poucos anos depois, o sacerdote conheceu o atual Monge Guardião da Arca, que viu nele todo o potencial de realizar milagres em nome de Deus, e lhe afirmou que, quando o atual Guardião morresse, Zema seria o novo Monge Guardião da Arca, desde que nunca abandonasse o povo sofrido etíope que Zema tanto se dedicou a dar esperança.

Devido a seu fervor religioso e sua dedicação pelo bem, Zema sempre foi um membro admirável da Escola de Yamesh, além de conseguir usar as forças da Ordem da Arca da Aliança sem nenhum problema, devido à sua forte amizade com o templário Abraham Alemayehu Zerihun. Por sua devoção ao Anjo Fanuel, Zema Bedilu dedica-se a encontrar o esconderijo da odiosa Werzelya, a quem Fanuel amaldiçoou séculos atrás.



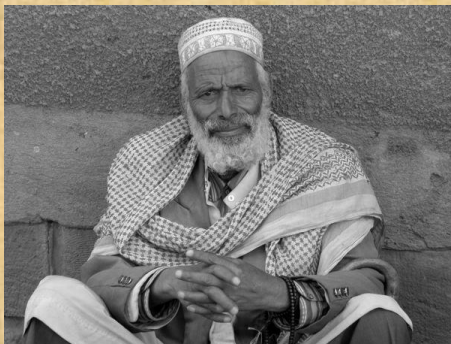
Li'ol Asnake, Memória dos Antigos

O venerável Li'ol Asnake é como um museu vivo. Acredita-se que ele tenha em torno de 90 anos, e não sai o Museu Nacional Etíope, localizado em Addis Abeba. Tendo vivido quase toda a vida entre as tribos Oromo, onde as tradições orais exigem grande memória de seus usuários, Li'ol sabe de cor cada história, lenda, indivíduo e evento que tenha feito a diferença na Etiópia no último século, e até os detalhes menos relevantes da história etíope.

Acredita-se que este sábio ancião consegue conversar e acessar as memórias de todos os grandes ancestrais da história do país, desde tempos imemoriais, mas tais rumores acabam apenas reforçando o folclore sobre esta intrigante figura. Desde muito jovem, Li'ol presenciou grandes reviravoltas políticas na Etiópia e outros países do Chifre Africano, mas nunca deixou de zelar por sua tribo e suas tradições. Uma destas tradições, desconhecida pela maioria, consistia no controle populacional dos Centicoras que ainda habitavam a região, migrando para Arcádia e voltando à Terra de tempos em tempos. Li'ol já foi um grande caçador de Centicoras, antes de ser recrutado para exércitos de guerras civis na Etiópia e ser arrancado de seu lar contra a vontade.

Durante a Rebelião Ogaden, Li'ol conheceu alguns guerrilheiros que mantinham certos benefícios apesar da baixa patente, revelando ser devido à iniciação deles à ordem secreta do Punhal Negro. Li'ol foi convidado e sentiu-se acolhido a ponto de assumir uma participação cada vez mais importante entre os estudiosos da ordem, revelando e armazenando conhecimento valioso de diversos momentos da história etíope.

Li'ol segue rigidamente o código de proteção de etíopes desamparados que surgem a todo momento em Addis Abeba, gerenciando alguns albergues e casas de acolhimento, enquanto reforça a cultura do país e seus elementos folclóricos para todos os protegidos. Seu principal adversário é o Dragão Etíope Ketos, um monstro milenar que, no passado, enfrentou o mítico Perseu e controla atualmente um Node-portal para Halzazee e para a Montanha do Abismo onde vive Zarcattis.



Tesfahun, Braço Ferido

O Cenobita Tesfahun (cujo nome significa em etíope amárico, ironicamente, “seja minha esperança”) é o poderoso e cruel líder do Grêmio dos Glutões na região do Chifre Africano. Originalmente um caçador tribal na Antiguidade, seu desejo pela caçada e pelas guerras tribais levou sua alma ao Umbral, ao morrer em uma guerra entre tribos que ele próprio tinha manipulado para ocorrer. No Umbral, Tesfahun permaneceu por décadas como escravo emocional de um Senhor Trevoso, que o vendeu a um habitante de Maumivu.

Em Maumivu, Tesfahun finalmente conseguiu experimentar a agonia eterna das feridas e a sanguinolência das almas que podiam ser mortas infinitas vezes. Com o passar dos séculos, sua habilidade para a guerra e para as conspirações à guerra foi reconhecida pelo Cenobita Gastrópoda, que lhe ofereceu o renascimento como um deles, para atuar diretamente em sua região de origem ao lado de T'eqwer Ganén, o Demônio Negro, um Cheza que já influenciava as guerras tribais.

Sob o comando do Demônio Negro, Tesfahun passou a negociar diretamente a líderes guerrilheiros que sempre existiram na região desde os primórdios. Muitos se corromperam e venderam suas almas em troca da oportunidade de vencer seus adversários com crueldade e selvageria. Tesfahun também é chamado pelos supersticiosos de Braço Ferido devido a seu braço esquerdo, de onde escorre sangue e outros fluidos, enquanto arame farpado e outras fiações afiadas se mantêm permanentemente enroscadas ao braço, para lhe causar dor e prazer eternos. Tesfahun traz consigo a Ekerá Bereket, que significa “presente do mundo dos mortos”, um artefato conhecido em outros lugares como a Configuração dos Lamentos.

Este Cenobita se dedica ao fortalecimento das relações do Grêmio dos Glutões com os sanguinários guerrilheiros da região do Chifre Africano, induzindo intrigas, torturas, mutilações e crueldade, além de manter o contrabando de armas e drogas muito forte entre estes guerrilheiros. Para tais serviços de corrupção das almas, o Cenobita conta com o apoio da Súcubo Werzelya. Sua maior rivalidade se dá com os Asimani e, principalmente, com Seyfou Tchengar, uma vez que os Asimani são imunes aos efeitos carnisais que os seres de Maumivu têm a oferecer, e ainda transformam possíveis vítimas em novos Vampiros imunes. Tesfahun também encontra problemas ao enfrentar os Bel'Narah aliados de Mahrem, que aparecem com o propósito único de se satisfazerem destruindo os corpos dos servos e aliados de Tesfahun.



Abraham Alemayehu Zerihun, Alma Inabalável

O orgulho por seu nome de batismo só não é maior que seu orgulho por seus incríveis feitos em nome da Arca da Aliança que guia os passos de sua ordem templária. Abraham nasceu em um vilarejo no norte amárico da Etiópia, sempre mantendo sua crença judaica através da tradição de sua família, apesar das perseguições por parte dos cristãos ortodoxos e dos islâmicos na região. Chamado na infância de Attenkun (“não me toque”, em um dialeto etíope), Abraham sofria da exclusão de outros grupos étnicos e religiosos, constantemente fugindo de casa por não aceitar a vida sofrida.

Em uma de suas fugas, a última delas, Abraham deparou-se com um Bouda enfurecido que acabara de dilacerar três jovens que vagavam pelas ruas mais periféricas do vilarejo. Atônito com a visão da criatura, Abraham não conseguiu se mover, apenas sendo capaz de observar o Bouda se aproximar lentamente de seu esquelético corpo marcado pela fome e depois observar uma dúzia de guerrilheiros armados tocando apitos e atraindo o Bouda para a mata densa.

Abraham mal teve tempo de seguir o Bouda e os guerrilheiros, mas viu a inacreditável batalha do monstro contra os soldados, que venceram a criatura e acabaram com sua vida. O líder dos guerrilheiros notou o olhar perdido de Abraham e lhe entregou uma das condecorações que portava em seu uniforme militar, condecoração esta que era ornada por asas douradas. Em seguida, lhe orientou a visitar a Igreja de Santa Maria de Sião. Peregrinando por alguns dias, Abraham chega à Igreja e entrega a um dos sacerdotes a condecoração, significando sua entrada à Ordem da Arca da Aliança.

Abraham fez jus a seu apelido de criança, Attenkun, mas fez questão de projetar o apelido na forma de sua incrível sorte em batalhas contra os inimigos de sua fé, desde Boudas a Demônios, Asimanis, Abissais de Zarcattis e Légéwon de Maumivu. Há rumores sobre sua alma ser invulnerável a qualquer forma de controle ou corrupção, e Abraham sabe usar isso a seu favor ao lidar com os seres da sociedade sobrenatural etíope. Seu maior aliado é Zema Bedilu, o próximo guardião da Arca da Aliança. Attenkun ainda é abençoado com a proteção e os contatos do grupo especial de Anjos chamado Nove Santos, sob o objetivo comum de encontrar e empregar qualquer artefato capaz de vencer os deuses pagãos Mahrem e Pazuzu, que ainda mantêm suas atividades na Etiópia.



Mahrem, o Invencível

Um deus cujo epíteto seja “o Invencível” não o possuirá à toa. Mahrem é uma entidade muito temida entre os deuses da Cidade de Prata por todo o mistério que o envolve. É considerado filho do poderoso deus semítico Attar, um dos grandes líderes Gibborim da Yeled Sufa, o que tornaria Mahrem um Meio-Gigante. Porém, grande parte do panteão etíope da Antiguidade é formado por arkanitas poderosos aliados a Pazuzu, o que potencialmente o tornaria um arkanita. Por fim, este deus-guerreiro foi também chamado de Ares-Mahrem em um breve período da dominação greco-romana sobre a Etiópia, abrindo a possibilidade de Mahrem ser um dos “falsos deuses” do mesmo grupo que tomou Olympus após o evento Neokósmos. Seja qual for sua origem, seus feitos épicos são memoráveis na história dos povos do Chifre Africano, de forma que praticamente todo rei etíope assumia a designação de “Filho de Mahrem”.

Mahrem costuma invadir os territórios de Zarcattis, especialmente os Campos de Caça, por pura diversão, e também parece ser um grande aliado dos Bel’Narah (em certos momentos, existe até mesmo a sensação de que Mahrem seja um Bel’Narah extremamente antigo) e se dispõe a treiná-los em poderosas artes bélicas, levando-o a constantes conflitos com aliados de Tesfahun. O Invencível deseja recuperar a linhagem dos reis de muitos séculos atrás para que a linhagem retome o controle sobre a Etiópia e volte a cultuá-lo. Aparentemente, um rei “filho de Mahrem” traria consequências abomináveis ao plano da Terra, de modo que a Ordem da Arca da Aliança e a Ordem de Yamesh buscam incessantemente encontrar um membro da linhagem perdida antes de Mahrem – Mahrem sabe deste esforço por parte das ordens, e se diverte com o sonho de Abraham Zerihun em exterminá-lo. É dito que a milenar Súcubo Werzelya tornou-se amante de Mahrem e ambos ambicionam criar um território para eles no Underworld, arrebanhando almas para si e enfrentando os outros deuses dos mortos do Inferno.



Worzelya, Matadora de Crianças

A temível Worzelya é uma Súcubo muito antiga na região, conhecida pela história em que mata o filho de seu irmão, Susenyos, ainda bebê. Susenyos era na verdade meio-irmão de Worzelya, compartilhando o mesmo pai, mas a mãe de Susenyos era uma camponesa etíope e a mãe de Worzelya era outra Súcubo. Diz a lenda que Susenyos invocou a bênção de Fanuel e matou Worzelya quando ela estava descansando sob uma árvore na companhia de uma Horda. A verdade é que Worzelya renasceu no Inferno e séculos depois voltou à Etiópia, após a morte e canonização por martírio de São Susenyos.

A Matadora de Crianças assombra as mulheres grávidas e os bebês recém-nascidos, induzindo a abortos e à ocorrência de natimortos e bebês que morrem poucos dias depois de nascerem. Para combater tais pragas, os religiosos praticam diversos ritos e a manufatura de amuletos contra efeitos malignos sobre as grávidas e seus bebês.

Worzelya é o principal contato de Sodoma e Gomorra com a população do Chifre Africano, muitas vezes colaborando com Tesfahun e os corruptores de Maumivu para arrebatarem mais almas contaminadas para servirem de escravos e almas em danação eterna.

Em tempos recentes, Worzelya atraiu a inimizade do conhecido Zema Bedilu, grande devoto de São Susenyos e do Arcanjo Fanuel, que declarou abertamente sua dedicação vitalícia em exterminar todos os Incubos e Súcubos da Etiópia, em especial sua arqui-inimiga declarada, a sedutora Worzelya que trouxe sofrimento a São Susenyos. Zema já conduziu várias missões em companhia dos Templários da Ordem da Arca da Aliança contra Súcubos e Incubos, mas Worzelya sempre escapou de suas emboscadas.

A vantagem da Súcubo está em sua recente aliança com o poderoso Mahrem, o deus antigo que a declarou sua consorte e futura deusa-mãe do panteão que se reerguerá quando uma nova linhagem de Filhos de Mahrem for estabelecida sobre o Chifre Africano.



Pazuzu, Regente das Pragas

Embora seja tido na Terra como um odioso demônio do vento sudoeste e o portador das tempestades, enchentes e pestes, Pazuzu é um dos grandes heróis da resistência arkanita contra as forças escravistas de Infernun e Tenebras. Associado ao panteão de Dilmun, Pazuzu lutou a favor dos Annunaki até que sua cidade natal, Daleth, fosse assolada por uma praga mística que transformou todos os seus conterrâneos em seres virulentos entre a vida e a morte. A solução de Pazuzu foi transportar quantos dalethianos foi capaz em um poderoso ritual realizado em conjunto pelos mais iluminados feiticeiros da Ordem de Aeeriton e da Ordem dos Ventos Mardukiana, chegando à região do Chifre Africano.

Pazuzu mudou-se definitivamente para a Terra em uma região rochosa na Etiópia, mas atuando junto aos Annunaki e realizando alianças esporádicas com os deuses de Arallu na região da Mesopotâmia. Sua estatueta era muito temida e acreditava-se trazer Mau Olhado a qualquer um próximo a ela. Os inúmeros dalethianos sobreviventes na Terra se dedicaram à devoção a Pazuzu como um deus guardião e protetor de suas vidas.

Os principais adversários de Pazuzu na região do Chifre Africano são o antigo Asimani Seyfou Tchengar e o templário Abraham Alemayehu Zerihun – o primeiro combate e aniquila todo demônio dalethiano que encontra com a ajuda de seus bruxos Asemas, e o segundo emprega as forças paramilitares da Ordem da Arca da Aliança para eliminar toda criatura sobrenatural contrária à fé incondicional ao Deus Único. A milenar inteligência de Pazuzu costuma encobrir a existência de dalethianos sob sua guarda e facilitar encontros entre Asimanis e templários, assim eliminando dois adversários com o menor esforço possível.



Nove Santos, Justiceiros de Fanuel

A coletividade conhecida como “Nove Santos” não é exatamente um grupo fixo: os Nove Santos são forças-tarefa formadas por Anjos adeptos do rastafarianismo, para missões específicas – ao fim da missão, a equipe é debandada e forma-se um novo grupo de Nove Santos para missões futuras. A única exigência é que haja sempre um mínimo três Nyahbinghi na composição dos Nove Santos, e um máximo de doze membros dos Nove Santos – mesmo que o nome seja “Nove”, não será sempre que este número será a quantidade exata de membros da coletividade. Nos últimos 70 anos, pelo menos dois Anjos nunca deixaram de compor os Justiceiros de Fanuel: Balambaras e Yamätallel.

Yamätallel é um Nyahbinghi de forte devoção a São Susenyos – acredita-se que Yamätallel, quando mortal, conviveu com Susenyos e o teria ajudado a combater as Hordas lideradas pela Súcubo Werzelya, tendo sido esta a razão de sua morte e transformação em Captare Nyahbinghi. Seus poderes de combate a monstros descontrolados de Zarcattis e aos Asimanis são lendários, sempre invocando a benção do Arcanjo Fanuel.

Balambaras é um Serafim cuja vida mortal foi de um galileu muito devoto da Mãe de Cristo – ele teria sido morto como mártir das forças romanas que perseguiram os cristãos no primeiro século. Mesmo tendo sido tão recentemente convertido à crença rastafári, Balambaras usa o poder da música dos 4 Tronos de Addis Abeba principalmente para manter vivas estas tradições e a fé em Jah também na Cidade de Prata, sendo visto diversas vezes se apresentando para Gabriel e seus subordinados diretos – forças políticas da Cidade de Prata temem que Balambaras já esteja arquitetando a criação de uma metrópole paradisiana para acolher os rastafáris da mesma forma como foi feito com os Jardins de Allah. Sendo Balambaras um Dominus Seraph, sua Chava (colônia) se situa em um Vale Espiritual que tangencia o Sonhar e a Velha Arcádia, com diversos Anjos de castas urbanas cuidando da manutenção da Chava.

Os Nove Santos são ativados quase em todas as ocasiões para minarem os planos de Mahrem e de Pazuzu, seus maiores adversários na região do Chifre Africano – em casos muito esporádicos, os Nove Santos são ativados para alguma missão rápida na região do Caribe. Na Etiópia, recebem todo o apoio paramilitar da Ordem da Arca da Aliança, sob o comando de Abraham Alemayehu Zerihun.



Ketos Aithiopios, Adversário de Perseu

A origem do Dragão Etíope de nome Ketos Aithiopios remonta da Era Mítica, quando os deuses e heróis das mais diversas mitologias atuavam constantemente na Terra. A nação da Etiópia era regida pelo rei Cefeu e a rainha Cassiopeia, numa época em que o deus mais cultuado da região era Poseidon, que protegia o reinado de Cefeu contra monstros marinhos e catástrofes vindas das águas do mar ou do céu. Quando Cassiopeia afirmou que sua filha Andrômeda era mais linda que as Nereidas filhas de Poseidon, o deus dos mares se enfureceu e enviou o monstro marinho Ceto (e não Kraken, como a cultura popular costuma confundir) para devastar o reino, e apenas o herói Perseu foi capaz de exterminar o monstro, casando-se então com Andrômeda.

O que o mito não revela é que Ceto na verdade era uma Serpente Marinha, descendente da outrora divina linhagem dos Dragões Aquamarines do éon anterior. Ketos era mantido protegido e incluso na corte dos Reinos Marinhos, até o momento em que recebeu a ordem de Poseidon para atacar a Etiópia. Perseu venceu o monstro, mas não foi capaz de realmente matá-lo. À beira da morte, Ketos se refugiou nas profundezas dos mares por séculos, aparecendo muito raramente a partir de então. Durante esta época, Ketos foi corrompido pelas energias selvagens de Zarcattis, assumindo características físicas mais bestiais e comportamento muito mais cruel, atacando embarcações e vilarejos costeiros com sanguinolência e velocidade capazes de eliminar todos os seres humanos em poucos minutos.

Apenas muito recentemente Ketos foi encontrado por Helena Dragonheart e Enzo Wyrmsen, que lhe ofereceram os benefícios da proteção da Dragonlair Inc., de forma a reinseri-lo na sociedade mortal sob uma nova identidade e protegê-lo contra caçadores de dragões que porventura o persigam.

A partir de então, Ketos Aithiopios assumiu o nome Taman Brät e passou a liderar em nome da Dragonlair uma empresa de transporte naval djibutiana chamada Zândo, além de viver em um poderoso Node-portal de posse da Dragonlair. Após indícios de que a Zândo é a única empresa do ramo nunca atacada por piratas da costa africana, Li'ol Asnake investigou mais a fundo e descobriu a liderança da empresa por Ketos, declarando-se seu oponente em nome do lendário Perseu que inspirou a fundação do Punhal Negro.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS ETÍOPES

Zä'ast'āmon, Refugiado Dalethiano

A gradual destruição de Ark-a-nun abateu-se sobre diversos reinados e cidades, incluindo Daleth, que foi tomada por uma presença tóxica e pestilenta em seus ares. Enquanto alguns de seus representantes mais ilustres (como Pazuzu) tenham se adaptado com perfeição à peste e até mesmo tenham aprendido formas místicas de manipulá-la, a maioria dos dalethianos simplesmente passou a degenerar lentamente, sem nunca se curar da peste mágica.

Os Zä'ast'āmon geralmente têm a pele acinzentada e escura, muitas vezes com detalhes em uma fina pelugem como listras ou pequenas manchas. Suas cabeças sempre possuem algum elemento pontudo, entre eles podem ser chifres, presas de javali, presas de tigres dentes-de-sabre, marfins, espinhos nos queixos etc. É comum que tenham caudas serpenteantes, caminhem de forma semibípede (como gorilas) e emitam gritos amedrontadores à noite.

Aprimoramentos Étnicos possíveis

(Daleth, em Balkhor): asas (emplumadas ou coriáceas de morcego), dentes e boca, tamanho, pés especiais (pés de morcego), defesas especiais, olfato discriminatório, estômago resistente, ataques extras, regeneração, hibernar, resistência a dor, pele resistente, garras, atributos 4D, chifres, inspirar terror, aquático, sentidos aguçados, prontidão, visão periférica, armas arremessáveis, arma de sopro, garras presas espinhos afiados, corpo de centauro (apenas corpo de dragão, escorpião e insetos), aumento de atributo, vortal.

Fraquezas Étnicas (Daleth, em Balkhor) – escolha 3 das 11 seguintes:

sanguinolência, estritamente carnívoro, atributos 2D, atributos 1D, sadismo, vulnerabilidade, visão monocromática, somente em infravisão, dependência, suscetibilidade a magia, hiperalgia (escolha 3).

Poderes possíveis: A Forma Humana, Aumento de Atributos, Asas, Ataques Extras (limitado), Bafo, Cauda, Cauda Espinhuda, Chifres, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras,

Glifo, Língua de Chicote, Maldições, Patas de Aranha, Pele Resistente, Pés Especiais, Pinças, Regeneração, Sangue Ácido, Tamanho, Peste (dos Vampiros Nosferatu), Gangrena (dos Mortos-Vivos Gangrenos).

Fraquezas possíveis (escolha 7 das 9 seguintes): Sol, Decapitação, Água Benta, Símbolos Religiosos, Fúria, Apresenta o Reflexo Real, Alimentar-se de Espírito Humano, Cheiro de Enxofre, Locais Religiosos.

Nyahbinghi, Protetor de Jah

Alcunha: Rastafári de Christos.

Fundação: Cidade de Prata.

Personalidades: Nyahbinghi

Atuação: África, América Latina

Os membros mais graduados da administração da Cidade de Prata são os únicos que realmente conhecem a natureza dos grupos minoritários terrenos de cristãos e seguidores dos preceitos da própria cidade paradisiana. Entre estes grupos, um dos que ganham cada vez mais força na África e na América Latina é composto pelos seguidores de Jah, que enfrentam diretamente as entidades de Zarcattis, os Ori Buruku e outros antigos inimigos da Igreja Copta, além de apoiarem os movimentos sionistas rastafári. Diretamente ligados a eles estão os Nyahbinghi, um grupo especial de Captares que defende a Igreja Copta na Etiópia e que tem como influência toda a religião cristã caribenha, possuindo ainda grande vínculo com a Igreja Ortodoxa. Eles são os grandes guerreiros de elite defensores destas regiões, embora ainda sejam uma pequena organização marginalizada na Cidade de Prata, prestes a uma guerra civil que os levará a uma separação, como ocorreu nos Jardins de Allah (segundo alguns, apenas boatos até o momento).

Nyahbinghi é o nome da Princesa Anjo que lidera esta sub-Casta. Sua primeira representante da Terra foi Muhumusa, uma negra que recebeu os ensinamentos desta Princesa Angelical. Incrivelmente, antes de se tornar Princesa Angelical, Nyahbinghi foi uma das primeiras rainhas das Amazonas da Tessália.

Símbolo: uma cabeça de leão de frente.

Organização: possuem quatro graus de hierarquia, sejam eles: Cordeiro de Deus, Filho de Jah, Guerreiro de Jah, Leão de Judah.

Aprimoramento: custa 1 ponto de aprimoramento ser um Nyahbinghi. Eles recebem 30% em Sobrevivência (Savanas) e acesso ao poder Akuna.

Inimigos: seus principais inimigos são vampiros Asimani e arkanitas (em sua maioria Dalethianos, Naguais e Adroanzis).

Akuna

Nível 1: *Sentir a Fera.* O Nyahbinghi consegue detectar qualquer criatura paradisiana nas proximidades, e relativamente identifica o nível de poder (novato, mediano, experiente, herói).

Nível 2: *Fúria de Jah.* O Nyahbinghi recebe +20% em bônus de combate para qualquer Perícia enquanto estiver lutando, e também causa +2 pontos de dano em todos os ataques até o fim do combate. Este poder só pode ser ativado contra uma criatura que tenha causado algum mal aos rastafári (ferir/ofender um fiel, profanar um local sagrado etc.).

Nível 3: *Dormir.* Este poder permite ao Nyahbinghi fundir-se a uma cachoeira enquanto recupera PVs e/ou Pontos de Fé. Neste estado, ele é impossível de ser detectado.

Nível 3: *Savannah.* Quando estiver em missão de caçar ou encontrar alguém, o Nyahbinghi receberá um bônus de +30% em todas as Perícias necessárias para encontrar o alvo. Ele também é capaz de ouvir os batimentos cardíacos ou a emoção do momento do alvo sempre que se concentrar. Este poder só vale para seres mortais (imortais, ressuscitados, mortos-vivos e construtos são imunes).

Nível 4: *Trombetas de Gedeão.* O Nyahbinghi fortalece seu corpo com energia angelical, conseguindo enfiar os espíritos da terra quando bate seus pés no chão. O efeito disso é um tremor forte que obriga todos a realizarem um teste de AGI ou caírem desequilibrados.

Nível 4: *Grande Fúria de Jah.* O Nyahbinghi recebe +40% em bônus de combate para qualquer Perícia enquanto estiver lutando, e também causa +4 pontos de dano em todos os ataques até o fim do combate. Este poder só pode ser ativado contra uma criatura que tenha causado algum mal aos rastafari (ferir/ofender um fiel, profanar um local sagrado etc.).

Nível 4: *Grito de Jah.* Todos os seres mortais e de índole maligna que ouvirem o

grito de fé do Nyahbinghi fugirão automaticamente (imortais, ressuscitados, mortos-vivos e construtos devem fazer uma disputa de WILL vs. WILL).

Nível 5: *Fera da Savannah.* Quando estiver em missão de caçar ou encontrar alguém, o Nyahbinghi poderá assumir a forma de um animal predador com quem tenha afinidade, recebendo ainda um bônus de +40% em todas as Perícias necessárias para encontrar o alvo. Seus ataques com garras, presas ou outras armas naturais terão ainda um bônus de +4.

Nível 6: *Mente Forte.* Quando enfrentar criaturas em estado selvagem (Vampiros tomados pela Sede de Sangue, Teriantropos, abissais de Zarcattis, animais predadores e demônios K'uei), o Nyahbinghi poderá dominar suas mentes por 1 cena ao vencer uma disputa de WILL vs. WILL.

Sälabi, Bruxa Shemmak

A bruxaria é muito comum nas regiões remotas do Chifre Africano, cujas praticantes estão intimamente ligadas aos cultos dos deuses de Orun, em Ark-a-nun. Paralelamente, os Vampiros Asimani são seus principais representantes na Terra, conduzindo os ritos e as decisões estratégicas dos Asimas. Na Etiópia e nações fronteiriças, as principais candidatas a se tornarem Asimani são chamadas de Sälabi, apresentando incríveis dons arcanos de ligação com os mundos espirituais e inferiores, conversando diretamente com seus mestres invisíveis em Ark-a-nun. Em estágios muito avançados de desenvolvimento de seus poderes arcanos, as Sälabi estão tão próximas de um Asimani que torna-se apenas questão de adequar o ritual de transformação a uma data cabalística de importância aos Asimas.

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 275 pontos de Perícias.

Perícias: Lança 40/30, Ciências (Herbalismo 40%, Alquimia 30%, Astrologia 10%, Conhecimento de Espíritos 30%, Necromancia 15%, Oculto 30%, Rituais 20%, Teoria da Magia 15%, Viagem Astral 30%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 25%), Pesquisa 30%, Primeiros Socorros 20%.

Formas e Caminhos Preferidos: Criar, Entender, Spiritum, Arkanun, Humanos, Trevas.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heroicos 2, Pontos de Fé 2.

| Nível | Habilidade Especial |
|-------|---|
| 1 | Dengas'ê Aganent (Língua), Marge'ê (Linhagem) |
| 2 | Aynã T'ela (Desconforto), Lefãfa S'edq (Conversa) |
| 3 | Nädära (Premonição), Dengas'ê Aganent (Comando) |
| 4 | Aynã T'ela (Desesperança), Marge'ê (Veneno) |
| 5 | Dengas'ê Aganent (Guerreira), Lefãfa S'edq (Necrofagia) |
| 6 | Nädära (Cicatriz), Lefãfa S'edq (Isithfuntela) |
| 7 | Dengas'ê Aganent (Transformação), Marge'ê (Localizar) |
| 8 | Aynã T'ela (Toque), Lefãfa S'edq (Nigromancia) |
| 9 | Dengas'ê Aganent (Asimani), Lefãfa S'edq (Túmulo) |
| 10 | Nädära (Mandinga), Marge'ê (Juventude) |

Dengas'ê Aganent: A aproximação da Sälabi da existência monstruosa e selvagem. No 1º Nível, a Sälabi será capaz de entender e falar a língua dos morcegos e das hienas – porém, morcegos e hienas possuem visões peculiares do mundo e dificilmente entenderão conceitos como “dinheiro”, “carro”, “Política” e outros itens inventados pelo homem; também não obedecerão ordens como que por hipnose, embora a Sälabi poderá realizar testes de Perícias de Manipulação para convencer os animais de realizarem seus desejos. No 3º Nível, nenhum teste será necessário para dar ordens a alcateias de hienas e revoadas de morcegos; eles obedecerão automaticamente, embora continuem não entendendo conceitos humanos que não estejam presente na natureza. A partir do Nível 5, a Sälabi será capaz de assumir uma forma bestial uma vez por semana, em noites em que a lua está bem aparente no céu – esta forma garante FR+3, CON+3, AGI+2, PER+2, CAR -4, couro de hiena que dá IP+1, garras de hiena que causam 1d4 + bônus de FR, presas de hiena que causam 1d6 + bônus de FR, e dura até o nascer do Sol no dia seguinte. No 7º Nível, a Sälabi poderá se transformar em uma hiena ou em uma revoada de morcegos, embora precise sacrificar metade de seus PVs totais com uma facada no abdômen – a transformação dura uma cena inteira. No 9º Nível, a Sälabi pode assumir a amedrontadora forma dos Asimanis, com aparência cadavérica, dentes de ferro, asas de morcego fundidas aos braços e pés em forma de gancho – a transformação ocorre uma vez a cada lua cheia após um ritual de permissão dos deuses arkanitas.

Marge'ê: A ligação da Sälabi com a potência do sangue mortal. No 1º Nível, uma simples gota de um indivíduo pode revelar à Sälabi o nome de nascimento, família/casta e feitos passados da família

deste indivíduo, bastando provar seu sangue ou utilizá-lo em uma forma de adivinhação com o qual esteja habituada (geralmente búzios, tasseografia, leitura das entranhas de animais mortos ou incorporação de espíritos inferiores). A partir do Nível 4, o sangue da Sälabi torna-se venenoso, podendo ser usado para envenenar armas, alimentos e bebidas, com o mesmo efeito da hemotoxina das aranhas. No 7º Nível, uma simples gota de um indivíduo pode revelar à Sälabi sua localização em qualquer lugar do plano físico em que ambos estejam, medida em dias a pé e com uma orientação da rosa-dos-ventos, bastando provar seu sangue ou utilizá-lo em uma forma de adivinhação com o qual esteja habituada. No 10º Nível, a Sälabi será capaz de enganar a morte ao beber sangue humano: cada 300ml de sangue rejuvenescem 10 anos à Sälabi, embora um ano por dia seja perdido após uma semana sob o efeito do sangue – não é possível chegar a menos de 25 anos de idade, e é preciso aguardar que todos os anos rejuvenescidos sejam perdidos antes de realizar novamente o ritual para rejuvenescer.

Aynã T'ela: As Sälabi são sempre detectadas pelos efeitos de Mau Olhado que causam nos vilarejos onde se instalam, causando todo tipo de problema. No 2º Nível, todo indivíduo a menos de 15 metros da Sälabi sentirá desconforto físico (dores de cabeça, tonturas, dores no estômago, complicações na gravidez) e mental (sensações de paranoia, depressão, choro compulsivo, reações violentas, pesadelos caso esteja dormindo), e os alimentos e bebidas dentro desta área apodrecerão com o triplo da velocidade, além de se tornarem insípidos e difíceis de digerir. A partir do Nível 4, todo mortal a menos de 10 metros da Sälabi que escute sua voz irá adquirir tendências suicidas e perderá a vontade de continuar fazendo qualquer coisa que não seja chorar, reclamar e gritar (é necessário passar em uma disputa de WILL vs. WILL da Sälabi para resistir a este comando de desesperança). No 8º Nível, o simples toque da Sälabi será capaz de matar plantas e animais menores que um gato, apodrecer alimentos e bebidas instantaneamente, turvar a água de modo que pareça ter sido tirada de um brejo imundo e dobrar os efeitos de uma doença ou veneno que esteja no corpo de uma pessoa. Além disso, poderá usar um Bouda ou Fisi Mtima transformado em homem-hiena como uma monstruosa montaria, exigindo uma disputa de WILL vs. WILL, e podendo usá-lo como montaria apenas por uma cena, quando o Bouda/Fisi Mtima entra em um estado de êxtase por aproximadamente dez

minutos – caso falhe na disputa ou imediatamente após o estado de êxtase, o teriantropo entrará num estado de fúria incontrolável e tentará matar a Sälabi a todo custo.

Lefäfa S'edq: A ligação das Sälabi com os mortos e o conhecimento delas sobre o Livro dos Mortos etíope, o Lefäfa S'edq, lhes garante certas habilidades necromânticas. No 2º Nível, um rápido ritual realizado sobre um cadáver recente (até 24 horas) é capaz de despertá-lo e obter uma conversa de até 30 minutos sobre qualquer assunto do conhecimento do cadáver – caso a alma já tenha sido coletada por uma entidade psicopompa, o ritual não terá sucesso; geralmente, almas islâmicas são as mais difíceis. No 5º Nível, a Sälabi conseguirá sobreviver se alimentando apenas de carne morta e pútrida, caso necessário – o sabor será inclusive mais delicioso que alimentos normais. A partir do 6º Nível, um Zumbi poderá ser animado a partir de um cadáver morto há mais de três semanas, a partir de três gotas de sangue e saliva da Sälabi, mas o Zumbi durará apenas até o alvorecer do dia seguinte – o Zumbi poderá cumprir missões de assassinato furtivo, mas não de combate aberto, devido aos baixíssimos valores de DEX, AGI, INT e PER. No Nível 8, a capacidade de controlar ou banir um Morto-Vivo fraco (como um Zumbi ou Esqueleto) se dará por um simples Teste de WILL, desfazendo permanentemente o feitiço que mantinha o Morto-Vivo animado ou assumindo o controle permanente do Morto-Vivo. No 9º Nível, a Sälabi é capaz de regenerar todos os seus ferimentos em até uma semana caso seu corpo ferido ou mesmo morto em até 2 horas seja sepultado dentro do tronco de uma árvore morta.

Nädära: O poder de afetar o destino dos mortais. No 3º Nível, a Sälabi consegue utilizar formas de adivinhação com os quais esteja habituada (geralmente búzios, tasseografia, leitura das entranhas de animais mortos ou incorporação de espíritos inferiores) para obter indícios de qual o destino do consultante, como “encontrará a morte debaixo de uma lua cheia”, “conquistará a riqueza quando empregar seu conhecimento para além-mar” etc. No Nível 6, a capacidade de afetar o destino servirá de aviso perene de que a vítima nunca mais deverá cruzar o caminho da Sälabi: qualquer ferimento causado pela Sälabi com armas naturais (garras, presas...), armas de corte ou perfuração com seu sangue venenoso (caso já possua sangue venenoso, um outro poder Sälabi) ou armas naturais de morcegos e hienas comandados pela Sälabi, será eternamente

dolorido mesmo que a vítima passe medicamentos analgésicos ou anestésicos, além de nunca se curar definitivamente – e quanto mais perto da Sälabi (a menos de 100 metros), mais dolorido o ferimento será (cada metro mais próximo da Sälabi que adentre a barreira dos 100 metros reduzirá 1% de todos os Testes da vítima). No 10º Nível, a Sälabi será capaz de amaldiçoar a vítima e todos os descendentes dela, até uma geração equivalente a ¼ do valor de WILL da Sälabi – esta maldição familiar poderá ser definida pela Sälabi entre alternativas como “ninguém conhecerá o amor real, sendo assassinado pelo cônjuge em idade avançada”, “a miséria material se abaterá sobre os descendentes, e a riqueza nunca será alcançada”, “guerras e conflitos serão o terreno por onde suas casas se situarão” etc.

Bouda, Devoradores Dos Mortos e Fisi Mtima, Monstros do Pavor

Origem e História

Originários do Oriente Médio e Nordeste Africano, os Bouda são elemento folclórico com a mesma força que os Lobisomens têm na Europa e na América do Norte. Sua criação é controversa, principalmente pelas relações interculturais em sua região de origem: existem influências mesopotâmicas, núbias, persas e axumitas, além das tribos de caçadores da região etíope. Os progenitores mais prováveis seriam o devorador e demoníaco Nergal, o guardião dos mortos Anubis ou o assustador espírito T'eqwer Ganên (o Demônio Negro).

Acredita-se que suas formas animais de hiena refletem o que enxergam como seu propósito: devorar os mortos, inclusive os que se recusam a continuar mortos. Sua risada é sua marca registrada, e não está vinculada a um comportamento abobalhado ou bufão, mas sim ao sarcasmo e à provocação para com todos os mortos que puderem ouvi-los. Com sua risada, os espíritos se agitam, os mortos que caminham avançam sobre os Bouda, e a morte se aproxima mais dos doentes e anciãos.

Embora muito influentes por séculos na região do Leste Africano e no Oriente Médio, os Bouda sempre enfrentaram os regentes Ekimmu que vinham do Egito e da Mesopotâmia, os Gigantes Gibborim que vinham dos desertos hebreus e os monstros arkanitas dos deuses demoníacos de Dilmun, Arallu e Sheol. Com a expansão islâmica sobre a região durante a Idade Média, os Bouda foram perseguidos e

reduzidos a apenas um punhado de fugitivos dos Malaks. Atualmente, são considerados extintos pela maioria dos seres sobrenaturais, mas continuam honrando seu propósito e constantemente ameaçando os Ekimmu que persistem na região.

Existem na verdade duas linhagens de Bouda, cada uma concentrada em uma região da África: os Bouda verdadeiros são chamados de Fisi Mtima (que significa “alma de hiena” ou “coração de hiena” em swahili), mais ligados às hienas malhadas e concentradas nas savanas subsaarianas; no Chifre Africano e no Oriente Médio se concentram os Bouda propriamente ditos, na verdade descendentes dos Fisi Mtima.

Características

Na cultura da região, Bouda é toda pessoa portadora de Mau Olhado, capazes de causar mal a outros seres vivos através de seus pensamentos – não necessariamente todos os Bouda são teriantropos hiena, mas é por este nome que estes metamorfos são conhecidos. As formas de contágio tendem a ocorrer através de rituais de iniciação à bruxaria da região ou através de uma ferida causada por um Bouda (geralmente, uma mordida).

Após dias de febre, delírios, problemas para se alimentar e dificuldades respiratórias, o corpo finalmente acaba aceitando a nova essência bestial, enquanto o espírito se mescla à maldição das hienas e dos deuses da morte. Nos primeiros meses, o novo Bouda ainda sentirá uma “presença” estranha dentro de si, mas depois esta presença se dilui e torna-se uma com o Bouda.

Agindo principalmente junto aos xamãs e curandeiros etíopes, os Bouda assumem um território (geralmente, do tamanho de uma pequena cidade) para proteger contra os mortos, mas perde o controle sobre o próprio corpo em certas ocasiões (ovulação em mulheres, orgasmo em homens, estado alcoólico em ambos, enfurecimento em ambos) e acaba assumindo sua forma homem-animal, quase sempre ocasionando em pelo menos uma morte a uma vítima incauta. Por esta razão, os Bouda buscam uma vida sem excessos e com refúgios onde possam evitar sair quando na forma homem-animal.

Diferente dos Bouda do leste, os Fisi Mtima não aceitam seu propósito original de devoradores dos mortos, sendo muito mais guerreiros e violentos, apresentando tendências canibais com carne humana. Outro ponto importante é o fato de que os Fisi Mtima existem apenas através de

rituais de bruxaria, não havendo contágio – os Bouda, por outro lado, podem se tornar Bouda através de bruxaria ou de ataques de Fisi Mtima e Bouda.

Hiena: 40-70 kg, 26 PVs, IP 0, vel. máx. 50 km/h, mordida 50% 1d6, garras 60% 1d6+2, CON 16, FR 20, DEX 3, AGI 18, INT 3, WILL 4, PER 25, CAR 3.

Forma Homem-Hiena: FR+6, CON+6, AGI+3, PER+3, CAR 0, IP+3, 2,20m de altura, regenera 2 PVs por rodada, garras 1d8 + bônus de FR, mordida de 1d8 (Bouda)/2d6 (Fisi Mtima) + bônus de FR.

Poderes Bestiais Possíveis

Aspecto da Hiena, Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Escárnio, Metamorfose, Mortificação (proibido a Fisi Mtima), Selvageria, Sentidos Especiais, Terror, Traços Animais

Fraquezas

Necrofagia (obrigatória), Fúria (obrigatório), escolha DOIS entre os seguintes: Carisma Limitado, Mente Perturbada, Época de Transformação, Transmissor, Reação a Estímulos, Instintividade, Ligação à Terra.

Aspecto da Hiena

Nível 1. Fisi. O Bouda adquire traços físicos semelhantes aos de uma hiena, suas pernas se modificam podendo se deslocar com facilidade por praticamente qualquer terreno, além de deixar um rastro confuso para qualquer um que o persiga (+15% em Furtividade, Camuflagem e Subterfúgio).

Nível 2. Hienocéfalo. Permite metamorfosear a cabeça do personagem em um híbrido de homem e hiena. O Bouda pode prender uma vítima com sua boca, recebendo um bônus de +2 na FR (+4 se for Fisi Mtima) e se torna capaz de emitir potentes ganidos, audíveis a até 20 km, para se comunicar com outros de sua raça. Sua mordida causa 1d8 + bônus de FR (2d6 + bônus de FR se for Fisi Mtima), e recebe PER+6.

Nível 3. Pelagem. Uma pelagem espessa envolve o corpo do Bouda, não apenas o protegendo dos efeitos do clima como também evitando machucados. Em termos de jogo, o IP do personagem aumenta em 3 pontos e ele não sofre efeitos adversos do clima como frio, calor etc.

Nível 4: Carnificina. Assim como as hienas, a mentalidade do Bouda será frágil com relação a estímulos de carnificina e alimentação farta, forçando-o a um estado de fúria incontrolável. Qualquer possibilidade de uma batalha sangrenta ou de matança de seres inferiores exigirá um teste Muito Difícil de WILL para não entrar em fúria – neste estado alterado, receberá bônus de +4 nos quatro Atributos Físicos, e só voltará ao normal caso seja imobilizado, levado à metade de seus PVs, ou não sobrar nenhum ser vivo (além de plantas) ao alcance de seus cinco sentidos.

Nível 4: Língua da Leucrocota. Mesmo em forma de hiena ou de homem-hiena, o Bouda será capaz de falar como uma pessoa, além de receber +40% em Ventriloquismo e testes para imitar vozes. Quando fala, sua voz é extremamente agradável aos Asimanis e Sälabi (+40% em testes de CAR e Perícias de Manipulação e Negociação para com Asimanis e Sälabi).

Nível 5: Banquete Morto. O Bouda conseguirá sobreviver se alimentando apenas de carne morta e pútrida, caso necessário – o sabor será inclusive mais delicioso que alimentos normais. No caso da carne e ossos de Mortos-Vivos, Asimanis, Sälabi e Légéwon, cada 500g devorados recuperarão 1 PV do Bouda.

Nível 5: Manifestação de Nezrebe. Este poder age como uma espécie de aprimoramento das formas de hiena e homem-hiena, permitindo ao Bouda assumir a forma de uma leucrocota ou um homem-leucrocota. As patas da leucrocota são iguais às de cervos, causando 1d6 + bônus de FR com os cascos (1d8 + bônus de FR com os cascos das patas que substituem as pernas no caso de homem-leucrocota). O corpo de ambos é inspirado no leão, garantindo à leucrocota FR 26 e ao Bouda bônus de FR+6.

Escárnio

O Escárnio dos Bouda e Fisi Mtima é a perfeita manifestação de seus pensamentos através da risada, uma forma sinistra de confundir e provocar seus adversários. Por esta mesma razão, este poder não é permitido a nenhum indivíduo mudo, e impossível de ser utilizado em um ambiente que impeça a saída da voz do detentor deste poder – da mesma forma, qualquer indivíduo surdo é imune a este poder.

Nível 1: Enervar. Todos que puderem escutar a risada do Bouda ficam mais tensos e nervosos, sem raciocinar direito. Em regras, caso a vítima falhe em uma disputa de WILL vs. WILL do Bouda, seus testes Mentais terão um grau de dificuldade

aumentada por uma cena (Fáceis se tornam Normais, Normais se tornam Difíceis, Difíceis se tornam Muito Difíceis, Muito Difíceis se tornam erro automático). No caso de seres amaldiçoados com ataques furiosos (como Vampiros e outros teriantropos), o estado de fúria é atingido assim que não passar em um teste dentro da área.

Nível 1: Insinuação. O Bouda começa a rir sua risada sinistra e atrapalha as linhas de raciocínio de quem estiver conversando ou pensando dentro da área em que a risada puder ser escutada. É necessário que a vítima passe em uma disputa de WILL vs. WILL do Bouda para não ficar confusa e perder seu raciocínio.

Nível 2: Esvaziamento. A vítima que escutar a risada deverá passar em um teste Difícil de INT para não esquecer detalhes importantes como seu nome, para onde estava indo, qual sua raça, etnia ou local de origem, e até suas crenças. O Mestre decide qual informação a vítima esquece caso não passe no teste, e o efeito dura por um dia inteiro.

Nível 2: Monotom. A partir da terceira rodada seguida ouvindo a risada de um Bouda, a vítima deverá resistir a uma disputa de WILL vs. WILL do Bouda para não cair no sono.

Nível 3: Medos Interiores. Ao adentrar em uma área protegida por um Bouda e escutar sua risada, a vítima precisará passar em um teste Difícil de WILL para não ficar aterrorizada com algum elemento banal que encontrar na área (uma aranha, um vaso, uma sombra, um objeto em queda, um odor etc.). Caso obtenha erro crítico, o elemento banal se tornará alvo de uma Fobia que a vítima adquirirá.

Nível 3: Provocação. A vítima alvo da risada do Bouda deverá vencer em uma disputa de WILL vs. CAR do Bouda para não se enfurecer e agir agressivamente contra o Bouda. Criaturas amaldiçoadas com ataques enfurecidos recebem um redutor de 25% na disputa.

Nível 4: Paralisia. Ao focar sua risada para uma vítima específica e vencer em uma disputa de WILL vs. WILL da vítima, o Bouda a deixa confusa por completo e paralisada sem saber o que fazer por até 1d6 rodadas.

Nível 4: Revelação. Todos os seres na área que escutarem a risada e não passarem em uma disputa de WILL vs. CAR do Bouda serão forçados a se revelarem, seja desativando poderes de ocultamento e subterfúgio, até manifestando formas físicas caso sejam espirituais.

Nível 5: *Provocação Total.* A vítima alvo da risada do Bouda deverá passar em um teste Muito Difícil de WILL para não se enfurecer e agir agressivamente contra o Bouda. Criaturas amaldiçoadas com ataques enfurecidos atingem o estado de fúria automaticamente, sem direito a resistir.

Nível 5: *Voz Autoritária.* Enquanto ri, o Bouda recebe +60% em quaisquer testes para intimidar e humilhar a vítima.

Nível 6: *Depressão Espiritual.* Ao adentrar em uma área protegida por um Bouda e escutar sua risada, a vítima precisará passar em um teste Muito Difícil de WILL para não assumir um comportamento depressivo e desmotivado com qualquer ação. Este comportamento dura uma semana até que a vítima reencontre algum motivo para se animar.

Nível 6: *Estouro dos Tímpanos.* A risada do Bouda é capaz de ensurdecer todos na área capazes de ouvir sua risada infernal. Enquanto escutam a risada, todos os testes de PER das vítimas se tornam Muito Difíceis, e é necessário passar em uma disputa de CON vs. WILL do Bouda para não ficar permanentemente surdo.

Mortificação

Este Poder reflete a ligação dos Bouda com o mundo dos mortos, seja lá em qual cultura o Bouda mais se encaixe: pode ser o Sheol dos antigos semitas, o inferno de Arallu dos mesopotâmicos, o inferno islâmico de Jahannan, a região infernal egípcia de Amduat ou simplesmente o Umbral para os pagãos e Bouda sem definição cultural.

Nível 1: *Escurecer.* O Bouda consegue escurecer uma área de 1,50m de raio à sua volta. Com isto, ele recebe um bônus de +10% em ações que envolvam furtividade e subterfúgio.

Nível 1: *Olhos da Morte.* Ao realizar um ritual de dez minutos queimando um incensário prateado (tradição hebraica e islâmica), uma urna em forma de manticora (tradição mesopotâmica) ou uma fogueira com ervas arcanas (paganismo), o Bouda poderá projetar-se para dentro do Umbral, ou então em uma das regiões infernais (Sheol, Arallu, Jahannan ou Amduat, de acordo com suas crenças). Ele será visto como uma névoa com traços vagos. Enquanto nesta forma enevoada, o Bouda pode andar e mover-se normalmente, mas não poderá causar dano ou sofrer dano físico. Como efeito extra, com um Teste Difícil de PER, o Bouda pode enxergar o Umbral a qualquer momento.

Nível 2: *Blenden.* Exatamente igual ao poder Blenden de Controle Mental, com a exceção de que este poder só funciona no caso do Bouda estar imerso em uma área sombria.

Nível 2: *Chamado dos Sonhos.* Ao utilizar um instrumento musical, o Bouda atrai alguma criatura dos mundos espirituais que esteja nas proximidades. Caso tente atrair algum espírito que já saiba que está próximo, o Bouda deverá vencer uma disputa de WILL x WILL para que o efeito funcione.

Nível 3: *Grito Estridente da Alma.* O Bouda consegue usar suas energias das sombras espirituais para exorcizar ou mesmo prender espíritos dentro de seres vivos ou objetos. Para o exorcismo ser efetivo, o Bouda deve vencer uma disputa de WILL x WILL contra o espírito da possessão, e o mesmo teste deve ser feito para prender uma alma em um objeto ou ser vivo. Uma pessoa com um espírito preso a ele receberá automaticamente o Aprimoramento Negativo Assombrado.

Nível 3: *Eclipse da Alma.* Este efeito é similar ao de Nível 1 (Escurecer), mas afeta uma área muito maior: de 10m a 100m (1d10x10m) a cada vez que ativa o poder.

Nível 4: *Fogo Eclíptico.* O Bouda pode lançar de suas mãos uma esfera de chamas negras (Fogo+Trevas+Spiritum) que causam 4d6 na vítima atingida.

Nível 4: Portal da Morte. O Bouda pode abrir um portal físico que o transporta para o Umbral ou para a região infernal vinculada às suas crenças. O portal surge quando desenhado, seja no chão ou em uma parede.

Nível 5: *Boca do Devorador.* Utilizado por raros Bouda, este poder permite que o Bouda absorva a alma de uma criatura à beira da morte (no máximo 0 PVs),adquirindo suas lembranças (Perícias e alguns Aprimoramentos) e poderes (Pontos de Magia e Focus e Poderes comprados).

Nível 5: *Castelo de Almas.* Uma área do tamanho de uma casa pequena torna-se propriedade do Bouda dentro do Umbral (não pode ser em nenhuma região infernal), e ele poderá acessar esta área sem nenhum gasto de energia mágica. O Bouda pode inclusive considerar-se um novo Senhor Trevo, embora seja ainda muito fraco em comparação com os outros.

Kadami, Cerimonialista do Café

Um aspecto muito tradicional na região do Chifre Africano é a cerimônia do café, uma vez que é desta região que o café se tornou conhecido e depois foi espalhado pelo mundo. A Kadami é um personagem muito importante no folclore principalmente etíope, por sua habilidade em fazer café de maneira informal ou no modo tradicional e milenar, mas também por sua habilidade em adivinhar o passado e o futuro lendo borras de café. Além disso, a participação da Kadami em cerimônias e rituais de contato com seres sobrenaturais sempre são mais seguros e equilibrados, por alguma presença pacificadora especial que a Kadami apresenta.

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 280 pts. de Perícias.

Perícias: Avaliação 40%, Ciências (Herbalismo 20%, Paganismo Etíope 30%), Ciências Alternativas (Alquimia 20%, Borra de Café/Chá 45%, Ocultismo 20%, Rituais 35%), Empatia 40%, Escutar 30%, Etiqueta (Nobreza 30%), Furtividade 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Lábia 40%, Sedução 30%).

Aprimoramentos: Contatos 2, Poderes Mágicos 3, Sentido Aguçado (Visão) 1.

| Nível | Habilidade Especial |
|-------|--|
| 1 | Cafeomancia (Panorama), Etiqueta (Informal) |
| 2 | Cerimônia (Assistência), Poção (1) |
| 3 | Etiqueta (Tradicional), Poção (2) |
| 4 | Cafeomancia (Passado), Poção (3) |
| 5 | Etiqueta (Arcanorum), Poção (4) |
| 6 | Cerimônia (Condução), Poção (5) |
| 7 | Cafeomancia (Futuro), Etiqueta (Asimani e Djinnns) |
| 8 | Cerimônia (Incorporação), Poção (6) |
| 9 | Etiqueta (Weqabi), Poção (7) |
| 10 | Cafeomancia (Intimidade), Poção (8) |

Cafeomancia: A extraordinária capacidade da Kadami em ler borras de café. No 1º Nível, é possível saber informações superficiais sobre a pessoa que bebeu o café, como signo, cidade natal, profissão, personalidade e objetivos de vida. No 4º Nível, a Kadami já é capaz de vasculhar o passado da pessoa para informações específicas. No 7º Nível, é possível vislumbrar possíveis destinos e eventos futuros que envolvam ou sejam do interesse da pessoa. No 10º Nível, qualquer informação íntima da pessoa (Nome Verdadeiro, raça sobrenatural, capacidades

sobrenaturais, segredos, fobias, fantasias etc.) poderá ser descoberta através da borra do café.

Etiqueta: Como uma cerimonialista, a Kadami é respeitada e admirada por suas capacidades. No Nível 1, ela já conhece a etiqueta informal de realização da cerimônia do café, recebendo +10% em qualquer teste de CAR e Perícias de Manipulação. A partir do Nível 3, a Kadami já é capaz de realizar a cerimônia do café de forma mais tradicional, antiga e pomposa, recebendo +20% em qualquer teste de CAR e Perícias de Manipulação. No 5º Nível, a Kadami passa a compreender outros ritos e tradições dentro do Arcanum Arcanorum africano, podendo participar de importantes reuniões em seu papel de cerimonialista, além de receber +30% em qualquer teste de CAR e Perícias de Manipulação. No Nível 7, ela já será respeitada por entidades como Asimani e Djinnns, podendo realizar cerimônias do café para encontros destes seres e recebendo +40% em qualquer teste de CAR e Perícias de Manipulação. No 9º Nível, a Kadami já é capaz de realizar cerimônias do café em nome dos Weqabi sem nem mesmo precisar estar incorporada, recebendo ainda +50% em qualquer teste de CAR e Perícias de Manipulação.

Cerimônia: Os papéis que a Kadami tem a permissão de assumir em cerimônias do café que envolvam o contato com entidades de outros níveis de existência, como Weqabi por exemplo. No 2º Nível, ela já pode participar, mas apenas como assistente de uma Kadami mais experiente, o que lhe livra de quaisquer consequências negativas caso a cerimônia não seja satisfatória à entidade, mas também sem receber verdadeiras bênçãos das entidades caso a cerimônia seja satisfatória. A partir do 6º Nível, a Kadami já adquire a permissão das próprias entidades para conduzir uma cerimônia do café em busca de contato extraplanar para os mais diversos objetivos. No Nível 8, a Kadami não apenas poderá conduzir a cerimônia do café, mas também ser possuída pela entidade para que a entidade participe fisicamente da cerimônia, uma honra para raríssimas e respeitadas Kadami.

Poção: A habilidade arcana da Kadami em produzir cafés com efeitos sobrenaturais. Na tabela acima consta na numeração entre parênteses junto à palavra Poção o número de cafés com propriedades especiais que a Kadami pode realizar por mês. As opções de

cafés que a Kadami pode produzir são (cada café serve apenas um indivíduo, mesmo que muitos bebam apenas um pequeno gole – em casos assim, o primeiro a provar do café é quem recebe os efeitos):

Café Afrodísíaco: só pode ser ingerido por mulheres. Durante uma cena, a mulher se tornará irresistível a qualquer homem em um raio de 25 metros, podendo inclusive dar ordens verbais que nenhum homem poderá rejeitar – nenhum homem poderá atacá-la, e até se arriscará para defendê-la contra ameaças físicas.

Semente de Drakos Aithiopios: a pessoa que bebeu o café com esta semente especial de café poderá expelir uma única baforada de fogo que causa 3d6 pontos de dano dentro de um alcance de 10 metros por 3 metros de largura máxima do cone de fogo expelido.

Café do Templo Sagrado: a pessoa que bebeu o café recupera automaticamente 2d6 Pontos de Vida, independentemente da natureza do dano causado.

Café de Lascas de Marfim: a pessoa que bebeu o café passa a ter FR 24 por uma cena.

Café da Cidade de Latão: a pessoa que bebeu o café que normalmente é servido por Djinnns adquire uma forma gasosa junto com todo o equipamento que carrega, tornando-se imune a danos físicos e incapaz também de causar danos físicos, além de poder se mover por locais impossíveis a um corpo físico (frestas, janelas, grades, tubulações etc.), por uma cena.

Café Ejjā sâbe’: a pessoa que beber este café amaldiçoado com Mau Olhado se transformará em um homem-hiena furioso na primeira ocasião de raiva, recebendo os modificadores de Atributos como listado no Bouda. Depois de transformado, o efeito dura uma cena.

Café Popo: a pessoa que beber este café poderá voar com velocidade de aproximadamente 20m/s devido às asas de morcego que crescerão de seus braços e dedos das mãos. A metamorfose dura uma cena e a pessoa que bebeu o café ficará incapacitada de manusear objetos com suas mãos.

Awaqi, Goécio Etíope

Desde que a Arca da Aliança foi trazida das terras dos hebreus até a Etiópia, os místicos goécios seguidores dos conhecimentos de Salomão enviaram uma

comitiva de especialistas junto à Arca, para zelarem pelo conhecimento contido no artefato e para guiarem o novo povo abençoado pelo Deus Único. Com o tempo, eles se viram entre novos seres sobrenaturais e toda uma nova estrutura de relacionamento entre seres espirituais. Ao permitirem que seu conhecimento se combinasse ao animismo dos etíopes, uma nova arte goécia teve início, cujos especialistas são chamados de Awaqi, os “conhecedores dos segredos do mundo”.

Custo: 4 pts. de Aprimoramentos, 290 pts. de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20), Ciências (Herbalismo 30%), Ciências Alternativas (Ars Goetia 20%, Paganismo Etíope 40%, Rituais 40%), Escutar 20%, Pesquisa/Investigação 20%, Manipulação (Empatia 10%, Etiqueta 40%, Lábia 30%, Liderança 30%), Montaria 20%, Negociação (Avaliação 20%, Barganha 40%), Sobrevivência (deserto 20%).

Aprimoramentos: Aliados 1, Poderes Mágicos 2, Recursos 3.

Nível Habilidade Especial

| | |
|----|--|
| 1 | Invocar Adbar, Enxergar Espíritos |
| 2 | Diplomacia de Peponi e Kuzimu |
| 3 | Socorro dos Bouda, Resistência Elemental |
| 5 | Invocar Goécio Menor, Resistir à Sedução |
| 7 | Viagem a Peponi e Kuzimu, Palavra de Ordem |
| 9 | Rede de Salomão |
| 11 | Invocar Goécio Maior, Viagem ao Palácio Eterno |
| 13 | Palavra de Ordem Superior |
| 15 | Rede Suprema de Salomão |
| 17 | Requisição de Audiência |

Invocar Adbar: O Awaqi pode invocar um espírito chamado Adbar. O Adbar estará ligado a um local natural do Chifre Africano – uma montanha, rio, floresta, rochedo, cachoeira, rebanho, revoada etc. – e se parecerá com um humanoide cujo corpo é composto pelos elementos naturais do local ao qual estará ligado. Invocar o Adbar demora 24 horas. O Adbar tem como função ser um espírito protetor e investigador do mundo astral e elemental: o Awaqi diz qual efeito quer causar com um ritual ou qual informação precisa adquirir e o Adbar viaja ao Plano Astral para encontrar informações que o auxiliem na investigação ou realização do ritual. Efeitos mágicos “comuns” (elemento mais ligado ao Adbar, Metamagia, Spiritum e Humanos) de até 3º Círculo ou informações simples demoram 1d6+1 rodadas; efeitos mágicos

“incomuns”(Caminhos já citados, mas acima de 3º Círculo) e informações protegidas demoram 2d10+5 rodadas; e efeitos mágicos “raros” (todos os outros Caminhos de qualquer Círculo) ou conhecimentos perdidos demoram 1d6+1 horas.

Há sempre 50% de possibilidade do Adbar encontrar o Ritual ou a informação desejados, mais os seguintes modificadores: +5% para magias e informações “comuns”, -30% para magias e informações “incomuns” ou “raras”, +10% para cada Nível de experiência do Awaqi, -10% para cada Círculo da magia. Quando encontra o Ritual ou a informação, o Adbar o memoriza por até meia-hora, realizando a magia para o Awaqi ou lhe contando a informação quando pedido; caso este tempo passe e o Adbar não realize o ritual ou passe a informação, ele deverá procurá-lo novamente. O Adbar não é capaz de memorizar mais de um Ritual ou uma informação buscada ao mesmo tempo. Em troca desta busca de rituais e informações no Plano Astral e Planos Elementais, o Adbar pede ao Awaqi alguns presentes semanais, folgas periódicas e um tratamento adequado e respeitoso.

Enxergar Espíritos: O Awaqi está treinado a enxergar criaturas do mundo espiritual. Qualquer criatura dos planos de Spiritum ou Umbral é enxergada pelo Awaqi como formas sombrias, sem necessidade de teste.

Diplomacia de Peponi e Kuzimu: O Awaqi possui 5% de chance por Nível de experiência (ou seja, começando com 10%) de reconhecer magias, artefatos ou qualquer trabalho feito por um Adbar, Zaar, Weqabi ou Djinn bastando observar com atenção o que examina. Além disso, a capacidade de perceber a atuação dos seres espirituais dá ao Awaqi +15% em todas as perícias de Manipulação e Negociação quando lidar com seres espirituais que seguem as regras de Peponi e Kuzimu, respectivamente as cidades celestial e infernal dos seres espirituais etíopes, agrupadas em um mesmo Vale Espiritual.

Socorro dos Bouda: Uma vez por semana, o Awaqi pode soltar um grito de uma palavra que será ouvido por todos os Bouda em 1,5km por nível de experiência (ou seja, começando com 4,5km. Os Bouda capazes de atender ao chamado serão obrigados a ir a seu encontro para ajudá-lo, mas esperarão algum tipo de compensação pelo auxílio, geralmente algo caro ou raro. Os Awaqi que não compensarem

adequadamente perderão este poder até compensar corretamente o Bouda que o auxiliou e ainda ficar afetado pelo Mau Olhado.

Resistência Elemental: O Awaqi possui IP 3 e reduz em -2 o Focus de magias elementais e derivadas de Animais e Plantas feitas contra ele. Ambos os efeitos são relativos ao elemento do qual seu Adbar faz parte. Nos Níveis 6, 10 e 14, o Awaqi ganha mais uma resistência elemental.

Invocar Goécio Menor: Uma vez por dia, o Awaqi pode invocar um espírito menor do Umbral que sirva aos mestres de Peponi e Kuzimu. Porém, ele não estará automaticamente sob o controle do Awaqi e reagirá de acordo com a educação, o conhecimento dos ritos de Peponi e Kuzimu, os presentes e o valor de CAR do Awaqi.

Resistir à Tentação: A capacidade evoluída de perceber a atuação de seres espirituais dá ao Awaqi +30% em todas as perícias de Manipulação e Negociação e em testes de WILL para resistir a encantamentos quando lidar com espíritos que seguem as regras de Peponi e Kuzimu e mesmo os que não seguem.

Viagem a Peponi e Kuzimu: O Awaqi é capaz de abrir um portal para Peponi e Kuzimu, Vale Espiritual situado em Spiritum. Ele é capaz de sobreviver 1 hora por Nível de experiência sem auxílio arcano.

Palavra de Ordem: Caso um Bouda ou Zaar seja derrotado em uma disputa de WILL vs. WILL, o Awaqi será capaz de dar uma ordem simples ao Bouda ou Zaar e ele deverá cumprir, uma vez por dia. Caso não siga as leis de Peponi e Kuzimu, o Bouda ou Zaar será imune a esta habilidade.

Rede de Salomão: O Awaqi possui a capacidade de construir um artefato para aprisionar espíritos chamado Märbäbtä Sälomon, como anéis, lâmpadas, jebenas ou garrafas. Geralmente os materiais serão místicos envolvendo o objeto comum. Caso o Awaqi utilize com sucesso a Palavra de Ordem a um Zaar ou um Djinn, ele poderá ordenar que a entidade se vincule ao objeto, e então tal objeto o aprisionará até que a entidade realize tarefas impostas pelo Awaqi (como proteger seu portador contra a morte

não-natural até que ele morra de doença ou de velhice, ou realizar 3 desejos).

Invocar Goécio Maior: Uma vez por semana, o Awaqi pode invocar um Goécio poderoso (entre os vários espíritos goécios conhecidos). Porém, ele não estará automaticamente sob o controle do Awaqi e reagirá de acordo com a educação, o conhecimento dos ritos goécios, os presentes e o valor de CAR do Awaqi.

Viagem ao Palácio Eterno: O Awaqi é capaz de abrir um portal para o Palácio Eterno, lar dos Weqabi, situado em Peponi. Ele é capaz de sobreviver 10 minutos por Nível de experiência sem auxílio arcano.

Palavra de Ordem Superior: Caso um Goécio Maior seja derrotado em uma disputa de WILL vs. 5D, o Awaqi será capaz de dar uma ordem simples ao espírito goécio e ele deverá cumprir, uma vez por semana. Mesmo goécios que não sigam as leis de Peponi e Kuzimu podem ser afetados.

Rede Suprema de Salomão: O Awaqi possui a capacidade de construir um artefato para aprisionar espíritos, como anéis, lâmpadas, jebenas ou garrafas. Geralmente os materiais serão místicos envolvendo o objeto comum. Caso o Awaqi utilize com sucesso a Palavra de Ordem Superior a um Goécio Maior, ele poderá ordenar que o goécio se vincule ao objeto, e então tal objeto o aprisionará até que o goécio realize tarefas impostas pelo Awaqi.

Requisitar Audiência: Uma vez ao mês, o Awaqi pode, se desejar, solicitar uma audiência com os Weqabi soberanos dos espíritos etíopes, situados em Peponi e Kuzimu. Esta audiência pode ou não ser favorável ao Awaqi, dependendo de como ele se comporta diante dos soberanos.

Adagn, Caçador Tribal e Komaro, Guerrilheiro Tribal

As tribos ainda existentes no território etíope travam uma luta diária pela sobrevivência, em meio a potências religiosas cristãs e islâmicas constantemente tentando eliminar sua cultura, guerrilheiros tomados pelos vícios das drogas, do sexo e do escravismo

exterminando comunidades inteiras, e ainda as forças sobrenaturais que assolam os terrenos inóspitos e abandonados. Os Adagn mantêm as tradições da vida selvagem e do curandeirismo animista, guardando o povo de suas tribos com a própria vida, enquanto os Komaro aprendem o poder que as armas de fogo e o dinheiro dos estrangeiros trazem a eles, cedendo então ao egoísmo e à crueldade de uma vida criminosa guerrilheira. Ao criar um Adagn ou Komaro, deve-se escolher um estilo de combate (que estará automaticamente incluso no custo do Kit).

Adagn

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.

Perícias: Animais (Montaria 20%), Armas Brancas (Arqueiria 30/0), Armadilhas 20%, Camuflagem 20%, Ciências (Herbalismo 20%), Esportes (Caça 40%), Furtividade 20%, Rastreo 30%, Sobrevivência (Savana 40%), Venenos 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 4.

Komaro

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícias.

Perícias: Avaliação 15%, Briga 30/20, Armas de Fogo (Pistola 40%, Submetralhadora 30%, Escopeta 30%), Manha 20%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%), Subterfúgio 30%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Submundo 1, Pontos Heroicos 1.

Estilo de combate Donga: Bastões 30/30, Impressionar 15%.

Estilo de combate Istunka: Machados 20/0, Espadas Curtas 15/15, Facas 10/15.

Estilo de combate Nuba: Lanças 35/5, Escudos 5/30.

Mahout, Cavaleiro de Elefantes

Uma unidade militar presente no norte e leste da África e no sul e sudeste da Ásia, o Mahout é especializado na utilização de elefantes como montarias durante combates. A maior parte deles desenvolve um vínculo afetivo com sua montaria considerado mais forte que de qualquer cavaleiro com seu cavalo. Podem ser

considerados a unidade blindada da Antiguidade, dada a grandiosa dificuldade em eliminá-los de uma batalha sem antes perder uma enorme quantidade de soldados de infantaria e cavalaria comum.

Custo: 3 pts. de Aprimoramento e 190 pts. de Perícias.

Perícias: Animais (Montaria 30%, Treinamento de Animais 30%, Tratamento de Animais 30%), Armas Brancas (escolha uma Arma Branca 30/30, escolha uma arma de longo alcance 30/0), Esportes (Arremesso 20%, Esquiva 20%), Etiqueta (Nobreza 20%), Combate Montado 25 e Arqueiraria Montada 25.

Aprimoramentos: Familiar 4.

O Mahout desenvolve um treinamento específico com sua montaria gerando uma relação muito forte entre ambos que os transforma numa máquina de combate única. Ele aprende a cavalgar sua montaria de forma a usar o corpo massivo do elefante como proteção, podendo se desviar de ataques completamente ao passar em testes de Montaria em vez de Esquiva, enquanto estiver montado. Além disso, o Mahout se beneficia da força de sua montaria em seus ataques somando o bônus de FR da montaria aos ataques corporais do Mahout enquanto ele estiver montado. Os ataques desferidos contra o Mahout sempre acertam também sua montaria, dividindo o dano igualmente entre ambos.

Debtera, Exorcista Copta

Os exorcistas copta aprenderam suas funções diretamente das escrituras ortodoxas, da sabedoria folclórica regional e do Lefāfa S'edq, o Livro dos Mortos dos etíopes. Acreditam piamente na proteção dos religiosos contra demônios e espíritos malignos, tendo até mesmo conhecimentos contra os monstros de Maumivu. São especialistas em exorcizar espíritos, principalmente Aganent e Asimani com esta capacidade. Sua principal base de operações é Addis Abeba e respondem somente ao Patriarca e seu Sinodo da Igreja Ortodoxa Etíope Tewahido. Atuam como homens santos em peregrinação constante por todo o Chifre Africano, livrando vilas de espíritos malignos e catequizando aqueles que desejam a salvação cristã. Todas as orações do Debtera custam uma quantidade de Pontos de Fé equivalente ao nível ao qual correspondem.

Debtera

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícias.

Perícias: Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Paganismo Africano 40%, Oculto 30%), Idioma (Ge'ez) 30%, Interrogatório 30%, Investigação 30%, Lábia 20%, Ler e Escrever (língua amárica 30% e ge'ez 20%), Liderança 30%, Religião Ortodoxa Tewahido 50%.

Aprimoramentos: Pontos de Fé 3, Contatos 2.

Nível Habilidade Especial

| | |
|----|-----------------------------------|
| 1 | Orações de Cura |
| 3 | Orações de Anulação |
| 5 | Orações de Proteção |
| 7 | Orações de Aprisionamento |
| 10 | Orações de Banimento e Destruição |

Orações de Cura: O Debtera sabe utilizar seus Pontos de Fé para curar enfermidades, através das seguintes orações:

- Mas'hêta Salomon (Espelho de Salomão): cura 1d6 PVs.
- Mârgê'é Dâm: cicatriza ferimentos automaticamente e impede hemorragias.
- S'enu'an Wäs'enusat: protege grávidas contra qualquer doença durante a gestação e até o fim do parto.
- Has'urä Mäsqäl (Muralha da Cruz): transfere seus próprios PVs para o alvo da oração; cada 3 PVs cedidos curam uma enfermidade grave da pessoa abençoada pela oração; 10 PVs anulam uma maldição fraca ou mediana.

Orações de Anulação: O Debtera é capaz de anular efeitos malignos dos inimigos através das orações:

- Mâfthê Seray / Fethatâ Seray: anulação de feitiços com até Focus 3 ou Nível 3 de Poderes.
- Kin Wâseray: proteção contra objetos que contenham Pontos de Magia, criados com até Focus 5 ou Nível 5 de Poderes.
- Legwemomu Lâserayä Ed Wä'anest: anulação de feitiços e talismãs feitos por mulheres (bruxas, súcubos etc.), criados com até Focus 7 ou Nível 7 de Poderes.

- Mäftehé Wa'ayná Sābe' Ekkuyan: anulação do Mau Olhado de pessoas malignas, Sālabi, Bouda e Demônios, criados com qualquer Focus ou Nível não-épicas.

Orações de Proteção: A partir do Nível 5, o Debtera pode orar para proteger áreas contra influências malignas e a presença de entes malvados:

- Lessāna Sab': proteção contra o mal da língua dos homens – a área do tamanho de uma casa fica imune a mentiras e feitiços, a não ser que o adversário vença uma disputa de WILL vs. WILL do Debtera.
- Gārgari: proteção contra adversários – a área do tamanho de uma grande sala fica imune a violência, a não ser que o adversário vença uma disputa de WILL vs. WILL do Debtera, podendo então realizar algum tipo de ação danosa ao Debtera e seus protegidos.
- S'ālot Zāmāchā Hadār: proteção contra animais selvagens – nenhum animal poderá atacar o Debtera e seus protegidos, nem mesmo se possuído por um ente maligno – teriantropos devem vencer uma disputa de WILL vs. WILL do Debtera para conseguirem atacar.
- Bā'entā Zānāhābt: proteção contra ferreiros e bruxaria – a área do tamanho de uma grande sala fica invulnerável a Magia e Poderes até Focus/Nível 5, e qualquer valor acima ainda precisa vencer uma disputa de WILL vs. WILL do Debtera.
- Mābrāqā Mālākotū Bāhas'urā Māsālu: Invocação da Luz do Senhor e a Muralha da Cruz, para proteção contra demônios – a área a até 4 metros do Debtera fica invulnerável ao Caminho Arkanu e Poderes Demoníacos até Focus/Nível 3, e qualquer valor acima ainda precisa vencer uma disputa de WILL vs. WILL do Debtera.

Orações de Aprisionamento: A partir do Nível 7, o Debtera é capaz de aprisionar seres malignos ao orar a Deus, os Anjos e Santos:

- Māshāberomu Lā'aganent: oração de confusão dos demônios – um objeto trabalhado artesanalmente para confundir demônios é

arremessado a até 10 metros de um ser dos planos inferiores e a oração é realizada; caso o Debtera vença uma disputa de WILL vs. WILL, o adversário fica uma cena inteira incapaz de pensar coerentemente e de realizar qualquer ação complexa (manifestar poderes ou feitiços arcanos, atacar, conversar sobre assuntos considerados complexos pelo Mestre etc.).

- Ma'esāromu Lā'aganent: aprisionamento de demônios – enquanto um ser dos planos inferiores é mantido confuso com a oração do Māshāberomu Lā'aganent, o Debtera pode aprisionar o adversário em um pote jebena de café caso vença uma disputa de WILL (valor pela metade) vs. WILL do adversário. Uma vez aprisionada, a entidade não poderá ser usada para nenhum efeito especial pelo Debtera, e acredita-se que potes jebenas com demônios aprisionados trazem Mau Olhado à casa onde são colocados.
- Mārbābtā Sālon: Rede de Salomão (aprisionamento de entes malignos) – o funcionamento desta oração é exatamente o mesmo do Ma'esāromu Lā'aganent acima, com a exceção de que mantém a tradição salomônica de aprisionamento de Djinnns em anéis ou lâmpadas de óleo para uso dos poderes extraordinários dos Djinnns aprisionados.

Orações de Banimento e Destruição: No Nível 10, o Debtera aprende as orações mais poderosas da fé cristã etíope, capazes de banir e destruir criaturas contrárias à sua religião e seus ideais:

- Māst'emā: afogamento de ente maligno – qualquer indivíduo possuído que seja afundado em água capaz de afogá-lo força a entidade possuidora a passar em um teste de CON vs. WILL do Debtera para sair do corpo, ou se afogar através do possuído e retornar a seu plano de origem ou ao Umbral (a vítima possuída não se afoga no processo).
- S'a'rā Mot: oração da agonia da morte – qualquer Légéwon na área que escute a oração do Debtera deverá passar em uma disputa de WILL vs. WILL para não ser compelido a voltar desesperadamente a Maumivu.
- S'ālotā Māngādā Sāmay: oração da trilha do Paraíso – qualquer alma

mantida dentro de um Morto-Vivo ou que tenha se tornado uma Aparição, Fantasma, Espectro ou Obsessor será libertada de suas amarras e poderá seguir ao Paraíso de sua crença (caso não tenha a vontade de ir ao Paraíso, deverá passar em uma disputa de WILL vs. WILL do Debtera).

- Sārawitā Māla'ektiḥu: hino de invocação da falange de Fanuel – um chamado espiritual de socorro será ouvido por todos os Elohim, Anjos e Malaks a até 10 quilômetros de distância, e qualquer subordinado a Fanuel, São Susenyos ou os Nove Santos será compelido a socorrer o Debtera imediatamente (disputa de WILL vs. WILL para resistir ao chamado).
- S'ālot Zā'arwē Medr: oração contra a Serpente – qualquer Anjo Caído ou Incubo/Súcubo na área que escute a oração do Debtera deverá passar em uma disputa de WILL vs. WILL para não ser compelido a voltar desesperadamente ao Inferno.
- Seddātā Aganent: oração de banimento de demônios – qualquer criatura dos planos inferiores na área que escute a oração do Debtera deverá passar em uma disputa de WILL vs. WILL/2 do Debtera para não ser banido através de um portal instantâneo a seu local de origem.
- Kehdātā Sāyt'an Yā'ayār Aganent: oração de negação de Shaitan dos demônios do ar – qualquer Daemon seguidor de Pazuzu na área que escute a oração do Debtera deverá passar em uma disputa de WILL vs. WILL para não ser banido através de um portal instantâneo a Daleth, em Ark-a-nun.

Templário da Ordem da Arca da Aliança

Os Templários da Ordem da Arca da Aliança possuem grande treinamento militar, sendo encarregados de combater principalmente os islâmicos e os guerrilheiros tribais. Os Templários de Salomão possuem ótimas relações com estes defensores etíopes.

Templário da Arca da Aliança Medieval

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícias.

Perícias: Armadilhas 15%, Camuflagem 25%, Ciências Proibidas (Monstros das Lendas Etiopes 30%), Esquiva 35%, Montaria 40%, Rastreo 40%, Sobrevivência (Deserto 35%), Adaga 20/25, Espada 30/20, Lança 20/20.

Aprimoramentos: Sentidos Aguçados, Senso de Direção, Status 1.

Templário da Arca da Aliança Moderno

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 380 pts. de Perícias.

Perícias: Revólver 40%, Pistola 40%, Rifle Militar 30%, Metralhadora 30%, Submetralhadoras 30%, Condução (Automóveis 30%), Sobrevivência (Deserto 50%), Camuflagem 50%, Armadilhas (Mecânicas 25%), Táticas de Guerra 40%, Furtividade 20%, Explosivos 40%.

Aprimoramentos: Sentidos Aguçados, Senso de Direção, Status 1.

ADDIS ABEBA

País: Etiópia

Área: 527km²

População Total: 3.384.569 hab.

Densidade: 5.165,1 hab/km²

Subcidades: 10

Website: <http://www.addisababacity.gov.et>

História

Etiopes Oromos viveram na área antes da fundação de Addis Abeba. Eles viviam em uma pequena comunidade sob o nome oromiffa de Finfinne. Outras partes eram chamadas de Filwoha (“fontes termais”) na língua amárica.

Menelik, como Negus (“rei”) de Sabá, encontrou no Monte Entoto uma base útil para operações militares no sul de seu reino. Em 1879, Menelik visitou as famosas ruínas de uma cidade medieval e de uma igreja incompleta feita de pedra que eram a prova da presença etiope na área antes das campanhas de Ahmad Gragn. Seu interesse na área cresceu quando sua esposa Taytu começou a trabalhar em uma igreja em Entoto. Além disso, Menelik fundou uma segunda igreja na área. Em 1881, Menelik mudou a capital de Sabá de Ankober para Entoto.

A área imediatamente à volta de Entoto não motivou a fundação de uma cidade devido à falta de lenha e água. Em 1886, verdadeira comunidade de origem se iniciou no vale ao sul da montanha. Taytu inicialmente construiu uma casa para ela perto das fontes termais minerais de Filwoha, onde ela e os membros da corte real sabiam gostavam de tomar banhos termais. Logo, outros membros da nobreza sabiam e suas equipes e moradas se fixaram nas proximidades. O Negus Menelik expandiu a casa de sua esposa para se tornar o Palácio Imperial, que se mantém como a sede do governo de Addis Abeba atualmente. Entre 1889 e 1891, Addis Abeba se tornou a capital da Etiópia quando Menelik II se tornou o Imperador da Etiópia. Uma das contribuições do Imperador Menelik que ainda é visível atualmente é a plantação de árvores de eucalipto ao longo das ruas da cidade.

Após de tornar a capital da Etiópia, Addis Abeba cresceu exponencialmente e assumiu

um caráter de cidade em explosão de desenvolvimento. Em aproximadamente 1910, a cidade tinha em torno de 70.000 habitantes permanentes e também entre 30.000 e 50.000 habitantes temporários. Addis Abeba se tornou o ponto de muitas das inovações da Etiópia. Por causa da grandiosa população de Addis Abeba, um grau de especialização no trabalho nunca vista em nenhuma outra parte do império se tornou real na capital. O rápido crescimento de Addis Abeba, especialmente logo após a Batalha de Adwa, foi acompanhado pela construção de algumas das primeiras pontes modernas da Etiópia.

Em 5 de maio de 1936, tropas italianas ocuparam Addis Abeba durante a Segunda Guerra Ítalo-Abissínia, tornando-a a capital da África Oriental Italiana. Addis Abeba foi governada pelos Governadores Italianos de Addis Abeba de 1936 a 1941. Após o exército italiano na Etiópia ser vencido pelo exército britânico (com a ajuda de Arbegnoch), durante a Libertação da Etiópia, o Imperador Haile Selassie retornou a Addis Abeba em 5 de maio de 1941 – exatamente cinco anos após ter sido deportado – e imediatamente começou a trabalhar no restabelecimento de sua capital.

O Imperador Haile Selassie ajudou a formar a Organização da Unidade Africana em 1963, e convidou a nova organização a manter sua sede na cidade. A OUA foi dissolvida em 2002 e foi substituída pela União Africana (UA), também sediada em Addis Abeba. A Comissão Econômica pela África das Nações Unidas também ficou sediada em Addis Abeba. Addis Abeba também foi o local onde ocorreu o Concílio das Igrejas Ortodoxas Orientais em 1965.

Atualidade

Addis Abeba (que significa “nova flor” em amárico, e é chamada de Finfinne pelos Oromos), é a capital da Etiópia. É a maior cidade do país, com uma população de 3.384.569 habitantes de acordo com o censo de 2007, apresentando crescimento anual de 3,8%.

Como cidade privilegiada, Addis Abeba tem o status tanto de cidade como de estado. Addis Abeba é referida muitas vezes como a “capital política da África”, devido à sua significância histórica, diplomática e

política no continente. A cidade é composta por povos de diferentes regiões da Etiópia – o país tem mais de 80 etnias falando 80 idiomas e pertencendo a uma ampla variedade de comunidades religiosas. Lá fica a Universidade de Addis Abeba. A Federação das Sociedades Africanas de Química (FSAQ) e o Instituto de Imprensa do Chifre Africano (IICA) também estão sediados em Addis Abeba.

De acordo com o censo de 2007, há 628.984 habitações e uma média de 4,1 pessoas por família. A divisão étnica de habitantes da cidade se dá com Amharas (47,04%), Oromos (19,51%), Gurages (16,34%), Tigrês (6,18%), Silt'es (2,94%) e Gamos (1,68%). As línguas mais faladas são o amárico (71,0%), o oromiffa (10,7%), o gurage (8,37%), o tigrinya (3,60%), o silt'e (1,82%) e o gamo (1,03%). A religião com mais fiéis em Addis Abeba é a Igreja Ortodoxa Etíope com 74,7% da população, enquanto 16,2% são islâmicos, 7,77% protestantes e 0,48% católicos.

98,64% das habitações de Addis Abeba tem acesso à água potável, enquanto 14,9% têm sanitários com descarga, 70,7% têm latrinas (ventiladas ou não-ventiladas) e 14,3% não possuem estrutura sanitária alguma. 0,1% dos habitantes fazem parte da camada socioeconômica mais miserável; o índice de alfabetização para homens é de 93,6% e de mulheres é 79,95%, os maiores índices da nação para ambos os sexos; a taxa de mortalidade infantil é de 45 mortes para cada 1.000 nascimentos, menor que a média nacional de 77 – pelo menos metade destas mortes ocorre no primeiro mês de vida. A cidade é parcialmente abastecida de água pela Hidrelétrica Koka do Reservatório Koka.

As atividades econômicas em Addis Abeba são as mais diversas. De acordo com estatísticas oficiais do governo federal, em torno de 119.197 pessoas na cidade estão engajadas em atividades de comércio, 113.977 em indústria e manufatura, 80.391 com produção artesanal de qualquer espécie, 71.186 em administração civil, 50.538 em transportes e comunicação, 42.514 em Educação, Saúde e Assistência Social, 32.685 em hotelaria e serviços de catering e 16.602 na agricultura. Além disso, os residentes das áreas rurais de Addis Abeba praticam a pecuária e o cultivo de hortas. 677 hectares de terra são irrigados anualmente, onde 12.988 toneladas de vegetais são cultivados. A cidade é relativamente limpa e segura, com os crimes mais comuns sendo furtos, fraudes e pequenos atos de roubo. A cidade tem estado recentemente em um processo de explosão da construção civil, com altos prédios surgindo em diversos locais. Vários

serviços de luxo também estão sendo disponibilizados e a construção de shoppings tem crescido ultimamente. De acordo com profissionais da beleza e de estética, Addis Abeba já foi considerada a “capital do spa na África”. A empresa Ethiopian Airlines tem sua sede no terreno do Aeroporto Internacional de Bole, dentro do território da cidade.

O esqueleto fossilizado e uma réplica em gesso do hominídeo ancestral Lucy (conhecida na Etiópia como Dinkinesh) estão preservados no Museu Nacional Etíope na capital. A Praça Meskel é uma das mais conhecidas praças da cidade e é o local onde o Meskel acontece anualmente no final de setembro, quando milhares se reúnem em celebração.

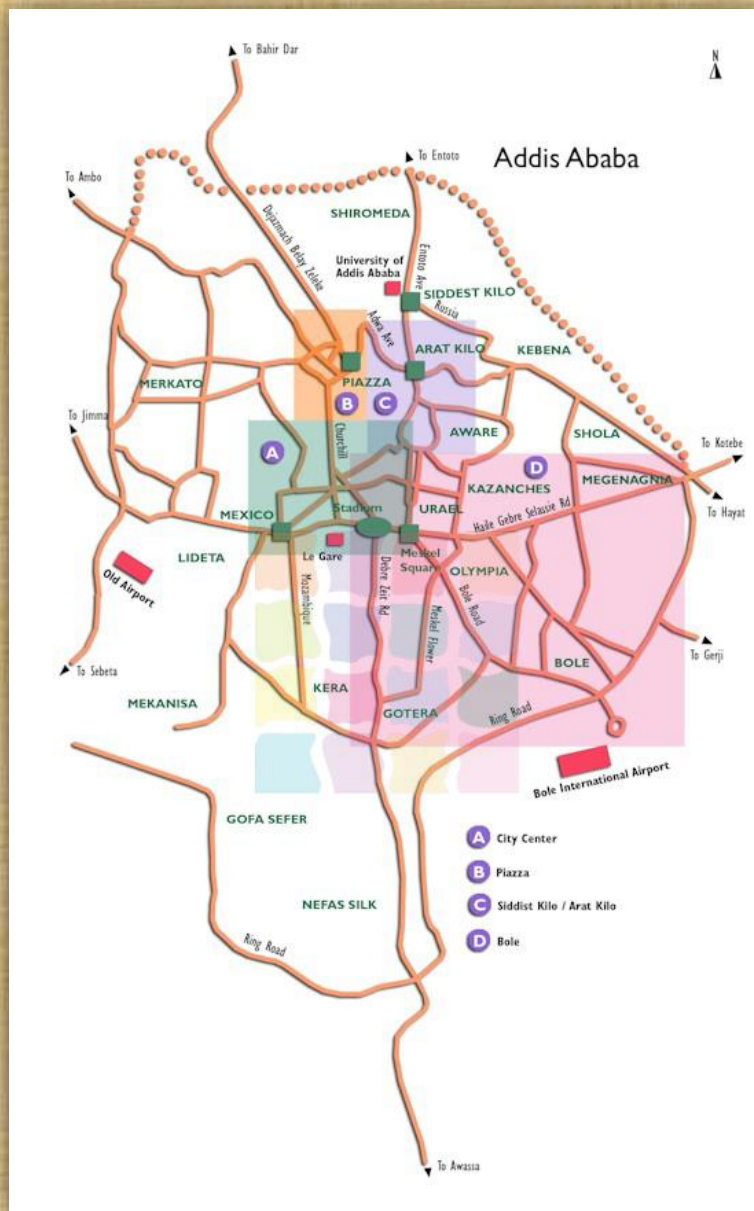
A cidade é lar da Biblioteca Nacional Etíope, do Museu Etnológico Etíope (e antigo Palácio Guenete Leul), do Museu de Addis Abeba, do Museu de História Natural Etíope, do Museu Ferroviário Etíope e do Museu Postal Nacional. Construções notáveis são a Catedral de São Jorge (fundada em 1896 e também abrigando um museu), a Catedral da Santíssima Trindade (que já foi a maior catedral ortodoxa etíope e onde ficava o túmulo de Sylvia Pankhurst) e o local onde foram enterrados o Imperador Haile Selassie e a família imperial, e todos os que enfrentaram os italianos durante a guerra. Ainda há o antigo Palácio Imperial de Menelik que permanece como a sede oficial do governo, e o Palácio Nacional anteriormente chamado de Palácio do Jubileu (construído para marcar o jubileu de prata do Imperador Haile Selassie em 1955) que é a residência do Presidente da Etiópia. O Palácio da África fica do outro lado da avenida Menelik II em frente ao Palácio Nacional, e é nele que está sediada a Comissão Econômica para a África das Nações Unidas, assim como a maior parte dos escritórios das Nações Unidas na Etiópia. Lá também é o local de fundação da Organização da Unidade Africana que veio a se tornar a União Africana. A União Africana se situa atualmente em uma nova sede construída onde fica a prisão demolida Akaki, em terreno doado pela Etiópia para este propósito na parte sudoeste da cidade. O Teatro Hager Fikir, o mais velho da Etiópia, fica no distrito de Piazza. Próximo à Catedral da Santíssima Trindade fica o prédio em art déco do Parlamento, construído durante o reinado do Imperador Haile Selassie, com sua torre do relógio. Ele continua a servir como sede do Parlamento atualmente. Em frente ao Parlamento fica o Palácio Shengo, construído no regime Derg de Mengistu Haile Mariam como seu novo palácio do parlamento. O Palácio Shengo já foi a maior construção pré-fabricada do mundo, tendo sido construído na Finlândia

antes de ser instalado em Addis Abeba. Ele é usado para grandes encontros e convenções.

No distrito de Mercato, que se mostra como o maior Mercado aberto da África, fica a impressionante Grande Mesquita de Grand Anwar, a maior mesquita da Etiópia, construída durante a ocupação italiana. A alguns metros a sudoeste da Mesquita Anwar fica a Igreja de Kiddus Raguel, construída após a libertação da Imperatriz Menen. A proximidade da mesquita com a igreja simbolizava as longas relações de paz entre o Cristianismo e o Islã na Etiópia. A Catedral Católica Romana da Sagrada Família também fica no distrito de Mercato. Perto do Aeroporto Internacional de Bole fica a nova Catedral Ortodoxa de Medhane Alem (“Salvador do Mundo”), a segunda maior da África.

Outros detalhes da cidade incluem o grande mercado de Mercato, a pista de corrida de Jan Meda, o Centro Recreativo Bihere Tsige e a ferrovia que leva ao Djibuti. Instalações esportivas incluem os estádios de Addis Abeba e o de Nyala. Os Campeonatos de Atletismo da África de 2008 se deram em Addis Abeba. As Montanhas Entoto começam entre os subúrbios da cidade, há o de Shiro Meda e de Entoto ao norte, Urael e Bole (onde fica o Aeroporto Internacional) a leste, Nifas Silk a sudeste, Mekanisa ao sul e Keraniyo e Kolfe a oeste.

A cidade sedia o centro Nós Somos o Futuro (NSF), um centro de cuidados infantis que fornece melhores condições de vida a crianças. O centro é gerenciado sob a direção do gabinete do prefeito, e a ONG internacional Glocal Forum serve de captadora de fundos e planejadora do programa, além de coordenadora do centro NSF em cada cidade. Cada cidade que contenha o NSF está ligada a várias cidades-irmãs e parceiros públicos e privados com o intuito de criar uma



coalizão internacional única. Lançado em 2004, o programa é resultado de uma parceria estratégica entre o Glocal Forum, a Fundação Listen Up de Quincy Jones e também Hani Masri, com o apoio do Banco Mundial, agências das Nações Unidas e grandes empresas.

Turismo

1 – Museu Nacional Etíope

O museu, construído em estilo italiano, abriga os principais tesouros nacionais, assim como o esqueleto parcial da famosa “Lucy”, uma espécie *Australopithecus afarensis*, estimada em 3,3 milhões de anos. A organização se divide no departamento de conservação,

departamento de documentação e departamento de exibição e pesquisa. Os três andares exibem diferentes informações: no primeiro andar, ficam objetos dos períodos antigo e medieval, assim como tesouros e itens cotidianos de antigos governantes, entre eles Haile Selassie; o segundo andar exhibe obras de arte em ordem cronológica, do tradicional ao contemporâneo, o que inclui murais diversos, obras de Afewerk Tekle e outros artistas etíopes; por fim, o terceiro andar mostra um display etnográfico, em que o museu busca dar um panorama da riqueza e variedade culturais dos povos da Etiópia. Curiosamente, há suspeitas de que Lucy seria na verdade uma arkanita muito antiga e talvez até mesmo amante de Pazuzu, o que justificaria a presença constante de Pazuzu pelo museu.

2 – Praça Meskel

A Praça Meskel é um local muito usado para manifestações públicas e festivais, como o próprio Festival Meskel. Este festival é celebrado há 1600 anos, sendo que o termo “meskel” significa “cruz”, e por esta razão o festival celebra o momento em que o crucifixo foi revelado à Imperatriz Helena de Constantinopla, mãe de Constantino o Grande. O festival também marca a chegada da primavera ao mostrar as margaridas amarelas características da praça.

Milhares se reúnem na praça no dia 17 de Meskerem no calendário etíope (27 de setembro no calendário gregoriano), com comemorações em Addis Abeba que começam logo no início da tarde quando uma procissão trazendo tochas se aproxima da Praça Meskel de todas as direções. Uma pirâmide em chamas (a demera) é erguida no centro e cercada por sacerdotes em mantos coloridos de cores fortes, estudantes, fanfarras e o exército, carregando cruzes gigantes e tochas. Eles mantêm a pirâmide acesa com suas tochas, e a pirâmide queima até o amanhecer, quando as comemorações da noite terminam.

O único Kurabi residente na cidade, Paapuh, se mantém na Praça Meskel desde antes de sua conversão ao Islã, protegendo os fiéis de todas as religiões dentro da área, mostrando-se um inimigo ferrenho de qualquer ser que ameace o bem-estar dos religiosos ou se aproveitem deles. Muito raramente, Paapuh se manifesta a religiosos de alto desenvolvimento espiritual através da demera acesa do Festival Meskel.

3 – Biblioteca Nacional Etíope

O Arquivo Nacional e a Biblioteca da Etiópia foram inaugurados em 1944 pelo Imperador Haile Selassie e iniciou seus serviços apenas com os livros doados pelo regente. Em 1976, a proclamação nº 50/76 deu à biblioteca o direito legal de coletar três cópias de cada material publicado no país. O Arquivo Nacional foi estabelecido em 1979 e sua coleção inclui manuscritos antigos e históricos escritos desde o início dos séculos XIV e XV. Ele começou a operar com arquivos do Ministério do Grã-Palácio, o Palácio do Príncipe Regente e outras fontes semelhantes. O Arquivo Nacional inclui cartas escritas por diversos reis, imperatrizes e príncipes.

O Espectro núbio-egípcio Adhra-amun permanece neste estabelecimento, aparentemente protegendo ou procurando por algum item de extrema importância à sua pós-vida – como Adhra-amun é uma criatura extremamente selvagem e desconfiada, nenhuma tentativa de interagir com ela para descobrir o que ela busca foi frutífera.

4 – Museu de História Natural Zoológica Etíope

A Etiópia é conhecida mundialmente como um dos centros onde existe grande diversidade animal. Muitas as espécies selvagens do país são endêmicas à região, como 30 espécies de mamíferos, 28 de aves, 30 de anfíbios e 10% das espécies de peixes encontradas na Etiópia consideradas nativas no local. O museu é o único de seu tipo na Etiópia onde amostras da rica fauna etíope são expostas. Atualmente, o museu apresenta pouco mais de 1100 espécies demonstradas, embora tenham em seus arquivos catalogadas 3500 espécies. Ele está localizado no campus da Faculdade de Ciências Arat Kilo próximo ao Herbário Nacional, e oferece suporte às pesquisas do Departamento de Biologia.

A Ordem de Dagon usa as áreas administrativas e áreas de armazenagem como locais de encontro para suas reuniões e rituais – as habilidades metamórficas de alguns Daemons Dalethianos os auxiliam a se refugiarem à vista dos mortais nas áreas de exposição do museu.

5 – Catedral de São Jorge

A catedral ortodoxa de São Jorge é notável por sua forma octogonal, e se localiza no lado norte da Avenida Churchill. Desenhada por Sebastiano Castagna e construída por prisioneiros de guerra italianos vencidos em Adwa em 1896, foi

nomeada como São Jorge após a Tabot (Arca) da igreja ter sido carregada à Batalha de Adwa contra os italianos, o que acreditase ter assegurado sua vitória contra os colonizadores. As autoridades fascistas italianas incendiaram a catedral durante a guerra em 1937, mas ela foi restaurada pelo Imperador após a libertação de 1941.

A Imperatriz Zewditu da Etiópia foi coroada nesta catedral em 1917, e o Imperador Haile Selassie foi coroado lá em 1930, tornando-se então um local de peregrinação aos rastafarianos. A catedral tem um museu e um trono imperial, assim como trabalhos em vidro temperado do artista Afewerk Tekle. Devido à natureza do santo cujo nome abençoa a catedral, seu interior exibe armamento usado nas guerras contra os italianos, incluindo espadas curvadas, tridentes e elmos gigantes feitos de jubas de leões.

A Ordem da Arca da Aliança tem sua segunda base de operações na Catedral de São Jorge, sendo a primeira a própria Igreja de Santa Maria de Sião, em Axum. Abraham Alemayehu Zerihun, a Alma Inabalável, viaja constantemente para Axum e Addis Abeba, coordenando as treinamentos dos outros membros da ordem templária em seus dois principais quartéis-generais.

6 – Mausoléu da Família Imperial

A Catedral da Sagrada Trindade, conhecida em amárico como Kidist Selassie, é a principal catedral ortodoxa de Addis Abeba. Construída para comemorar a libertação da Etiópia da ocupação italiana, é o segundo local mais sagrado da Etiópia, abaixo da Igreja de Santa Maria de Sião em Axum. A catedral traz o título de “Menbere Tsebaot”, ou “Altar da Pureza”. Uma área específica da igreja serve de mausoléu para aqueles que enfrentaram a ocupação italiana, ou quem acompanhou o exílio do Imperador entre 1936 e 1941. O Imperador Haile Selassie I e sua consorte, a Imperatriz Menen Asfaw, estão enterrados no lado norte da catedral. Outros membros da família real estão enterrados na cripta abaixo da igreja. A Grande Altar da catedral é dedicado aos “Agaiste Alem Kidist Selassie” (Soberanos do Mundo, a Sagrada Trindade). Os outros dois altares de cada lado do Grande Altar são dedicados a São João Batista e a “Kidane Meheret” (Nossa Senhora da Misericórdia). No lado sul da catedral foi mais recentemente adicionada uma capela a São Miguel, que abriga a Tabot, ou Arca de São Miguel Arcanjo, que voltou à Etiópia em fevereiro de 2002 após ser descoberta em Edimburgo. Esta relíquia foi tomada por forças britânicas da cidadela

montanhosa de Magdalla em 1868 durante sua campanha contra o Imperador Tewodros II.

O célebre Nyahbinghi Yamätallel faz residência nesta catedral quando não está na Cidade de Prata resolvendo questões políticas a favor da religião Rastafari junto a Gabriel, ou em missões compondo os Nove Santos, contra grandes inimigos de Demiurge – geralmente, agentes de Pazuzu ou de Zarcattis.

7 – União Africana

A Comissão da União Africana atua como o braço executivo/administrativo do secretariado da UA (de forma análoga à União Europeia). Ela consiste em um número de comissários que lidam com diferentes áreas da política a favor dos interesses do continente africano. A nova sede, inaugurada em 2012 através de financiamento chinês, é agora a construção mais alta da capital etíope.

A Ordem de Yamesh está infiltrada entre os dirigentes do local, de modo a facilitar reuniões com membros de diversas localidades do continente e manter um local protegido para visitas dos grandes profetas que saem de Axum para reuniões de importância em Addis Abeba.

8 – Teatro Hager Fikir

O Teatro Hager Fikir não é apenas o teatro com a maior tradição da Etiópia, mas também o teatro nativo mais antigo da África toda. Ele mantém mais de 70 anos de vida cultural na cidade, onde a música e o drama etíopes nasceram e se desenvolveram. Muitas estrelas como Aster Aweke, Tilahun Gessesse e Frew Hailu iniciaram suas carreiras no palco do Teatro Hager Fikir. Além de performances regulares, o Hager Fikir também transmite ao vivo a programação de rádio de uma estação própria. A trupe realiza turnês regularmente, de modo que os moradores de áreas rurais etíopes tenham acesso à produção cultural do Hager Fikir. Atualmente, mais de 100 pessoas trabalham no teatro, 40 deles sendo atores e cantores. Projeções de cinema ocupam a programação de quase todos os dias, enquanto peças teatrais são realizadas aos fins de semana e apresentações musicais ocorrem em feriados públicos.

O poderoso Mahrem controla toda a área à volta do Teatro Hager Fikir, tendo aceitado de muito bom grado a instalação deste teatro e usando-o como seu palácio imperial, arregimentando diversos artistas sob a crença nele.

9 – Mercado de Mercato

O Addis Mercato (“Novo Mercado” em amárico, mas conhecido popularmente apenas como Mercato, da palavra italiana equivalente a “mercado”) é o nome da imensa feira a céu aberto no distrito de Addis Ketema e do bairro onde se localiza. O Mercato é o maior comércio a céu aberto da África, cobrindo vários quilômetros quadrados e dando emprego a aproximadamente 13 mil indivíduos em 7,1 mil estabelecimentos comerciais. Os produtos principais encontrados no Mercato são os vegetais da agricultura local – especialmente o café. O Addis Mercato tem 120 lojas e um grande shopping center com mais 75 lojas.

As áreas mais obscuras e isoladas de Mercato possuem livrarias e lojas de objetos turísticos que na verdade escondem a base de operações do Grêmio dos Glutões – a maior loja de artigos esotéricos abriga o próprio Tesfahun. Toda a prostituição e jogos de azar espalhados por Mercato são administrados por Werzelya e suas oito Súcubos subordinadas.

10 – Grande Mesquita de Grand Anwar

A Mesquita de Grand Anwar é o principal centro religioso dos islâmicos da cidade e de seus arredores, localizada no distrito de Addis Ketema. Quem visita a mesquita se impressiona com seu esplendor arquitetônico e pelo rito dos fieis, especialmente durante as orações das sextas-feiras.

O milenar Hafasa Rithyah do Oásis Perolado atua através desta mesquita, coordenando o trabalho de quase todos os Malaks presentes em Addis Abeba. Pela proximidade da mesquita com o Mercato, é comum que os Malaks se reúnam em Grand Anwar antes de empreenderem caçadas contra Súcubos, Légéwon e cultistas de Tesfahun e Werzelya.

11 – Igreja de Kiddus Raguel (Santo Raguel)

Esta igreja situada na Montanha Entoto (a mais alta das Montanhas Entoto) tem seu principal valor em uma área isolada ao lado da igreja, local onde Menelik II leu sua bíblia antes de decidir pela construção de Addis Abeba como capital etíope. Esta igreja serve de morada para Gathafel, Juneel e Sillias, o triunvirato que repassa as principais ordens da Cidade de Prata aos outros anjos da região.

12 – Terminal Ferroviário La Gare

Uma posse da Dragonlair SA., o terminal ferroviário de Addis Abeba abriga Ketos Aithiopios quando ele não está realizando visitas e reuniões no Djibuti em nome de sua empresa de comércio naval. O Lamiai Hakim, protegido do Punhal Negro, mora nas proximidades em um pequeno hotel de onde comanda suas atividades. É muito comum que Hakim abrigue (contra sua vontade) agentes do Punhal Negro que avançam na região em busca dos subordinados de Ketos Aithiopios e do próprio dragão corrompido de Zarcattis.

13 – Montanhas Entoto

As Montanhas Entoto ficam ao norte de Addis Abeba. Elas são o ponto mais alto da cidade, com visão para toda a cidade. De acordo com a Sociedade Bíblica em 2011, milhares de mulheres trabalham nas montanhas carregando pesadas cargas de madeira de eucalipto em suas costas para a cidade, por uma renda de menos de 50 centavos por dia. A Montanha Entoto, a mais alta da serra, é também o local histórico onde Menelik II residiu e construiu seu palácio, quando veio de Ankober e fundou Addis Abeba. Esta montanha é considerada sagrada e contém muitos monastérios. Nesta montanha ficam as famosas igrejas de Saint Raguel (Kiddus Raguel) e Santa Maria (Kiddus Mariam). O Pacto pela Herança Etíope, uma ONG que serve de fachada para o Punhal Negro, trabalha ativamente para mudar parte da Montanha Entoto a seu estado original, o de parque natural. O Parque Natural de Entoto é a borda a nordeste de Addis Abeba nos pés do Monte Entoto, cobrindo uma área de 1,3 mil hectares.

Por toda a serra de Entoto circulam Ciclopes, Boudas, Asimanis, Asimas, agentes do Punhal Negro, Katanes e o único Unwaba-Tulo de Addis Abeba – portanto, a região é considerada de extremo perigo a qualquer um que se aventura por este terreno sem real proteção contra ameaças de todas as naturezas.

Anjos, Malaks e Légéwon

A cidade de Addis Abeba possui 112 Malaks e mais 2 Isma'íls atuando, com dois membros de grande renome e poder nos Jardins de Allah: o lendário Mujahid Sawafiah das Tempestades do Deserto e o Hafasa Rithyah do Oásis Perolado, ambos representando o Islã desde que a religião penetrou na região do Chifre Africano.

Outros sete Malaks de importância são os dois Hafasas Ujjini e Waffaf que atuam como líderes de campo para missões importantes sob o comando direto de Rithyah, o Kurabi (Serafim convertido ao Islã) Paapuh, o Haris de mais de quinhentos anos Gaityah (dado como desaparecido após uma missão de análise em uma região controlada pelos Légewon de Tesfahun), o Mujahid Abin Urah, famoso por suas grandes vitórias contra esquadrões Daemons que infestavam a região sob a liderança de Pazuzu e os dois únicos Dalils de Addis Abeba, Ophiah e Mariamuh.

Há uma população de 2 Dalils, 53 Hafasas, 29 Haris, Paapuh como único Kurabi da cidade, 15 Mujahids e 7 Qaribs. Completando a população angelical dos Jardins de Allah, há ainda 3 Houris (espíritos superiores de virgens do Paraíso das 77 Virgens), todas com permissão dos Jardins de Allah para atuarem como espãs, enfermeiras e instrutoras aos Malaks e Isma'îls mais jovens, embora ajam diretamente sob a coordenação de Sawafiah.

Existe uma grande população de agentes da Cidade de Prata (praticamente todos cristãos ortodoxos etíopes), compondo um total de 223 Anjos. Eles são 105 Corpores, 2 Serafins, 5 Querubins, 4 Tronos, 9 Dominações, 4 Potências, 5 Virtudes, 2 Principados, 9 Arcanjos, 49 Anjos, 19 Captares, 5 Reciperes e 5 Nimbus. Toda a política da Cidade de Prata em Addis Abeba é equilibrada por um triunvirato ancião formado pelo Corpore Gathafel, a Serafim Juneel e o Arcanjo Sillias, todos eles com mais de 800 anos. Há uma espécie de "oposição" ortodoxa etíope a este triunvirato, na forma dos seis Protetores mais velhos da cidade (um Querubim, uma Dominação, uma Potência, um Virtude, um Anjo e Balambaras, o Serafim mais velho depois de Juneel), todos aliados ao Nyahbinghi Yamâtallel, principal guerreiro da Cidade de Prata a combater os seres inferiores e inimigos do Deus Único.

Atuando diretamente sobre Addis Abeba há apenas 8 Légewon, sendo um deles o próprio Tesfahun que coordena as atividades corruptoras – há 4 Keepers e 3 Chezas sob o comando de Tesfahun.

Aganent (Demônios)

A metrópole de Addis Abeba possui 73 criaturas demoníacas, que atuam de forma praticamente independente umas das outras. Todo o potencial de corrupção da cidade torna-a um terreno fértil dos Aganent que induzem à violência terrorista, ao preconceito religioso e étnico na forma de guerrilhas tribais, à ambição capitalista e à prostituição de homens, mulheres e crianças.

Cinco Aganent representam as grandes forças corruptoras dos planos inferiores: o poderoso e lendário arkanita dalethiano Pazuzu, com seus milhares de anos de idade, se refugia nos arredores de Addis Abeba e tem na cidade um ponto de forte influência; dois Alâqa (Espectros) chamados Falasha Mura (que ataca principalmente os pouquíssimos judeus etíopes que ainda permanecem na cidade) e Adhra-amun (aparentemente, um Espectro ligado à tradição núbio-egípcia, mas que por algum motivo desconhecido se estabeleceu em Addis Abeba); a poderosa e temida Súcubo Werzelya, manipuladora de grande parte dos serviços ligados ao prazer na metrópole; e o campeão imperial Mahrem, o Invencível, que no passado liderou o panteão axumita.

No total, há 4 Anjos Caídos (nenhum deles era devoto ao Cristianismo Ortodoxo Etíope), 1 Death Knight chamado Ajaj, 23 Daemons (praticamente todos dalethianos protegidos por Pazuzu), 2 Hellspawns, 9 Súcubos (uma delas a própria Werzelya), 25 Espectros e Obsessores e 1 Horda com características de hienas, cheetahs, aardvarks e morcegos chamada Kejet.

Adze (Vampiros)

A população total de Vampiros em Addis Abeba é de apenas 17 indivíduos, cujo membro mais antigo é o poderoso e temido Asimani Seyfou Tchengar, líder dos outros 8 Asimanis que lá habitam e que obtêm a proteção dos Asimas. Um Lamiai refugiado do Egito chamado Hakim fez sua moradia na área sob um pacto de não-agressão com o Punhal Negro, enquanto apenas 3 Ekimmu e 4 Katanes (Vrikolakas) buscam agir com autonomia sem interferir nas ações dos Asimanis, sob risco da Morte Final.

Templários

Em Addis Abeba, a Catedral de São Jorge abriga o quartel general de toda a Ordem da Arca da Aliança, composto por 521 templários na cidade. Esta Ordem segue fielmente os desígnios religiosos do Cristianismo Ortodoxo Etíope, de modo que os templários combatam sempre os seres sobrenaturais e apoiem os Anjos (principalmente os Nyahbinghi) do país. Por sua vez, estes Anjos oferecem proteção e apoio espiritual e místico a estes templários.

Os maiores conflitos ocorrem entre os templários e os Asimas, que atuam como principal instrumento de controle dos Asimanis sobre a pobre população etíope. Os Zã'ast'ãmon e as Súcubos, liderados respectivamente por Pazuzu e Werzelya, que habitam a cidade são grandes inimigos da Ordem da Arca da Aliança.

Outros Seres Sobrenaturais

Entre as criaturas sobrenaturais existentes em Addis Abeba fora os Anjos, Demônios e Vampiros, há o lendário Ketos Aithiopios, que assumiu o nome de Taman Brät e

comanda alguns mercenários e ainda algumas criaturas lendárias etíopes: uma Esfinge, dois machos Leucrocotas, dois casais de Eales, um Pégaso Etíope e um Lupaprak.

Há uma estimativa de 10 Boudas atuando em Addis Abeba e arredores, trazendo caos e destruição em determinados períodos – para poderem se controlar e impedir mais massacres, eles costumam se fixar em regiões isoladas e rurais de Addis Abeba. Também existe um importante Imortal Unwaba-Tulo que protege um local sagrado nas Montanhas Entoto, mas que nunca é visto – apenas se sabe de sua presença através das incursões espíãs dos espíritos goécios que informam seus mestres Awaqi.

Sob a proteção do Punhal Negro ainda vivem na cidade dois Semideuses de nome Ballus (assumidamente filho do olympico Notus do vento sul) e Allanymia (pai desconhecido, mas suspeita-se ser Thanatos). Um contingente de 18 Daimons de Olympus ainda atua sobre a região, sendo este contingente composto por 2 Ninfas e 3 Faunos (todos muito próximos a Ballus), 1 Ciclope vagando pelas Montanhas Entoto, 3 Makhai, 1 Cabirus e 2 Eidola escondidos nos subterrâneos da cidade, 4 Ágatos e 2 Cupidos.

AVENTURA: RESGATE DO FEITICEIRO GIRMA

Cena 1: O Problema dos Hailemariam

A aventura começa quando os PJs descobrem, através de seus contatos e aliados, que a nobre família Hailemariam da cidade de Djibuti, família esta também conhecida por sua forte ligação com a Ordem de Yamesh, procura por estudiosos do misticismo. Todo o Arkanun Arcanorum do Djibuti e da Etiópia parece dar apoio à necessidade dos Hailemariam, avisando seus contatos, o que em algum momento chega ao conhecimento dos PJs. Os PJs que se mostrarem interessados ou pressionados o suficiente por seus contatos e aliados vão até o hotel Palácio Kempinski, administrado pelos Hailemariam.

Qualquer um que pergunte pela cidade rá descobrir que os Hailemariam são uma família tradicional da região, uma de suas fundadoras segundo documentos da prefeitura. Apesar se serem consideravelmente ricos, não possuem muita influência de verdade, sendo vistos por outras famílias com certo desdém. Essas informações podem ser adquiridas com os testes certos em Manha ou outros que permitam conhecer melhor a cidade de Djibuti.

Ao chegarem ao Palácio Kempinski, os PJs que souberem abordar corretamente a recepção sobre a necessidade dos Hailemariam serão conduzidos até o escritório pessoal de Kaleb Hailemariam, o atual responsável pelos negócios da família.

Kaleb é uma pessoa séria, ostentando uma aparência nobre e distante, mas ao mesmo tempo atencioso e carismático. Ele segue ao pé da letra o que se imagina de um “bom nobre”: educado, elegante, fino etc. Pode-se perceber facilmente o anel com o símbolo da Ordem de Yamesh em seu dedo mindinho esquerdo, a qualquer um com conhecimento para símbolos de ordens místicas. Depois de pedir para que os PJs se acomodem, ele explica sua necessidade:

“Senhores, creio que o mais correto é irmos direto ao assunto, sem delongas. Preciso que vocês investiguem o paradeiro de meu sobrinho Girma, que se recolheu em meio às Montanhas Entoto.

Ele mantinha vínculos com os Asimas de Addis Abeba e partiu há algumas semanas, levando consigo uma jebena que continha um espírito goécio que atuava como servo de

nosso ancestral Amare Hailemariam, um espírito de grandes poderes e intensa participação na história da família. Porém, tal fato gerou um desagradável problema, pois o fantasma de nosso ancestral Amare voltou do mundo dos mortos para exigir que a jebena retorne para o altar da mansão Hailemariam.

Tentamos entrar em contato por todos os meios possíveis com o jovem Girma para explicar a situação e pedir sua volta, mas não conseguimos. Então, agora estou me dispondo a contratá-los para que encontrem meu sobrinho e o tragam de volta.

Temo que algo terrível possa ter acontecido a meu sobrinho e ainda peço que retornem com a jebena de nosso ancestral, para que ele cesse de assombrar nossa adorada residência.”

Kaleb oferece uma recompensa atraente aos PJs, paga na volta, quando eles trouxerem de volta a jebena e o sobrinho (ou provas de que os encontraram). O nobre diz que, caso aceitem, terão sua passagem paga para irem até Addis Abeba, onde ficam as Montanhas Entoto, pela linha ferroviária que liga a Etiópia ao Djibuti. Este foi o mesmo transporte que o jovem Girma tomou antes de desaparecer. Caso os PJs peçam por uma quantia maior, Kaleb se mostra um pouco contrariado, uma vez que sua proposta seja muito justa. Testes ligados a Negociação podem ser realizados para convencê-lo a pagar até 20% a mais que sua proposta original.

Ao aceitarem, Kaleb entrega aos PJs uma carta, que deve ser mostrada ao condutor do trem, que partirá para Addis Abeba na manhã seguinte.

Cena 2: Chegando em Addis Abeba

A viagem a Addis Abeba é calma e sem incidentes. Os PJs têm tempo para realizarem quaisquer preparativos que desejem, para sua entrada nas Montanhas Entoto foi com um grupo de aliados.

Depois de descerem do trem, os PJs seguem para a área urbana central de Addis Abeba, onde poderão descansar se desejarem, ou então podem seguir diretamente para as Montanhas. Se os PJs perguntarem às pessoas da estação de trem a respeito das Montanhas Entoto, as únicas coisas que os

habitantes locais podem dizer é que está infestada de monstros e “bichos-papões”. Os mais entusiasmados contarão histórias a respeito de pessoas que lá foram e nunca mais voltaram das partes selvagens, onde não há habitações de pessoas.

Com sucessos em testes relativos a Manha ou conhecimento da cidade de Addis Abeba, os PJs conseguem as seguintes informações sobre Girma Hailemariam: ele anunciava seu nome a todos da estação desde o momento em que desembarcou, não fazia questão de esconder que estava lá para uma expedição especial às Montanhas e foi visto pela última vez pela manhã, antes de ir com seus companheiros até o centro de Addis Abeba – aparentemente, ele teria sumido antes mesmo de se encaminhar às Montanhas.

Caso desejem explorar as redondezas da estação de trem, os PJs chegarão até uma colina em pouco mais de 30 minutos de caminhada. Mesmo à distância, pode-se ver as ruínas no alto da colina, que não é muito alta. Da antiga construção que ficava lá, pouco mais que algumas paredes destruídas e alguns alicerces sobraram.

Assim que se aproximarem mais das ruínas, os PJs perceberão a presença de uma matilha de sete hienas que ocasionalmente caça nas cercanias da ruína, aparentemente lideradas por uma hiena maior e mais furiosa.

Hiena: 40-70 kg, 18 PVs, IP 0, vel. máx. 50 km/h, mordida 50% 1d6, garras 60% 1d6+2, CON 16, FR 20, DEX 3, AGI 18, INT 3, WILL 4, PER 25, CAR 3.

Bouda: CON 11-36, FR 11-36, DEX 06-12, AGI 10-30, INT 09-12, WILL 08-18, CAR 09, PER 10-30.

#Ataques [3], IP: 3 (pele), PVs 30-40. Regenera 2 PVs por Rodada.

Garras (x2) 75/75 dano 1d6+bônus. Mordida 70/20 dano 1d10.

Pode utilizar suplementos sobre Lobisomens e Metamorfos caso queira dar mais habilidades especiais ao Bouda.

Ao perceberem que alguém está penetrando nas ruínas, as hienas tentarão cercar suas vítimas, se mantendo escondidas nos arbustos ou atrás das paredes. Se um dos PJs se afastar do grupo ou estiver sozinho, duas hienas o atacarão e, se conseguirem imobilizar sua vítima, outros se juntarão ao ataque. Se uma hiena sofrer mais de 8

pontos de dano da sua suposta vítima, ela fugirá, procurando por presas mais fáceis.

O líder da matilha ataca apenas quando os outros lobos já estão envolvidos em combate. O Mestre pode considerar que se o combate estiver muito fácil, o líder da matilha (na verdade um Bouda em estado furioso transformado em hiena) se juntará ao conflito, atacando o PJ que aparente ser o mais resistente e forte.

Da estação de trem, os PJs devem seguir para o centro de Addis Abeba e se alojarem em algum hotel onde possam descansar da viagem ou do combate com as hienas e seu líder Bouda. Ao acordarem, perceberão um bilhete para cada um entregue pelo próprio serviço do hotel, com um sutil símbolo do Punhal Negro e a mensagem: *“Encontre-me no Mercado de Mercato. Estarei esperando na barraca de facas e espadas artesanais”*. O bilhete não diz nenhum horário, mas serão 10 horas da manhã.

Cena 3: No Mercato

Com uma feira a céu aberto da imensidão do Mercado de Mercato, o Mestre pode fazer com que os PJs demorem para encontrar a barraca das facas artesanais, interagindo com comerciantes de todo tipo e se maravilhando com alimentos e bebidas exóticos, jogos de azar nas ruas, batedores de carteiras, garotas de programa, traficantes de itens roubados ou pirateados etc.

Na barraca de facas e espadas artesanais, haverá uma placa com os dizeres *“Fechado por motivos familiares.”*. Em uma rápida busca por qualquer objeto que ainda esteja na barraca, os PJs encontrarão um punhal com estranhas escrituras. Se perguntarem aos donos das barracas próximas sobre o paradeiro do artesão de facas, saberão apenas que ele não veio mais há alguns dias e que talvez os familiares dele, da família Afeworki.

Se procurarem saber sobre as escrituras, verão que estão em amárico antigo, uma língua etíope. A tradução do amárico antigo só é possível entre verdadeiros especialistas em linguística. Sobre os Afeworki, haverá em buscas online referências sobre trabalhos de membros da família com indústrias de materiais farmacêuticos, hospitais e clínicas de estética. Grande parte destas empresas pertence a Aisha Afeworki, uma das mais proeminentes profissionais da medicina na Etiópia, e incrivelmente uma especialista em amárico antigo. Porém, estas informações poderão ser usadas apenas para confundir os

jogadores, uma vez que não têm ligação com a busca a Girma Hailemariam.

Cena 4: Show no Hager Fikir

Depois da passagem pelo Mercado de Mercato, um dos PJs receberá, de uma criança de rua, um bilhete dizendo “*Encontre o Attenkun no Teatro Hager Fikir*”. A criança, caso questionada, dirá recebeu dinheiro de um homem alto e etíope para entregar o tal bilhete – obviamente, o homem terá sumido caso os PJs tentem encontrá-lo.

Qualquer morador de Addis Abeba saberá onde fica o Teatro Hager Fikir, então não será nada difícil chegar ao local. O dia será especialmente interessante, segundo os cidadãos, pois eles estão em um feriado nacional e no Hager Fikir isso significa que haverá shows musicais o dia todo, e um dos shows será de um nome que lhes soará familiar: Makeda Afeworki. A qualquer momento em que decidam se dirigir ao Teatro, faça com que seja este o momento em que Makeda estará cantando.

Quando chegarem, verão o teatro em meia-luz, com mesas bem-arrumadas aos espectadores que terão pago pelo show, e garçons e garçonetes servindo ótimas comidas típicas e muito bem-elaboradas. Makeda estará no palco, cantando em ritmo muito semelhante ao reggae, mas ainda ligado às raízes étnicas etíopes em questão de instrumentos e vocabulário.

Caso perguntem pelo Attenkun, uma gíria local para “não me toque”, os garçons e garçonetes expressarão enfado e asco enquanto demonstram conhecê-lo, apontando para uma das mesas situadas no canto mais escuro e isolado do salão do Teatro.

Ao se aproximarem do homem indicado pelos garçons, ele se mostrará impaciente e extremamente bêbado, abordando-os de forma indelicada e confusa. Qualquer tentativa de conversar com ele e mencionar os eventos acontecidos até o momento não surtirá efeito algum, apenas o tornando mais irritante e tumultuador da apresentação, deixando garçons e seguranças mais tensos com a presença de Attenkun e dos PJs no show. Apenas se mostrarem o punhal com escritos em amárico antigo (o que significa que conseguiram esconder o item dos seguranças antes de entrarem no Teatro), é que o Attenkun mudará imediatamente sua fisionomia, ficando sério e lúcido, como se não estivesse bêbado em momento nenhum. O Attenkun lhes pedirá silêncio

enquanto observa um pequeno grupo de moças muito atraentes e bem-vestidas saindo do Teatro; ele então liga de seu celular para alguém e avisa que está de saída, gesticulando para que os PJs o acompanhem.

Assim que saem, os PJs se percebem afetados por efeitos de confusão e manipulação emocional, efeitos estes empreendidos pelas moças – na verdade, três garotas de programa corrompidas por Werzelya, e a quarta moça uma verdadeira Súcubo que costuma atuar como mensageira entre Werzelya e Mahrem. Dois seguranças com Poderes Demoníacos recebidos pela fé em Mahrem atuarão para proteger as moças.

Segurança cultista de Mahrem: CON 12-20, FR 12-20, DEX 08-15, AGI 08-15, INT 04-18, WILL 10-18, CAR 06-18, PER 12-18.

Personagem de nível 2.

Ataques [1], IP: 0 ou Kevlar: 3 (cinético) e 5 (balístico), PVs 14-22.

Artes Marciais 45/45 dano 1d3+bônus.

Pistola 30% dano 1d6+2.

Aprimoramento Poderes Demoníacos 3.

Garota de Programa: CON 05-18, FR 05-18, DEX 05-18, AGI 05-18, INT 06-18, WILL 06-18, CAR 12-18, PER 05-18.

Personagem de nível 1.

Ataques [0 ou 1], IP: 0 ou 1 (jaqueta de couro), PVs 06-19.

Briga 20/15 dano 1d3+bônus.

Súcubo: CON 11-18, FR 07-18, DEX 10-18, AGI 11-18, INT 10-18, WILL 13-18, CAR 14-20, PER 08-18.

Ataques [1 ou 2], IP: 1, PVs 09-20.

Garras 30/30 dano 1d6+bônus.

Pontos de Magia 5 a 7. Focus 6 a 9.
Caminhos: Trevas, Demônios (Arkanun), Humanos.

Aprimoramento Poderes Demoníacos 4.

Caso as garotas de programa, os seguranças e a Súcubo estejam causando dificuldades grandes demais, o Attenkun será capaz de chamar alguns agentes da Ordem da Arca da Aliança, que chegarão já com armamento pesado e armas de efeito moral, além de pequenos rituais para afastar os adversários. Assim que a batalha

terminar, o Attenkun irá se dispor a ler as inscrições em amárico antigo do punhal, cuja mensagem será: *“O sangue de Perseu percorre esta lâmina. Abençoe-a na Capela dos Nove Santos para o terrível monstro inimigo da Antiga Etiópia.”*

Cena 5: Montanhas Entoto

Se perguntarem aos moradores de casas simples aos pés da serra de Entoto, obterão a informação de que a pequena Capela dos Nove Santos fica numa das montanhas, mas sem clareza alguma para a definição de onde fica exatamente, o que significa um bom tempo vagando pela serra sem nenhuma pista aparente. Nenhum guia na cidade vai se arriscar a subir as montanhas, principalmente devido ao clima invernal que estará sobre as montanhas no momento: ventos fortes, chuvas irregulares e grandes variações de temperatura. O máximo que um guia pode oferecer é um mapa detalhado com possíveis pontos onde se encontraria a capela, dicas de sobrevivência e indicações de pontos para acampar em segurança.

O Mestre poderá manter a busca pelas montanhas por horas, dando diversos desafios relacionados ao clima, a armadilhas naturais inesperadas, e até mesmo diversas criaturas que podem aparecer inesperadamente, entre elas Boudas, Ciclopes, Asimanis, Asimas, agentes do Punhal Negro e Katanes, além de animais selvagens da fauna local, como as hienas. Sobrevivendo a tantas dificuldades, após dois dias de viagem a Capela dos Nove Santos será avistada, num dos pontos apontados no mapa entregue pelo guia, no período da manhã.

Cena 6: Capela dos Nove Santos

Ao chegarem à capela, basta um dos PJs chamar por alguém em voz alta que alguns monges da capela aparecerão para ajudá-los, vindos do minúsculo vilarejo anexo à capela, onde eles moram. O vilarejo é agrícola, cercado por eucaliptos e a capela é feita de grandes blocos de pedra. Quando recepcionados pelos monges, receberão tratamentos médicos adequados para recuperarem suas condições físicas. Dentro das pequenas casas, objetos religiosos de incrível simplicidade ornaram paredes e mesas, em lares extremamente humildes, com três monges morando em cada casa, num total de quatro casas. Ao chegarem, serão bem-tratados, principalmente pelo líder dos monges, que gesticulará com os

PJs sobre o punhal que ele previa estar com eles. Será fácil perceber que o líder não mora permanentemente no vilarejo com os monges, pela forma como se comporta quanto às casas dos monges, sem encarar nenhuma como dele. Ele se apresentará como Zema Bedilu, e terá grandes demonstrações de respeito por parte dos monges que realmente moram ali.

Após certo tempo de descanso, os PJs acordarão e poderão observar a visão privilegiada do vilarejo dos monges com relação a Addis Abeba e outras pequenas cidades à volta das Montanhas Entoto. Após uma rápida refeição sozinhos, um dos monges aparece e os avisa que o líder da capela espera recebê-los dentro da capela. Lá dentro, todos os monges estarão reunidos e ajoelhados em frente ao altar, orando, sob uma atmosfera profunda de serenidade, que é quebrada no momento em que o primeiro PJ entra na capela. Os nomes de cada um dos Nove Santos estão em toda a capela, escritos em amárico.

O líder monge, de idade avançada, levanta-se e sorri para os PJs, dizendo em voz alta *“Sejam bem-vindos, enviados do Firmamento! Venham e deixem-me abençoar sua vinda em tão oportuna ocasião.”*. O ancião sai de onde está, apoiando-se em um cajado ornamentado em caracteres amáricos, e segue diretamente aos PJs. Ao se aproximar deles, ele começa a orar em amárico, sendo acompanhado pelos outros monges, que formam um círculo à volta dos PJs. A reza continuará ininterruptamente até que algum dos PJs mencione um trecho do que está escrito no punhal com as inscrições. Neste momento, o Zema lhes dirá *“Abençoados sejam, heróis dos novos tempos!”* e lhes conduzirá imediatamente para um desfiladeiro muito próximo à capela, indicando haver uma gruta que penetra na montanha, e lá estará o que procuram. Sim, Girma Hailemariam passou por ali e foi até a gruta, até onde Zema e os outros monges têm conhecimento.

Descer o desfiladeiro é razoavelmente fácil, exigindo testes Normais de DEX (caso algum PJ tenha Alpinismo, o teste se torna automaticamente Fácil). Porém, quando chegarem próximos à gruta, a passagem será mais estreita e já estará afetada pela erosão das rochas do desfiladeiro, gerando um redutor de -20% aos testes para penetrar nela, ou cair 300 metros sobre um rio que percorre a base da montanha.

Cena 7: O segredo da jebena

A gruta no desfiladeiro começa como uma fresta de 2,3m de largura, que leva a uma

câmara cheia de formações rochosas que se parecem muito com monges ajoelhados orando, virados de frente a uma grossa porta de pedra, com uma figura em alto-relevo de um panteão de espíritos. Não existem fechaduras ou maçanetas, e a formação das rochas semelhantes a monges parece estar incompleta em um ponto específico. Ao final do dia, a luz do sol poente incide sobre o monge-rocha mais próximo à porta, e atravessa seu “peito” como se a luz fosse espiritual, refratando sobre os outros monges-rocha, ficando difusa sobre a área onde parece não haver um monge-rocha que deveria completar o grupo. Basta um dos PJs se posicionar na área onde deveria estar o monge-rocha e esperar o raio de luz atravessar seu corpo – neste momento, a luz sairá de seu corpo pelos olhos, narinas e ouvidos e atingirá a porta de pedra, que se abrirá e revelará dois túneis estreitos.

Cena 7A: Túnel da direita

O túnel penetra na montanha por 60 metros, com um diâmetro estreito de 2 metros. As paredes são cheias de musgo e poeira que, se limpas, revelarão uma releitura da batalha de Perseu contra o monstro Ceto para salvar Andrômeda, seguida de provas heroicas que Perseu teria realizado na captura de espíritos malignos. Também cita o poder imortal da Cabeça da Medusa que Perseu ocultou da face da Terra. Ao final do corredor, os PJs se verão frente a um fosso circular repleto de ossos, e no teto, uma caixa de madeira de eucalipto, extremamente velha e do tamanho de uma máquina de lavar, no interior de um grande estalactite de um gelo que não deveria existir, já que o ambiente não está frio o suficiente para mantê-lo.

Caso os PJs decidam incendiar os ossos, suas chamas começarão a derreter o gelo até que a caixa caia. Porém, a caixa cairá diretamente no meio da fogueira de ossos, o que poderá danificá-la bastante – ou seja, os PJs precisam fazer com que a caixa caia do estalactite e não seja atingida pelas chamas. Em cinco rodadas de chamas, a caixa cairá, mas se ela bater nos ossos em chamas, os ossos serão arremessados pelo impacto para todos os lados, atingindo todos os PJs com dano de 1d6 pontos e incendiando a sala, tirando a partir daí 1 PV pelo calor e queimaduras por rodada. Se forem atentos (teste de PER), perceberão no momento da queda da caixa que outro item cai – caso seja resgatado também, os PJs verão que se parece com um pedaço de rosto, feito em bronze, quase uma máscara. A caixa é pesada pode ser guiada com FR

26, necessitando de esforços somados dos PJs até chegar a este valor.

A caixa não possui fechadura, dobradiça ou qualquer ponto frágil que permita uma tentativa de arrombamento, mas é possível perceber que há algo dentro dela que se mexe lentamente e rola dentro da caixa dependendo de como ela é levada, devido ao formato possivelmente redondo.

Cena 7B: Túnel da esquerda

O túnel penetra na montanha por 60 metros, com um diâmetro estreito de 2 metros. As paredes são cheias de musgo e poeira que, se limpas, revelarão as mesmas imagens do túnel da direita, com exceção da história da Cabeça da Medusa. No lugar desta história, haverá uma pequena narrativa sobre os Nove Santos abençoando os descendentes diretos da família de Perseu. Ao final do corredor, haverá uma grande porta de bronze puro, com figuras em baixo relevo de cada um dos Nove Santos formando um círculo, e São Susenyos no centro, mas com seu rosto danificado e sem uma parte. Entre os Nove Santos e Susenyos há três discos concêntricos, como roscas uma dentro da outra, com símbolos em amárico, fora de posição.

Os PJs precisam girar os três discos para que eles se organizem nos nomes dos Nove Santos (eles podem realizar testes de INT para se lembrarem dos nomes que viam dentro da Capela dos Nove Santos – caso tenham prestado atenção nisso) e a correspondência de cada nome com o rosto de cada Santo. Caso não tenham prestado atenção e não se lembrem dos nomes e rostos correspondentes, os jogadores terão de jogar 3d6: a combinação correta ocorrerá apenas quando os três dados derem o mesmo numeral – caso contrário, as combinações erradas farão com que as frestas entre os discos concêntricos liberem poeira e bactérias que atacarão os personagens, causando 1d6 pontos de dano e adicionando um redutor cumulativo de CON-1.

Quando a combinação certa for atingida, a porta não se abrirá, a não ser quando um dos PJs perceber que a “máscara de bronze” encontrada no outro túnel é na verdade o rosto de São Susenyos. Neste momento, ela se abrirá lentamente e revelará uma sala quadrada, com um altar sacrificial ao centro, e um homem inconsciente deitado sobre o altar – qualquer um que observe atentamente verá que é Girma Hailemariam, cujo rosto poderia ter sido visto em certos pontos do Palácio

Kempinski. Ao lado dele, dois Asimani em suas formas monstruosas olham enfurecidos para os PJs, um deles segurando uma jarra de cerâmica, a jebena da família Hailemariam, sem a tampa.

Os Asimani atacarão imediatamente os PJs, com seus Poderes Vampíricos e suas garras da forma monstruosa. O Asimani que segura a jebena em suas mãos estará obcecado em agarrar a grande caixa que os PJs resgataram do outro corredor – caso consiga se aproximar, tentará derramar cuidadosamente o pó de dentro da jebena sobre a caixa, mas algo sempre o atrapalhará (sejam os próprios PJs ou situações propositais que o Mestre crie).

Asimani: CON 16-36, FR 16-36, DEX 12-24, AGI 16-36, INT 12-20, WILL 12-20, CAR 10-20, PER 16-24.

#Ataques [2], IP: 1-6 (especial), PVs 26-56.

Garras (x2) 80/90 dano 1d6+8 ou Mordida 45% dano (especial).

Aprimoramento Poderes Vampíricos 5.

Caso um dos Asimani fique à beira de 0 PVs, ambos fugirão e largarão a caixa, a jebena e o corpo inconsciente de Girma Hailemariam. Os PJs devem compreender que há alguma relação entre a inconsciência de Girma e a tentativa do Asimani em derramar o pó sobre a caixa. Caso um dos PJs decida repetir o processo, no momento em que o pó tocar o topo da caixa, uma intensa luz esverdeada surgirá de seu interior e revelará frestas que separam a caixa de sua tampa.

A tampa flutuará sozinha e então a caixa de abrirá, revelando a Cabeça da Medusa vendada e envolta em uma energia esverdeada em forma humanoide, que parecerá estar segurando a Cabeça entre as mãos. Ao enxergar Girma, prontamente voará em sua direção e penetrará em seu corpo, possuindo-o. Girma se levantará com a Cabeça da Medusa em mãos e dirá: *“Sou Ceutonimus, um dos ctônios do Hades. Após séculos, finalmente adquiro a liberdade e a oportunidade de me vingar de um Hailemariam. Guiem-me para fora desta caverna foforenta!”*.

Caso algum PJ tenha poderes ligados a exorcismo e banimento de espíritos malignos, poderão ser travadas disputas místicas para desincorporar Ceutonimus, mas sua WILL é 36 e dificilmente venceriam um ser tão antigo. Ao final, a saída será acompanhá-lo para a saída da gruta.

Cena 8: De volta à Capela

Ao saírem da gruta e voltarem ao pequeno vilarejo da Capela dos Nove Santos, encontrarão toda a área abandonada. Através de testes de Investigação ou Perícias semelhantes, os PJs perceberão marcas de pegadas (entre elas, de botas militares) e encontrarão também marcas de balas nas paredes das casas. As casas estão vazias e não há sinais de abandono. O rastro de pegadas e balas os conduzirá para a Capela dos Nove Santos. Ao chegarem à capela, encontrarão todos os monges recolhidos atrás do altar. Quando Zema os avistar, imediatamente sentirá a energia espiritual emanando de Girma e tentará se aproximar, sendo interrompido pelo som de helicópteros pousando em frente à capela.

Os PJs verão 5d6+30 soldados de forças paramilitares e três helicópteros pousados com o nome e logotipo da empresa Zãndo, que provavelmente os PJs não conhecerão imediatamente. Os PJs serão subjugados com ou sem combate, e os soldados exigirão que Girma os acompanhe. A personalidade arredia de Ceutonimus tentará resistir ao sequestro, mas será inútil. Os soldados prenderão todos os restantes (monges, Zema e os PJs) dentro da capela e atearão fogo em todas as construções, mantendo a capela trancada por fora, logo depois fugindo nos helicópteros.

Enquanto os PJs veem o templo se desfazendo aos poucos em chamas à volta deles, os monges e Zema começam a orar fervorosamente. Eles precisam criar meios de se salvarem da construção feita de paredes de pedra e pesadas vigas de madeira no teto, recebendo 1 ponto de dano a cada rodada pelo calor concentrado no ambiente fechado. Após cinco rodadas, as chamas ficarão azuis e se dissiparão, ao que os PJs perceberão Zema com os olhos brilhando e absorvendo para si as chamas azuis. Ao olhar para a pesada porta de madeira, ela se abrirá automaticamente.

Saindo da capela em ruínas, Zema aproxima-se dos PJs e lhes explica o que é a empresa Zãndo e a verdade por trás de seu CEO. É provável que o Dragão Ketos tenha planos para a Cabeça da Medusa, o artefato que Perseu utilizou para vencê-lo na Antiguidade, e talvez planos para Ceutonimus também, um dos espíritos aprisionados na jebena há milênios pelo próprio Perseu. Zema tentará deixar bem claro que toda essa bagunça é culpa deles, e que agora é dever deles reverter o que causaram, ou a Ordem da Arca da Aliança assumirá a partir daí e eles responderão a ela por seus atos.

Cena 9: Busca por Girma em Addis Abeba

Os monges explicam o caminho mais rápido e seguro para saírem das Montanhas Entoto e chegarem logo à área urbana de Addis Abeba, onde Taman Brät certamente estará com Girma Hailemariam. Ou seja, os PJs deverão buscar aleatoriamente dentro da capital etíope.

Para a sorte dos PJs, assim que penetrarem no território urbano da cidade, perceberão resquícios espirituais de energia verde construindo uma espécie de trilha – talvez um sinal de Ceutonimus. Qualquer PJ com capacidades de análise de energia espiritual, psicométrica, leitura de auras ou outras habilidades especiais relativas poderão perceber que realmente se trata de “pó de café de Ceutonimus”, a poeira que preenchia a jebena do espírito maligno.

Ao seguirem o rastro do pó da jebena, os PJs se verão em frente à Catedral Ortodoxa de Medhane Alem. Já nas escadarias, perceberão que há algum feriado religioso naquele momento, pois a igreja está lotada de fieis. Mesmo que consigam passar pelos fieis fervorosos, não serão vistos com bons olhos por não saberem como se portar em meio à celebração. Qualquer item dentro da igreja que tocarem será repudiado por todos os fieis que enxergarem o ato, alguns se tornando até agressivos contra os PJs.

No momento máximo da celebração, o cerimonialista tocará certos objetos nas paredes próximas ao altar, que abre a porta atrás do altar e também outra porta (secreta) no canto direito da igreja – esta porta exalará um pouco da energia residual de Ceutonimus; após alguns segundos, ambas as portas se fecham. Os PJs podem, em seguida e furtivamente, procurar pelo mecanismo que abre as portas secretas, com testes ligados a arrombamento, armadilhas, fechaduras e mecanismos, em testes difíceis – caso falhem, serão expulsos das seguranças da igreja, especialmente alertas neste dia de celebração. Caso persistam três vezes, os próprios fieis se revoltarão e chamarão pela polícia de Addis Abeba, para que sejam presos por distúrbio de cultos religiosos – equivalente a prisão de seis meses ou multa de valor aproximado de mil dólares.

Cena 10: O Monstro

Depois da porta secreta, segue uma escadaria de pedra de aparência muito antiga, em estilo arquitetônico diferente do

resto da igreja. Ao seu fim, um corredor sinuoso e repleto de curvas terá estrategicamente localizados 10 capangas de Taman Brät (como poderão ser reconhecidos pelo logotipo em seus uniformes), armados com pistolas e munição à vontade.

Ao final do corredor, os PJs verão um ritual em andamento, conduzido pelo próprio Taman Brät, utilizando Girma Hailemariam possuído pelo espírito de Ceutonimus e também a Cabeça da Mesuda, ainda vendada. O local é um salão oval, sustentado por doze pilares de mármore escuro. O chão é coberto por uma espécie de piso de madeira muito antiga. No chão, estão quatro homens fortes amarrados e inconscientes, um deles aparentemente morto com um sangramento em sua cabeça. Um olhar atento revelará aos PJs que são todos agentes da ordem secreta do Punhal Negro, inimiga ferrenha de Taman Brät. Taman parece estar em um estado mental de semiconsciência, incapaz de perceber quem está à sua volta – enquanto segura a Cabeça da Medusa em suas mãos e posiciona a Cabeça sobre o corpo inconsciente de Girma, a energia espiritual esverdeada de Ceutonimus esvai de Girma e atravessa a Cabeça em direção ao tórax de Taman.

Caso os PJs esperem pelo fim da cerimônia, a energia vital de Girma e de Ceutonimus são completamente absorvidas por Taman Brät (obviamente, representando suas mortes definitivas), revelando uma espécie de ferida em seu tórax feita de rocha pura, que se fecha e some ao final do ritual, curando-o do ataque realizado por Perseu milênios atrás e lhe permitindo recuperar seus poderes que estavam limitados pela ferida de pedra do olhar da Medusa. Ao retomar a consciência e ver os PJs, Taman assume sua forma dracônica e os estraçalha sem muitas chances de sobrevivência.

Caso decidam intervir, basta um ataque preciso e com força suficiente para tirar a Cabeça da Medusa do meio do canal de transferência de energia entre Girma e Taman, o que interromperá o ritual imediatamente. Taman recuperará a consciência com muita dor e urros de fúria, enquanto Girma se mantém inconsciente e o espírito de Ceutonimus é imediatamente sugado de volta para a jebena, que se fecha. Neste momento, o punhal com o sangue de Perseu começará a brilhar, revelando que realmente foi abençoado ao penetrar na Capela dos Nove Santos. Um dos agentes do Punhal Negro que estavam caídos no chão é o próprio Li'ol Asnake, grande guerreiro e inimigo jurado de Taman Brät – sentindo o brilho do punhal, ele se levanta com uma

inexplicável força, rompe as cordas e pega o punhal sagrado de quem o estiver segurando, saltando em fúria na direção de Taman Brät enquanto ele inicia sua transformação para a forma dracônica. O Mestre deve indicar fatores de danos físicos e místicos a Girma e aos PJs que preferirem ficar para observar a épica batalha, até que todos decidam fugir e ignorar o desfecho da luta.

Caso os PJs tenham habilidades de combate avançadas ou sejam de Escala Épica 2 ou 3, poderão ficar e ajudar Asnake a enfrentar o poderoso Dragão Ketos Aithiopios, e o Mestre poderá inserir mais alguns capangas para dificultarem os combates. De qualquer forma, perceberão a necessidade de se retirarem do local levando Girma Hailemariam e a jebena em segurança para fora.

Saindo da área secreta, a igreja estará em alvoroço, devido aos tremores causados pela batalha no subterrâneo. Os PJs podem correr entre os fieis desesperados sem problema algum. O ideal é que fujam com Girma e se refugiem no hotel onde tenham reservado seus aposentos. Do hotel, poderão até mesmo ligar para Kaleb Hailemariam e explicar a situação de Girma e da jebena.

Cena 11: Desfecho

Caso prefiram esperar pelo final dos eventos ainda em Addis Abeba, serão visitados após algumas horas pelo Attenkun e um pequeno grupo de quatro templários de sua ordem. Abraham agradecerá pela resolução dos eventos e declarará que todos os PJs terão a proteção da Ordem da Arca da Aliança em qualquer território do Chifre Africano em que estiverem, desde que, obviamente, não estejam criando problemas. Sua viagem de trem de volta a Djibuti seguirá sem absolutamente nenhum problema, com Girma levando a jebena de seus ancestrais, calado e envergonhado por todos os problemas que sua presença causou em Addis Abeba.

A partir daí, muitos novos eventos poderão ocorrer derivados desta aventura:

- Certamente, Ketos Aithiopios conseguiu se livrar da batalha contra Li'ol Asnake, e pode agora estar em busca de vingança contra os PJs – sua empresa de transportes navais possui atuação global, e os PJs sempre poderão ser surpreendidos por capangas dele.

- Tanto o Attenkun como Li'ol Asnake pode chamá-los para missões na região, principalmente nas Montanhas Entoto, de onde sobreviveram.
- Representantes de Mahrem podem entrar em contato com eles e lhes oferecer poderes (demoníacos) em troca da submissão às ordens do poderoso deus Mahrem.
- A Ordem de Yamesh, através de Kaleb Hailemariam, podem agradecer os PJs com novas missões privilegiadas, e inclusive a possibilidade de iniciá-los na ordem mística.
- A Cabeça da Medusa será dada como desaparecida, gerando uma possível corrida desesperada por parte de todas as ordens da região, pelas grandes figuras do Chifre Africano e pela empresa Zãndo, de Taman Brat.