

NABATEUS



HENRIQUE "MORCEGO" 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 e Gabriel 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, que sempre busca ajudar quem tem dúvidas quanto ao cenário, e me deram inúmeras sugestões para este e os próximos Netbooks (em especial Padre Judas, Lobo, Kruger, Darkchet, Lord Metatron, Grigori Semjaza e O Satânico Dr. H).*
- *A todos os artistas desconhecidos por mim que disponibilizaram as imagens pela Internet, imagens estas que eu peguei emprestadas para este Netbook.*

Os cinco fedayins se aproximam do acampamento em meio à noite sinistra do deserto jordaniano. O líder, Shaiti ben Zillah, é um membro muito respeitado da Sociedade de Hassan, e um seguidor fanático de Khaalid ibn Waleed, a única Espada de Allah vivendo na Jordânia. Seguindo Khaalid, Shaiti teve a oportunidade de sentir a luz divina de Allah redimindo criaturas antes corrompidas, e também viu grandes guerreiros da fé abençoados pela sabedoria iluminada do senhor dos Malaks. Porém, Shaiti sabe que mesmo os cinco fedayins podem sofrer baixas com os feiticeiros do acampamento logo à frente.

Segundo as lendas, aquela região onde se encontram deveria comportar a majestosa cidade-estado de Iremsha, antes governada pelos amedrontadores Gibborim, os gigantes filhos de Anjos e humanas. Aparentemente, a primeira suspeita sobre a filiação dos feiticeiros os ligaria à Yeled Sufa, a ordem mística criada por Samyaza para garantir poderes arcanos e políticos aos seus descendentes Nephalins e Gibborim sobre os reles humanos. Portanto, seriam servos do famoso Uj ibn 'Unq, o "Herdeiro de Og", gigante bíblico da época de Noé.

Uma observação mais apurada sobre os feiticeiros revela que não se parecem com nenhum dos 11 Magos pertencentes à Yeled Sufa residentes em Amman. Seus ritos não se parecem com os inconfundíveis ritos da Yeled Sufa, como o uso do alfabeto enochiano, itens corrompidos da escola arcana de Yamesh, ou certos itens em tamanhos desproporcionais (porém, sob medida para os gigantes). Mesmo a pequena atuação da Irmandade de Lilith, comandada pela milenar Naddaha, a "Ninfa do Lago", não agiria com rituais em meio ao deserto, além do fato mais importante: não há nenhuma mulher

entre os feiticeiros. Como então serem de uma ordem mística que valoriza tanto o poder feminino?

Tirando a Yeled Sufa de Uj ibn 'Unq e a Irmandade de Lilith com Naddaha, haveria apenas mais uma entidade dos panteões antigos: o poderoso "Portador da Tempestade" Quzah, mestre do clima jordaniano e uma das figuras mais controversas da região. Uma criatura com origem na cidade dos anjos, aliada aos deuses-gigantes e amante de Atargatis, a demoníaca deusa-sereia, não teria uma fácil definição entre os mais sábios estudiosos. De seu lar, o Anfiteatro Romano de Amman, Quzah dificilmente enviaria um pequeno grupo de feiticeiros para realizar alguma missão no deserto jordaniano: ele mesmo iria, com toda a sua arrogância divina.

Não precisaria ser necessariamente uma cabal de feiticeiros dos deuses antigos, poderia ser um grupo das forças superiores; não de Allah, obviamente. Os místicos seguidores da infinita sabedoria do pai dos Malaks não permitia um grupo sinistro em meio ao deserto iniciando ritos sem as devidas preces aos 99 atributos de Allah. Analisando, mesmo superficialmente, é possível notar que suas formas rituais não se enquadram nos ritos místicos da Ordem Mármore, dos Magos Petros ou mesmo de algum Mago fiel a Hakiya das Brisas do Mar, a única Serafim de Amman e líder de toda a população da Cidade de Prata na região. Restariam os estranhos Ahl-i-Haqq, seguidores do estranho anjo Malak Ta'us e desta falange de anjos que não são nem da Cidade de Prata e nem dos Jardins de Allah. A indumentária dos feiticeiros à frente, entretanto, não se parece com a dos awhan veneradores dos Quatro Mistérios, outra entidade complexa de se entender na Jordânia. Os Quatro Mistérios são uma só entidade, que pode assumir quatro formas diferentes quando bem entende, inclusive se manifestando

simultaneamente como os quatro seres: Shamsadin, Fakhradin, Sajadin e Naserdin. Até o momento, Shaiti comprovou que não se tratam de feiticeiros dos antigos deuses da região, e nem das entidades angelicais da Cidade de Prata, Jardins de Allah ou da cidade dos servos de Malak Ta'us, e os rituais se iniciam com a fogueira acesa.

Os fedayins ao lado de Shaiti preparam suas armas para atacar a possível cabal de invocadores de algum ser de outro plano, mas Shaiti ainda pede que aguardem. Olhando para onde o horizonte une as areias aos céus, Shaiti percebe a agitação do deserto, o que pode significar uma forte tempestade de areia inoportuna. Contudo, Shaiti deve abordar os feiticeiros apenas se eles realizarem algum dos rituais proibidos à nação jordaniana (e basicamente todo o Oriente Médio): invocação de moléstias e pestes, acesso aos pensamentos dos servos de Íblis al-Qadin, manipulação de almas islâmicas, trazer mortos de volta à vida sem convertê-los ao Islã ou influenciar o livre-arbítrio dos mortais.

Aparentemente, é um ritual de invocação, como pode-se notar pelos padrões desenhados com carvão em pó por sobre a areia e coberto com cascalho branco. O cascalho começa a se agitar no chão, como se todas as pedrinhas se tornassem um único ser em convulsão. O comedido Ansen Al-Harim, mestre da Ordem Mármore na Jordânia, nunca permitiria uma invocação em ambiente selvagem como este deserto, mas Ibrahim ibn Khaled ibn Mahmud, ingênuo e bem-intencionado líder dos Sha'ires de Amman, permitiria e possivelmente incentivaria, para que nenhum ser invocado fora de controle ameace a estabilidade em Amman.

Porém, estes feiticeiros não se parecem com membros da Irmandade Sha'ir de Amman, talvez a única cidade cujo líder da Irmandade Sha'ir busca o equilíbrio e

o respeito a todos os membros da comunidade sobrenatural da área. De qualquer forma, a tal invocação é claramente árabe, o que provavelmente significa que algum Jinn maligno será conjurado, ou um cadáver de um ser dos mundos inferiores.

Finalmente, um dos feiticeiros estica a manga esquerda do braço e revela aos fedayins sua tatuagem: uma dentada de chacal, um dos conhecidos símbolos dos Sufis Negros. Então, estes feiticeiros são servos de Khanzab, o “Perturbador das Orações”, ou de Dasim, o “Autor da Discórdia”, os dois mais poderosos sheddires da Jordânia – o primeiro, um antigo deus-demônio dos povos do deserto; o outro, um dos filhos do próprio Íblis al-Qadin, o Caído.

Bem, não importa a mando de qual monstro do mundo invisível estes feiticeiros estão agindo. O importante agora é aprisioná-los para interrogá-los quanto às suas intenções com relação à invocação, e inclusive impedir a invocação de acontecer, com os poderes especiais do aamil Hajjni.

Tarde demais. As mãos podres dos Ghûl já surgem do meio do círculo arcano que os invoca do fundo das areias do deserto. Todos os fedayins sacam suas armas e partem para enfrentar os feiticeiros e seus servos mortos-vivos.

MISTERIOSOS NABATEUS

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 oeste do rio Jordão, cujo reino era chamado Nabateia.

Um povo extremamente versátil no deserto, precursor da escrita árabe moderna, com conhecimentos de rotas comerciais e habilidades de agricultura e hidráulica invejadas em sua época. Mesmo com características tão marcantes, os nabateus muitas vezes nem são mencionados nos livros de História.

Este povo, mesmo após sua diluição dentro do território romano, teve algumas de suas tradições mudadas pelo contato com outros povos, até praticamente desaparecerem com a dominação islâmica e a posterior formação da Jordânia como país. Atualmente, os ditos nabateus são jordanianos como qualquer outro, mas com traços genéticos e folclóricos decorrentes dos antigos nabateus, seus ancestrais.

O Netbook Nabateus, 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 de Íblis al-Qadin com a Cidade de Prata, as Magias Digitalógica e Sihr, a atuação das ordens secretas árabes sobre o Oriente Médio, e um novo ponto de vista sobre a cosmologia da Orbe de Satânia. Junto a todos os recursos para uma campanha na Nabateia ou na Jordânia, este Netbook ainda apresenta Amman como cidade-base, e uma aventura introdutória às novas informações contidas neste Netbook.

Entre os novos tipos de personagem, estão quatro tipos de místicos (Hakima, Digitalogista, Sha’ir e Taftâni), assassinos e sarracenos, membros dos povos dos desertos (Rawun e Beduíno), exorcistas islâmicos, criaturas do folclore árabe (Jann, Hajlas e Isma’ils), 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 idéias específicas do autor, podendo ou não ser consideradas oficiais, desde que afirmado diretamente pelo criador do Mundo de Trevas, Marcelo del Debbio.

BESUMO HISTORICO

Antes da conquista de Alexandre, uma grande civilização emergiu ao sul da Jordânia. Uma tribo nômade conhecida como os Nabateus começou a migrar gradualmente da Arábia durante o VI século a.C. Com o tempo, eles abandonaram seus modos nômades e se firmaram em certos locais ao sul da Jordânia, no deserto Naqab da Palestina e ao norte da Arábia. Sua capital foi a lendária Petra, a mais famosa atração turística da atual Jordânia. Embora Petra tenha sido habitada pelos Edomitas antes da chegada dos Nabateus, estes últimos esculpiram grandiosas edificações, templos e tumbas da própria rocha arenosa. Eles também construíram uma muralha para fortificar a cidade, embora Petra era defendida quase naturalmente pelas montanhas de rocha arenosa nos arredores. Erguer um império no deserto árido também forçou os Nabateus à excelência na conservação da água. Eles eram engenheiros hídricos altamente qualificados, e irrigaram suas terras com um sistema sofisticado de represas, canais e reservatórios.

BELIGIAO

Os Nabateus, povo pagão como quase todos os outros do Oriente Médio em sua época, veneravam seres ligados às forças da natureza e aos eventos humanos, como a guerra, a saúde e a fertilidade de suas plantações. Através de seus relacionamentos comerciais com uma infinidade de povos vizinhos, o politeísmo Nabateu era quase uma colcha de retalhos que reunia entidades louvadas na cidade síria de Palmira, da Meca pré-islâmica, da Fenícia e até da Mesopotâmia, todos inter-relacionados para se adequarem ao panteão Nabateu.

A liderança deste panteão era dada ao casal Dul-Shara e Al-Lat, ambos dedicados ao Sol. Dul-Shara era considerado um deus guerreiro, conquistador do direito de reger o trono dos deuses e liderá-los. Diferente de muitas tradições, o Sol é para os árabes uma força tanto masculina como feminina, e por esta razão também há uma deusa-sol, Al-Lat, “A Mãe dos Deuses”, ou simplesmente “A Deusa”. Mesmo no período politeísta dos árabes, havia menções a Alá, e Al-Lat era considerada uma das três filhas de Alá, a mais poderosa delas.

Assim como todos os povos nômades da região, os Nabateus acreditavam nos espíritos errantes dos desertos, que Maomé posteriormente agrupou na classe dos Jinn. Entre as criaturas do

deserto temidas pelos Nabateus há os Shezbeth (Shabah no singular), os espíritos que vagam na Terra, na verdade o equivalente aos Espectros, Obsessores e Aparições; os Shiqs eram criaturas que apareciam sempre em grande quantidade, devorando toda carne que encontravam (as Hordas); os Dalhan eram pequenos demônios que cavalgavam ostras nos desertos, caçando nômades perdidos; os Katanes, conhecidos no Ocidente como Vrikolakas, eram considerados monstros peludos que atacavam pessoas no deserto; e o Zaubá'a era um espírito das ventanias, encontrado sempre na forma de um grande redemoinho.

Alguns deuses: Abgal (deus protetor dos beduínos e dos montadores de camelos), Aglibôl (“Bezerro de Bhaal”, deus lunar), Al-Kutbay (“o Escriba”, deus do conhecimento, do comércio, da escrita e das profecias), Al-Qaum (deus que protege contra a embriaguez do vinho), Al-Thuraiya (personificação da constelação das Plêiades; deusa da fertilidade agrícola), Al-Uzza (personificação do planeta Vênus; uma das filhas de Alá), Anbay (mensageiro dos deuses), Argob (deus-gigante da fertilidade sexual), Atargatis (deusa-sereia do mar), Berith (deusa-esposa do Céu), Bhaal (deus do trovão, considerado filho de Dagon), Dabbat (a forma como Leviathan era chamado pelos árabes), Du-Halasa (deus-patrono da cidade de Asir, no Iêmen), Hubal (personificação do planeta Júpiter; deus sumério das chuvas e da Lua), Ilumquh (deus-gigante da Lua; deus venerado desde a época de Noé), Malakbel (“Mensageiro de Bhaal”, deus solar), Malik (“o Rei”, patrono de algumas tribos beduínas), Manat (deusa do Tempo, da Fortuna/Destino e da Morte; uma das filhas de Alá), Munaf (deus encontrado em Meca), Nasr (deus-águia venerado desde a época de Noé), Quzah (deus das nuvens e dos trovões, cujas flechas são raios e seu arco é o próprio arco-íris), Shams (personificação do Sol), Suwa (deus venerado desde a época de Noé), Th'uban (a forma como Tiamat era chamada pelos árabes), Wadd (deus-cupido da paixão), Yaghuth (deus utilizado em talismãs de proteção), Ya'uq (“o Preservador”, deus venerado desde a época de Noé).

COSTUMES

Origens e Idioma

As origens dos Nabateus permanecem obscuras. O historiador judeu, Josephus Flavius, afirmou que os Nabateus eram descendentes do filho de Ishmael, Nabataioi, “Gênesis (25:13)”. Na

similaridade dos sons, Jerome sugeriu uma conexão com a tribo Nebaioth mencionada no Gênesis. Historiadores modernos são cuidadosos sobre uma História nabatéia mais antiga.

O cativo babilônico que começou em 586 a.C. abriu um vácuo de poder em Judá, e como os Edomitas rumaram para as terras judéias, as inscrições nabatéias começaram a ser deixadas em território Edomita (antes de 312 a.C, quando eles foram atacados em Petra sem sucesso por Antigonos I). A primeira aparência definida se deu em 312 a.C, quando Hieronymus de Cardia, oficial selêucida, mencionou os Nabateus em um relatório de batalha. Em 50 a.C, o historiador grego Diodoro Sículo citou Hieronymus em seu relatório, e adicionou o seguinte: “Assim que os selêucidas tentaram subjugar-los, os romanos fizeram diversas tentativas de tomar suas rotas lucrativas.”

Petra ou Sela foi a antiga capital de Edom; os Nabateus devem ter ocupado o antigo país Edomita, e tiveram sucesso em seu comércio, após os Edomitas aproveitarem o cativo babilônico para penetrarem no sul da Judéia. Esta migração, cuja data não pode ser determinada, também os tornou mestres das costas do Golfo de Aqaba e a importante baía de Elath. Ali, de acordo com Agatharchides, eles enfrentaram muitos problemas, como invasores e piratas, até a reabertura do comércio entre o Egito e o leste, durando até seu rompimento pelos líderes ptolomaicos de Alexandria.

Os Nabateus já tinham conhecimento intercultural quando entraram para a História. Sua cultura era naturalmente aramaica; eles escreveram uma carta a Antigonos em letras sírias, e o aramaico continuou a ser a língua de suas moedas e inscrições quando a tribo tornou-se um reino, e lucrou com a decadência dos selêucidas ao estenderem suas fronteiras ao norte sobre o terreno fértil ao leste da Jordânia. Eles ocuparam Hauran, e aproximadamente em 85 a.C. seu rei Aretas III se tornou o lorde de Damasco e Coele-Syria. Nabateus se tornou o nome árabe para os Arameus, seja na Síria ou no Iraque, um fato que foi incorretamente mantido para provar que os Nabateus teriam sido originalmente imigrantes Arameus da Babilônia. Os nomes próprios em suas inscrições sugerem que eram realmente árabes que acabaram cedendo à influência aramaica. Starcky identifica os Nabatu do sul da Arábia (migração pré-Khalan) como seus ancestrais. Porém, grupos diferentes entre os Nabateus escreviam seus nomes em formas ligeiramente diferentes, e conseqüentemente os arqueólogos são relutantes em dizer que eles eram todos a mesma tribo, ou que qualquer dos grupos era originalmente o Nabateu.

Os Nabateus inventaram a escrita do norte da Arábia que evoluiu para a escrita árabe moderna.

A língua das inscrições nabatéias, atestada do século II a.C, mostra um desenvolvimento local da linguagem aramaica, que deixou de ter importância super-regional após o colapso do Império Aquemênida (330 a.C.). O próprio alfabeto Nabateu se desenvolveu do alfabeto aramaico.

Este dialeto aramaico foi cada vez mais afetado pelo dialeto árabe da população local. Desde o século IV d.C, a influência árabe se tornou completa, de modo que pode ser dito que a língua nabatéia mudou totalmente do aramaico para o árabe. O alfabeto árabe se desenvolveu de variações cursivas da escrita nabatéia do século V.

Cultura e Agricultura

Muitos exemplos de pinturas nas paredes e inscrições – a maior parte de nomes e saudações – documentam a área da cultura nabatéia, que se estendeu ao norte do Mar Morto, e testemunham a linguagem utilizada; mas nenhuma literatura nabatéia sobreviveu, nem mesmo na Antiguidade, e os templos não trazem nenhuma inscrição. Uma análise onomástica sugeriu que a cultura nabatéia abarcou múltiplas etnias. Referências clássicas aos Nabateus começam com Diodoro Sículo; ele sugere que as rotas comerciais dos Nabateus e as origens de seus bens eram considerados segredos comerciais, e disfarçados em contos que atraíam a credulidade de forasteiros. Diodoro os descreveu como uma tribo forte de aproximadamente 10 mil guerreiros, preeminente entre os nômades da Arábia, ainda aprendendo a agricultura, o sedentarismo e o uso do vinho, mas adicionando rotas lucrativas com os portos marítimos de olíbano e mirra e temperos da Arabia Felix (atual Iêmen), assim como uma rota comercial de betume com o Egito pelo Mar Morto. Seu árido país foi sua salvaguarda, pois as cisternas em forma de garrafa para a água da chuva que eles escavavam no solo rochoso ou argiloso eram cuidadosamente ocultadas de invasores.

A extensão do comércio Nabateu resultou em influências interculturais que alcançaram a costa do Mar Vermelho no sul da Arábia.

Embora não tão seca como no presente, a área ocupada pelos Nabateus era já um deserto e requeria sistemas especiais para a agricultura. Um sistema era contornar um terreno como um funil raso e plantar uma árvore frutífera bem no meio. Antes da “estação das chuvas” que poderia significar nada mais que uma ou duas precipitações, a área à volta da árvore era rachada.

Quando a chuva vinha, toda a água coletada no funil fluía para baixo da árvore frutífera no solo. O solo, que era muito fofo, absorvia facilmente quando umedecido e retinha a água.

Em meados dos anos 1950, um time de pesquisa liderado por M. Evenari estabeleceu um sítio de pesquisa perto de Avdat. Eles se focaram na relevância do gerenciamento da água da chuva ao explicarem o mecanismo das antigas agriculturas, como: wadis (leitões de rios secos) terraceados, canais para coleta de água da chuva, e o enigmático fenômeno da “Tuleilat el-Anab”. Evenari mostrou que os sistemas de coleta da água da chuva concentram a água de uma área cinco vezes maior que a área onde a água se armazena.

Outro estudo foi conduzido por Y. Kedar em 1957, que também focou na mecânica dos sistemas agrícolas, mas ele estudou o gerenciamento do solo, e afirmou que os sistemas antigos da agricultura tinham a intenção de aumentar o acúmulo de loesse em wadis e criar uma infra-estrutura para atividade agrícola. Esta teoria foi também explorada pelo Prof. E. Mazor, do Instituto de Ciência de Weizmann.

Magia Digitalógica, Sihr e o Monte Qaf

A cultura do Oriente Médio floresceu muito através dos persas, dos bizantinos e dos nômades árabes. O resultado do intercâmbio entre tais culturas permitiu o grande desenvolvimento matemático nesta região. Não apenas conhecimento mundano, mas também místico, foi descoberto nos números e nas fórmulas matemáticas. A Digitalogia é o nome do estudo arcano das fórmulas matemáticas que regem o Universo, e o Digitalologista é o nome do místico que lida com tais conhecimentos. As formas mais comuns de utilização das fórmulas mágicas do Digitalologista se dão através de mantras, meditação, tatuagens, arte na areia e fórmulas escritas em pergaminhos.

Existem Magos no Oriente Médio que preferem lidar os seres sobrenaturais que habitam os desertos, os Jinns, sejam eles os meio-arkanitas Djinnns ou mesmo os assustadores Efreetis, e eles são chamados Sha’ir. Estudam com afincos rituais capazes de convocar a presença destas entidades, comandá-las e até mesmo aprisioná-las em objetos feitos para este fim. Entre os conhecimentos que os praticantes do Sihr já foram capazes de revelar, estão: cobre, ferro e jade são alguns dos materiais que não são capazes de armazenar um Jinn e são largamente usados em rituais de proteção contra os mesmos; existe um misterioso jogo de palavras que os Efreetis

dominam, através do qual são capazes de usarem a linguagem de cada criatura contra si própria. Aprendido com alguns Daemons, uns raros Sha’ir aprenderam uma forma poderosa de Necromancia, voltada aos cadáveres arkanitas, que gera Mortos-Vivos chamados Ghûls.

Um outro grande conhecimento do misticismo do Oriente Médio está na existência do Monte Qaf, uma montanha lendária que se conecta a todos os pontos do Universo. Para os estudiosos da cosmologia de Satânia, o Monte Qaf é um semiplano conectado a diversos planos importantes. Por causa da teoria do Monte Qaf, toda a cosmologia da Roda dos Mundos é vista de forma diferente.

Na cosmologia pré-islâmica, existem sete planos físicos. O primeiro é chamado Ramaka (Cárcere), abaixo do Vento Incessante, que não pode ser vencido por menos de setenta mil Anjos. Com este vento, Demiurge destruiu o povo de Ad (o Palácio de Oostegor). Os habitantes de Ramaka são chamados Muwashshim (“condenados”), que sofrem tormento eterno e a punição divina. Entre o Monte Qaf e Ramaka existe o mar chamado Baytush. O segundo plano chama-se Khalada (Metrópolis), de onde vêm os equipamentos de tortura do Inferno, separado de Ramaka pelo mar Asamm. Lá vivem os Tamis (Keepers, Chezas e Cenobitas), e cada indivíduo desta raça alimenta-se da própria carne do corpo e cuja bebida é o próprio sangue. O terceiro plano é chamado Arqa (Halzazee), separado de Khalada pelo mar Qaynas, plano onde vivem hipogrifos com características de mula em vez de cavalo, com caudas com uma grande ponta de lança. Em cada cauda há 360 ferrões venenosos. Os habitantes deste plano são os Qays (Trolls de Halzazee), que alimentam-se de terra e bebem o leite de suas mães. O quarto plano é chamado Haraba (Proebetis), separado de Arqa pelo mar Sakin, plano de onde vêm as serpentes do Inferno, grandes como montanhas. Cada serpente possui presas do tamanho de palmeiras. Os habitantes deste mundo são os Jilla (Proebeti), que não possuem olhos, mãos ou pés, mas possuem asas de morcego e só morrem por velhice. O quinto plano é chamado Maltham (Ark-a-nun), separado de Haraba pelo mar Mughallib (no mar Mughallib existe uma grande ilha, que na verdade é o plano físico da Terra), plano onde pedras de enxofre são penduradas nos pescoços de infíeis. Quando o fogo é abrandado, a pedra é posicionada em seus peitos, e as chamas saltam sobre suas faces, cobrindo suas cabeças. Os habitantes são os Hajla (Arkanitas, principalmente de Horr), que são numerosos e devoram uns aos outros. O sexto mundo é Sijjin (a própria Sijjin, em Infernun), separado de Maltham pelo mar Muannis. Lá ficam os registros das pessoas do

Inferno, e também vivem os Qatat (Efreetis), governantes dos ventos e dos sonhos. O sétimo plano é Ajiba (o Palácio Ajiba, na região do Inferno chamada Jahannan), a habitação de Íblis al-Qadin, separado de Sijjin pelo mar Baki. Lá ainda vivem os Khasum (Hordas), de pele muito escura e baixa estatura, com garras iguais às de leões.

Os Jardins de Allah, que também podem ser acessados pelo Monte Qaf, são oito. O primeiro Jardim é a Abóbada do Esplendor (Birqi) e é feito de esmeralda, comandado por Israfil; o segundo é a Abóbada da Paz (Faydum) e é feito de rubi, comandado por Micail; o terceiro é o Jardim do Refúgio (Awn) e é de topázio, comandado por Saadiel. O quarto é o Jardim da Eternidade (Arqlun) e é de prata, comandado por Salsael; o quinto é o Jardim da Graça (Ratqa) e é de ouro vermelho, comandado por Kalkael; o sexto é o Jardim do Paraíso (Rafqa) e é de pérola branca, comandado por Shamkhael. O sétimo é o Jardim da Tranquilidade (Gharibya) e tem uma forte fragrância de almíscar, comandado por Razrael. O oitavo Jardim (o Jardim do Éden) é, na verdade, o plano de Edhen, feito de luz e brilha como pérola, habitado pelo próprio Demiurge.

O Monte Qaf também acessa o Inferno, mais precisamente a região de Jahannan, o Inferno islâmico. Jahannan possui o Palácio Ajiba, mas também sete regiões de tortura e punição. A primeira região é a Gehenna. A segunda é Laza, reservada aos idólatras. A terceira é Hutama, reservada a Gog e Magog e a infieis como eles. A quarta é Sair, voltada aos malignos. A quinta é Saqar, para aqueles que não rezam nem prestam honras a Alá. A sexta é Jahim, reservada aos judeus, cristãos e praticantes da Magia Negra. A sétima região é Hawiya, reservada aos hipócritas.

SITUACAO ATUAL

A Jordânia é essencialmente um grande planalto cuja altitude vai decrescendo desde as serras relativamente baixas da zona ocidental (altitude máxima de 1754 m no monte Ramm, a sudoeste) até às fronteiras orientais. A parte ocidental é a mais acidentada, não só devido às cadeias montanhosas, mas também à descida abrupta até à depressão que liga o mar Vermelho ao mar Morto e ao rio Jordão. Todo o país é desértico ou semi-desértico, sendo a zona menos árida também aquela onde se aglomera a maior parte da população: a região noroeste, separada da Cisjordânia pelo Jordão. As maiores cidades são Amman e Irbid.

Durante sua História, a Jordânia viu numerosas civilizações, incluindo os impérios

orientais dos sumérios, acádios, babilônicos, assírios, mesopotâmicos e persas. A Jordânia foi por certo tempo uma parte do Império Egípcio, e foi a terra natal dos Nabateus, que deixaram ricos materiais arqueológicos em Petra. As culturas ocidentais também deixaram sua marca, como os impérios macedônio, romano, bizantino e turco-otomano. Desde o século XVII, a área esteve sob a influência das culturas islâmica e árabe, com exceção de um breve período sob o comando britânico.

Desde muitos séculos no passado, tal região é fortemente controlada pela Yeled Sufa, que treina e influencia os diversos grupos terroristas da região, principalmente o Hizbollah e o Hamas da Síria e a organização paramilitar al-Tawhid na Jordânia. As poderosas entidades que controlam o Yeled Sufa não mais exigem a veneração de seus seguidores, mas ainda assim os coordenam para ações na região. Os Rephaim (fantasmas de Gigantes) também atuam para o Yeled Sufa em conjunto com os Shabah (fantasmas e espectros), sendo ambos a razão de pesadelos entre as crianças da Jordânia.

O quase desconhecido alfabeto Nabateu ainda pode ser encontrado em alguns pontos da Jordânia, principalmente em Petra, e ainda guardam muitos segredos sobre seus estudos místicos das letras, dos números e da gematria que os envolve. A Ordem Mármore do Oriente possui razoável conhecimento sobre tais símbolos Nabateus.

POS-APOCALIPSE

A região da Jordânia no Pós-Apocalipse tornou-se um grande planalto de terras muito áridas, com exceção das cadeias montanhosas na parte ocidental. Sobre tais montanhas, grandes nuvens cirros de cor avermelhada as circundam em movimento ininterrupto. A depressão que liga o mar Vermelho ao mar Morto e ao rio Jordão tornou-se um terreno ainda mais inóspito, com grande ligação com os planos e as energias inferiores. Toda a região tornou-se desértica, sendo a zona menos árida também aquela onde se aglomerou a maior parte da população sobrevivente dos eventos apocalípticos da área: a região noroeste, tendo como fronteira o rio Jordão. As maiores cidades sobreviventes foram Amman e Petra, repovoada.

Quando os eventos do Apocalipse terminaram, a Cidade de Prata elegeu seus 10 Reis da Humanidade para governarem cada um uma grande região do plano da Terra. Gabriel, devido a seu forte vínculo islâmico, tornou-se o Rei do

Oriente Médio, onde passou a governar a partir da cidade de Meca. A região da Jordânia foi declarada uma região de atenção, devido à proximidade com as 60 cidades Rephaim e os problemas com a Yeled Sufa, embora Gabriel e Samyaza tenham estabelecido alguns acordos.

A Yeled Sufa ainda tem grande influência sobre a região, principalmente após o perdão celestial sobre os rebeldes da Segunda Rebelião que seguiram Samyaza nas batalhas do lado da Cidade de Prata. Tal fato gerou uma grande ruptura interna na ordem mística, uma vez que os Baalitas ainda veneram deuses negros ligados à Irmandade de Tenebras e a Angra Mainyu, o que passou a ser inadmissível aos redimidos Grigori. Junto a todos estes conflitos, ainda há a reorganização da Irmandade Sha'ir sob o comando dos 5 filhos de Íblis al-Qadin (morto em combate contra Gabriel): Tir, Awar, Dasim, Sut e Zalambur.

Os Malaks sobreviventes das grandes batalhas apocalípticas desceram à Terra para auxiliarem o governo de Gabriel, ensinando os antigos conhecimentos islâmicos, principalmente o uso da fé contra a influência maligna das criaturas que ainda se mantiveram no Oriente Médio. Assim, tradicionais estudos místicos realizados pela Ordem Mármore do Oriente foram abandonados aos poucos, fazendo a escrita mágica dos Nabateus desaparecer.

MISTERIOS

Cama de Og em Amman

Og é o único Gibborim a sobreviver ao Dilúvio bíblico, atado à proa da Arca de Noé. Prometeu servir aos filhos de Deus eternamente, mas não reconheceu os hebreus no Êxodo como filhos de Deus e os atacou. Acabou morto pelos guerreiros hebreus.

Og é também mencionado como o último dos Rephaim. Era dito que seu leito de ferro tinha “nove cúbitos de comprimento por quatro cúbitos de largura” (3,90m x 1,80m, de acordo com o padrão de cúbito da época). Ainda é descrito que na cidade real Ammonita de Rabbah seu leito gigante era uma novidade naquele tempo. Importante ressaltar que a região norte do rio Jabbok, chamada de Bashan, “a terra dos Rephaim”, contém centenas de tumbas megalíticas (dólmenes) datadas dos séculos V a III a.C.

Em 1918, Gustav Dalman descobriu nos arredores da cidade jordaniana de Amman (esta

construída sobre a antiga cidade de Rabbah dos Ammonitas) um notável dólmen que batia com as dimensões aproximadas da cama de Og descrita na Bíblia. Tais monumentos de pedra são geralmente vistos a oeste do rio Jordão, e a única outra concentração destes megalitos pode ser encontrada nas colinas de Judá, na vizinhança de Hebron, onde era dito que os gigantes filhos de Anakim viviam.

Djinns e a Cidade de Prata

Demiurge, considerado a entidade mais poderosa e influente de toda a Orbe de Satânia, buscou desde sua primeira travessia fora do Edhen arregimentar fiéis de todos os planos. Iniciando pelo projeto multiplanar da Cidade de Prata em Paradísia, Demiurge criou seus Anjos e os instruiu a servirem-no e a seus outros servos, os humanos cuja civilização ainda surgiria na Terra. Além dos seres de luz e dos seres de barro, Demiurge aventurou-se pelo plano inferior à própria Terra, chamado Ark-a-nun. O arcanjo Amos foi seu principal representante, atuando principalmente no reino de Trotanak.

Em Ark-a-nun, Demiurge entrou em contato com as raças do plano, adquirindo a simpatia dos párias Djinns, filhos híbridos dos poderosíssimos Efreets de Infernun com os próprios arkanitas. Estes mestiços encontraram um caminho atrativo seguindo a Demiurge enquanto auxiliavam o plano de Ark-a-nun a resistir contra as invasões dos Efreets. Entre estes grandes heróis da resistência, estavam Íblis al-Qadin e Al-Lat. Al-Lat era a sumo-sacerdotisa de Demiurge em Ark-a-nun, tão poderosa e majestosa que era chamada de “Esposa de Deus”. Íblis, por sua vez, era praticamente um paladino a serviço da fé no Deus Único em Ark-a-nun, embora tivesse questões familiares que o constrangiam: seu pai, o Efreet Éblis, era um dos principais generais das invasões Efreets, e desejava seu filho como braço-direito. Porém, seu braço-direito até o momento era Sheddin, o portador da destruição, que adquiria uma certa inimizade e competitividade por Íblis pela atenção de Éblis.

No final da guerra entre os Efreets e os Djinns (conhecida como “Guerra das Brasas”), Íblis al-Qadin e Al-Lat imploraram pela intervenção de Demiurge. Temendo que os Efreets causassem conseqüências mais desastrosas pelo resto da Orbe em busca de vingança contra o edhênico, Demiurge abriu mão dos Djinns e os abandonou definitivamente. Com a traição, Íblis se desiludiu e corrompeu-se com as palavras de seu pai Éblis, aceitando as invasões e inclusive dedicando-se a destruir os seres de luz e de barro, para que

sobrem apenas os seres de fogo (os Djinns), e Demiurge finalmente caia perante o poder das forças da aniquilação do plano inferior.

A partir de então, Éblis, Íblis al-Qadin e Al-Lat integraram um Triunvirato e criou um território no Fosso (que futuramente se chamaria Inferno) com o nome de Jahannan.

Com a aliança entre Éblis, Íblis al-Qadin e Al-Lat, as três criaturas dedicaram-se a avançarem nos planos até chegarem no inatingível céu do Deus Único, a Cidade de Prata. Porém, havia um plano intermediário: a Terra.

O Triunvirato voltou seus olhos às criaturas de barro que eram cuidadas por Demiurge como o povo escolhido, enfrentando ameaças de outros deuses pagãos também dos planos inferiores, como eles. Com a aparente destruição da ordem secreta Yeled Sufa (formada pelos gigantes Gibborim, filhos híbridos dos Anjos da Segunda Rebelião com as humanas), a civilização renasceu após o Dilúvio e novamente a mente humana desviou-se do caminho de Demiurge. Uma destas mentes livres de Demiurge foi a de Nebaioth, filho de Ismael, que futuramente daria origem aos semitas islâmicos. Sua caravana seguiu ao sul de Canaã, embora uma pequena parcela deles tenha se infiltrado nas profundezas dos desertos árabes.

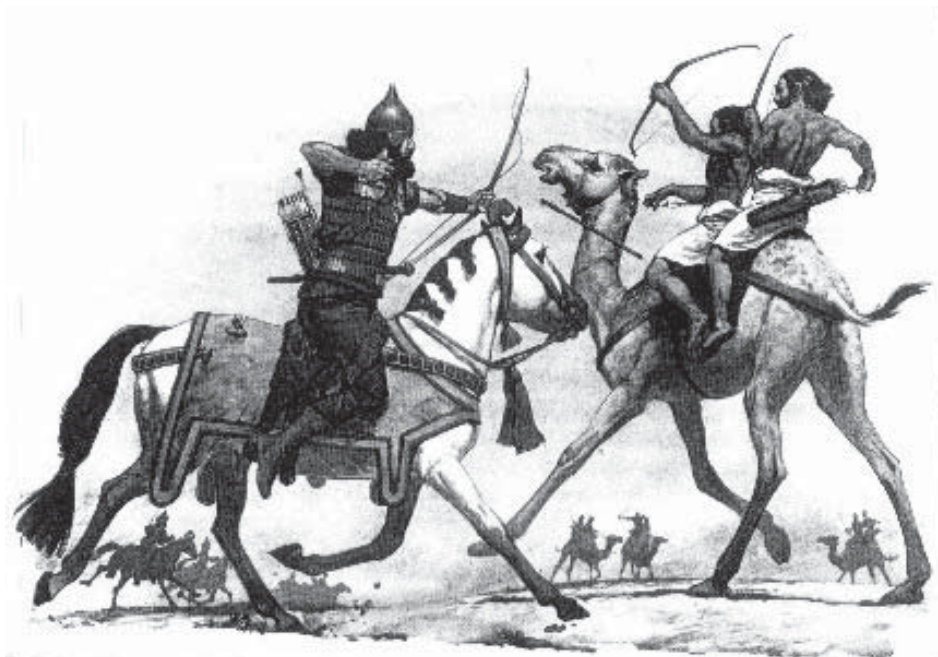
Surgiu então a oportunidade de Íblis: provar a corruptibilidade da raça de barro a Demiurge. Junto a uma comitiva de demônios de Ark-a-nun, Íblis construiu as bases de uma mitologia que com o tempo foi absorvida por estes povos árabes. O povo que melhor absorveu foram os Nabateus, considerados os descendentes diretos de Nebaioth. Raros Gibborim tiveram contato com os Nabateus, mas mesmo assim

ainda haviam “deuses-gigantes” que representavam a influência da Yeled Sufa sobrevivente.

Assim o povo Nabateu desenvolveu-se sob o comando do panteão composto principalmente por Dushara, al-Uzza, Al-Lat e Manat, que acabaram dedicando-se à dominação deste povo sem se importar com os sentimentos de Íblis por Demiurge, enquanto Íblis e Éblis focaram-se em causar o máximo de prejuízos possível às almas humanas.

Longe da influência de Demiurge, os povos árabes cresciam em poder ao sul. Gabriel, com sua costumeira sagacidade e visão a longo prazo, notou a ameaça de Íblis (cuja história com Demiurge foi conhecida por um pequeno punhado de Anjos, entre eles Lúcifer, Miguel, Gabriel, Metraton e Samyaza). Como conhecia a história e a relação de Demiurge com a Guerra das Brasas em Ark-a-nun, Gabriel pediu ao Filho a permissão de construir postos avançados da Cidade de Prata na Arábia, pedido negado pelo Filho.

Recusando-se a aceitar a decisão do Filho, Gabriel foi à Arábia e lá selecionou Maomé como profeta na crença do Deus Único entre os árabes, a partir de estudos de suas origens e ligação com Nebaioth, além de sua vinculação às ordens místicas árabes. Com a conversão de Maomé à crença no Deus Único sem o consentimento da Cidade de Prata, a crença se modificou e assimilou características culturais da região, permitindo o surgimento do Islamismo. Temendo por perseguições das almas islâmicas pela Inquisição Celestial, Gabriel sozinho construiu no Deserto de Dudael uma colônia de Anjos extremamente fiéis a ele, colônia esta chamada de Jardins de Allah (sendo Allah a tradução de “Deus” em árabe, assim nunca excluindo a benção de Demiurge).



SOCIEDADES SECRETAS

ORDEM MÁRMORE DO ORIENTE

Fundação: data desconhecida, em Ark-a-nun.

Base: Arábia.

Personalidades: Ansen al-Harim, Magnus Petraak (em Ark-a-nun), Jibrill (Anjo muçulmano), Nemesis, Juliet Mandallus.

Background expandido: Mestres da Terra e das energias de Ark-a-nun, estes místicos cruzam grandes distâncias com facilidade. Durante as Cruzadas, os assassinos da Ordem Mármore depuseram reis; agora, seus diplomatas realizam acordos enquanto seus guerreiros garantem as tréguas. Quando necessário, estes Magos surgem da terra, realizam suas missões, e então desaparecem.

Por trás da origem desta ordem há um vínculo de duas fortes tradições místicas. Uma aliança entre demônios arkanitas e cultistas do Templo de Ísis e Osíris; de tal aliança, surgiu uma profecia concretizada na forma de uma entidade chamada Khwaja al Akbar. Numa rápida série de revelações, ele anunciou a Doutrina dos Pilares, onde todos os pedaços do Universo se reúnem sobre fortes pilares que se convergem em um todo supremo. Porém, Jins e deuses negros do Oriente Médio atacaram a Ordem Mármore nesta “Noite Epifânica”. A batalha resultante tornou uma grande região da Arábia um terreno infértil e desértico para a eternidade.

Após tal noite, os sobreviventes se tornaram mais reclusos. Unificando suas artes arkanitas com as revelações de Khwaja al Akbar, eles transcenderam o mundo mortal. Na união do tempo e do espaço, a Ordem Mármore descobriu o Mount Qaf, o coração da Criação. Lá, eles ergueram a cidadela espiritual de Sihr Maqamut e criaram uma espécie de vínculo telepático com o próprio elemento da Terra (na verdade, com o Plano Elemental da Terra) - o Naffas Allah, ou “Sopro de Alá” (ensinado a eles pelo malak Jibrill). Pelos séculos, a Ordem Mármore do Oriente se espalhou pelo Oriente Médio, disseminando a sabedoria por entre as tribos guerreiras.

Em suas viagens, a Ordem Mármore enfrentou muitos Mafgouh Doudi (membros da Ordem de Tenebras). Para prevalecerem, os membros da Ordem Mármore empregam o disfarce, a camuflagem e o auxílio da Terra. Sua operação na formação do Arcanum Arcanorum

lhes deu aliados, enquanto o Islã lhes deu propósito - uma boa parte dos membros (principalmente os Guerreiros) é muçulmana.

Características expandidas: Embora a Ordem Mármore tenha uma grande quantidade de membros que abraçaram fervorosamente a fé de Maomé, uma extensão divina de sua própria doutrina, os Magos do Mármore permanecem discretos. Os grandes poderes místicos da Ordem Mármore ainda são considerados uma abominação para a maior parte dos fiéis ao Profeta.

A sabedoria não vem da reclusão, mas da experiência. O estudo é vital, mas a maturidade mais ainda. A maioria dos Murids (Mestres Assassinos e Magos Superiores) aprendem o Caminho Humanos de forma a alcançarem uma profunda empatia pelas outras pessoas. Combinando suas viagens com estudos e sua doutrina, os khilwat (Guerreiros Irmãos e Magos Irmãos) refletem a Doutrina dos Pilares através de si próprios.

Mesmo tendo como base a cultura islâmica, muitos membros da Ordem Mármore são mulheres - membros respeitados, senão iguais, dentro da ordem. Elas tomam o título “shaykha” e atuam mais ligadas a adivinhações e à arte de contar histórias.

Entre os sábios seguidores de Petraak na Grécia, alguns rumaram ao Oriente Médio e formaram o grupo chamado Bait Al’Hikmat, ou Casa da Sabedoria, representando uma “fação” de sábios islâmicos dentro da Ordem Mármore (para mais detalhes, ler o netbook Casa de Chronos).

Iniciação: Um murid testa um recruta promissor com questões irritantes, enigmas e aparentes contradições. Caso o recruta persevere, ele se torna um Aprendiz ou Mago Aprendiz e inicia um período de aprendizado de sete anos. Quando finalizado o período, ele é considerado um Khilwat. A palavra “feiticeiro” é um insulto aos Magos da Ordem Mármore, embora a maioria tolere “magus”. Um membro comum é chamado de Khilwat.

Estilo Mágico: a Magia é um presente de Alá a seus muttaqi (servos devotos). Um Mago do Mármore realiza seus efeitos arcanos através de orações, meditações, cantos e música. Digitalogistas quebram as correntes do tradicionalismo, enquanto a dança livra a mente e o corpo e o Sihr abre caminho para interações com espíritos do deserto. Alguns khilwati praticam a Alquimia, mas mesmo estes valorizam conquistas

espirituais em vez das materiais. Seus fetiches mais comuns para seus Rituais são jóias, orações, meditação, tatuagens, arte da areia e fórmulas manuscritas.

ORDEM PETRA

Fundação: século VII, em Constantinopla.

Base: Petra, Spiritum.

Atuação: Todo o mundo ocidental e árabe, especialmente sul da Espanha e França, e norte da África.

Personalidades: Umm Reem, Al Kabahha, Javier Guerrero, vários Malaks.

Background expandido: Tendo sua fundação situada na antiga cidade de Petra, esta ordem de místicos concentrou seus grandes líderes naquela região, dominada pelos turcos otomanos, que oficializaram sua fundação como tendo sido na antiga Constantinopla.

Os Magos Petros apoiaram sem hesitar a expansão islâmica por todos os pontos do mundo, mas preferiram se concentrar na região do Mediterrâneo. Por séculos, os Magos Petros formaram boas alianças com a Ordem Mármore do Oriente, compartilhando da mesma fé que a maioria dos membros da segunda ordem.

Quando o Império Turco-Otomano ganhou grande poder até a Primeira Guerra Mundial, os Magos Petros acompanharam este ganho de poder e subjugaram por muito tempo os Magos e as criaturas do Oriente Médio. Com a derrota do Império Turco-Otomano, os Magos Petros se concentraram na “purificação” dos Magos islâmicos, que vinham se envolvendo com forças alheias a Alá (como os Jinns).

Características expandidas: São extremamente ativos no Oriente Médio, sentindo-se responsáveis pela organização da sociedade mística da região, mantendo contato entre as lojas, mesquitas, ordens e templos. Não são muito bem vistos por outros Magos mais liberais, que sentem-se incomodados com as imposições rígidas dos Magos Petros.

Os Magos Petros valorizam muito a religião islâmica. A maior parte deles acaba agindo como diplomatas no mundo sobrenatural ou então comerciantes de itens místicos e de informações nas cidades portuárias mais importantes do Oriente Médio. Sua influência sobre o norte da África está começando a preocupar outros membros do Arcanum Arcanorum.

Desde o século IX d.C, um grupo dissidente dos xiitas chamado Alawis, surgiu sob o comando de Ibn Nucair Namin Abdi, um Mago Petro. A maioria dos aproximadamente 1,6 milhões de Alawis vive na Síria, compondo 11% da

população; porém, nos países próximos (como o Líbano e a Jordânia), há ainda uma certa concentração de Alawis, influenciando os Magos Petros da região. Os Alawis defendem os cinco pilares do Islã e ainda adicionam mais dois: a jihad, ou guerra santa, e waliya, ou devoção a Ali e guerra contra seus inimigos. Os Magos Petros celebram os feriados xiitas e outros, como o próprio Natal cristão. Certos grupos muçulmanos não admitem os Alawis como muçulmanos, mas os próprios Alawis se consideram muçulmanos moderados.

Iniciação: Da mesma forma como ocorre com a Ordem Mármore do Oriente, um murid testa um recruta promissor com questões irritantes, enigmas e aparentes contradições - porém, todas estas questões são religiosas e relacionadas à fé em Alá. Caso o recruta persevere, ele se torna um Aprendiz ou Mago Aprendiz e inicia um período de aprendizado de sete anos. Quando finalizado o período, ele é considerado um Khilwat.

Estilo Mágico: os Magos Petros também acreditam que a Magia é um presente de Alá a seus muttaqi. Um Mago Petro realiza seus efeitos arcanos através de orações, meditações, cantos e música. Seus fetiches mais comuns para seus Rituais são orações, meditação e arte da areia.

IRMANDADE DE TA'US

Também chamados de **Ahl-i-Haqq**.

Fundação: 1.000 AC, Ur.

Base: Ba'dari (Iraque).

Atuação: Oriente Médio (principalmente Jordânia, Palestina, Síria, Líbano, Iraque e Irã).

Personalidades: Ta'us, Sultan Ezi, Sherf-Edin, She-Shims, Sheik' Adi ben Musafir, Yazid ibn Mu'awiyah.

Background: A Irmandade de Ta'us está ligada diretamente à etnia Yazidi, cujo número atualmente é de aproximadamente 300.000. A concentração étnica fica nas regiões da montanha Jebel Sinjar e no distrito de Shaikhan, no noroeste do Iraque, mas também são encontrados na Síria, na Jordânia e em partes do Irã.

Características: Os Magos desta ordem são chamados de “adoradores do Diabo” por seus vizinhos sunitas, que os consideram hereges e os perseguiram pelos séculos.

A religião Yazidi é uma sincretia entre o Zoroastrismo, Maniqueísmo, Judaísmo e Cristianismo Nestoriano com elementos xiitas e sufistas. Eles acreditam que foram criados separadamente do resto da Humanidade e

descendem diretamente e apenas de Adão, não de Adão e Eva como o resto da Humanidade. Eles chamam a si próprios de “Filhos de Adão” e se enxergam como um povo escolhido. Os Magos de Ta’us seguem este mesmo pensamento, considerando-se místicos de sangue e alma puros.

Os Yazidis e a Irmandade de Ta’us crêem que Allah criou o mundo, mas delegou sua manutenção a uma hierarquia de sete anjos, onde Malak Ta’us (o Anjo Pavão) era o primeiro. Malak Ta’us pecou em não venerar Adão, e foi punido com a expulsão do paraíso. Após derramar lágrimas por 7 mil anos, que apagaram todo o fogo do Inferno, ele se arrependeu de seu pecado do Orgulho, foi perdoado e foi restabelecido como o líder dos anjos.

Entre os outros anjos, Sultan Ezi é o segundo em posição e muitas lendas são contadas sobre ele. Os outros anjos são Sherf-Edin (nobre lorde da religião) que é visto como o Messias que retornará à Terra, She-Shims (o sheikh do Sol), que apresenta as orações dos Yazidis ao trono de Allah três vezes ao dia, o casal angelical Sheik’Adi e Sheik Hasan e a entidade coletiva Quatro Mistérios, na verdade um único anjo que se divide em quatro (Shamsadin, Fakhradin, Sajadin e Naserdin) para descer à Terra.

Graus: O Mirza Beg (ou Emir) reside em Ba’dari (65 km ao norte de Mosul), e é tanto a figura política central dos Yazidis como também o líder máximo dos Magos de Ta’us. Ele tem como braço-direito o Sheikh Nazir ou Baba Sheikh (o sheik), que reside em Beled-Sinjar e comanda os ritos religiosos através das escrituras sagradas. Os outros membros são divididos entre Aprendizes e Magos-Irmãos, com 4 funções: Karabash (usam vestimentas e turbantes negros muito rentes à pele; são isolacionistas e vivem sob rígidas regras ascéticas), Kawwals (cantam e tocam música nos festivais; seus representantes guardam as estatuetas sagradas da hierarquia angelical de Ta’us), Kocaks (dançarinos que atuam na tumba de Sheikh ‘Adi) e Awhan (diáconos; realizam os ritos fúnebres na tumba de Sheik’Adi).

IRMANDADE SHA'IR

Fundação: 900 AC, Pérsia.

Base: não há.

Atuação: Oriente Médio e concentrações de descendentes de árabes e muçulmanos.

Personalidades: Triunvirato Jahannan, Dasim, Sut, Tir, Zalambur, Grão-Vizir Jafar, Ibrahim ibn Khaled ibn Mahmud.

Background: Djinnns, tapetes voadores, botas mágicas, metamorfoses, visões através de ilusões

e cavalos de madeira que cruzam o mundo são algumas lendas vindas do poder dos Sha'ir, os estudiosos do mundo invisível. Seguindo as tradições arcaicas dos persas e árabes pagãos, os membros da Irmandade Sha'ir reconhecem a existência de um número infinito de deuses e espíritos, chamados por eles coletivamente de Jinn.

A arte de governar e controlar os Jinn forma a base da Magia dos Sha'ir. Eles utilizam os poderes destes seres para operarem seus próprios milagres em nome do Triunvirato de Jahannan, composto por Éblis, Íblis al-Qadin e Al-Lat. Castelos nas nuvens, fortalezas invisíveis no deserto, oásis encantados, tapetes voadores e lâmpadas mágicas são alguns dos efeitos criados por estes Magos. Alguns se dedicam a aprisionar Djinnns em objetos físicos, como anéis, braceletes, lâmpadas e outros itens, tratando-os como servos e aprisionando-os destas formas para utilizarem seus poderes.

Os Sha'ir resistem vigorosamente às pressões para se converterem ao Islã; por esta razão, é constante a inimizade com os Magos Petros e até mesmo com a Ordem Mármore, que costumam combinar sua fé em Allah às suas habilidades mágicas. Assim, desde a expansão do Islã durante a Idade Média, os Sha'ir mantiveram-se escondidos e isolados nos desertos árabes.

A popularização das antigas culturas árabes e persas por parte de Sir Richard Burton e outros cavaleiros aventureiros do século XIX fez com que alguns Sha'ir abandonassem suas fortalezas isoladas e entrassem novamente na sociedade sobrenatural. Entretanto, este breve período terminou com a Primeira Guerra Mundial, quando os Iluminados se aproveitaram do conflito em escala mundial para se estabelecerem nos lugares mais remotos do mundo. Mais uma vez após séculos, os Sha'ir se isolaram. Desde os primeiros anos do século XX, os Sha'ir têm se mantido à parte dos assuntos do resto do mundo, participando destes assuntos unicamente quando era absolutamente necessário para proteger seus territórios ou para prevenir alguma ameaça pessoal.

Características: Para os Sha'ir, a vontade pode criar tudo o que a mente puder conceber. As criaturas do mundo invisível (os Jinn) existem como personificações da energia mística. Permitir que estas criaturas vaguem sem controle pelos planos materiais representa a máxima irresponsabilidade. Uma razoável quantidade de Sha'ir prefere servir aos Djinnns em vez de controlá-los, tornando-se portanto servos diretos do Triunvirato Jahannan. Estes servos dos Djinnns costumam assumir duas correntes: Escravos de Íblis ou Sufis Negros (ambos podem ser vistos

melhor no Netbook Faces da Fé, de A. A. Shaftiel). Um grupo ínfimo prefere entrar em contato com os perigosíssimos Efreteis, atuando como canais de manifestação destes seres no mundo físico; porém, estes Sha'ir perdem completamente sua identidade e consciência própria, parecendo mais zumbis ou seres hipnotizados que seres racionais.

O poder de aprisionar os Jinn reside no conhecimento de seus nomes. Com este objetivo, os Sha'ir passam boa parte do tempo tentando encontrar os nomes verdadeiros das criaturas do mundo invisível. Uma série de rituais e fórmulas matemáticas muito precisas ajudam-nos a alcançar o objetivo. Muitos Sha'ir se especializam também na arte da tecelagem ou de algum outro artesanato para fabricarem itens que prendam Jinn. As formas mágicas mais comuns são relativas à energia espiritual, forças elementais (principalmente o Fogo) e viagens (físicas ou espirituais). Seus fetiches mais comuns são objetos de artesanato, ritos de conjuração e aprisionamento de Jinn, gestos expressivos, fórmulas mágicas, idiomas árabes e persas, e cânticos espirituais.

Graus: Os Sha'ir desprezam todo tipo de organização com exceção da relação Mestre-Aprendiz. A maioria dos Sha'ir vive isolada do mundo e do contato entre eles próprios, para poder assim aperfeiçoar sua arte, guardar seus segredos e aumentar seu poder sobre o mundo invisível.

Os Sha'ir só elegem um Aprendiz entre os jovens com mais talento de sua região. Eles submetem os Aprendizes às mais rigorosas provas e dificuldades antes de lhes permitir acesso ao conhecimento arcano, para que somente os indivíduos que demonstrem maior resistência, persistência e força de vontade mereçam os segredos dos Sha'ir. Para demonstrar que é um verdadeiro Mago e ganhar a independência de seu Mestre, o Aprendiz deve realizar uma série de buscas e desafios místicos. Se sobreviver e completá-los, ele se "gradua" e corta definitivamente qualquer vínculo com seu antigo Mestre.

YELED SUFA

Também chamados de **Filhos da Tempestade**.

Fundação: 2600a.C, Ham (Canaã).

Base: Beirute, Líbano.

Atuação: Oriente Médio, especialmente Síria, Líbano, Israel, Jordânia e Chipre.

Personalidades: Samyaza, Zamzummim, Mot, Shalim, Asherah, Uj ibn 'Unq.

Background: Assim que o rei Zamzummim venceu a guerra contra os outros reis Gibborim da cidade-

estado de Kiriath Arba, o governante dos Usuários de Colares, decidiu manter-se como uma figura divina entre seus súditos, fazendo surgir a Yeled Sufa sob sua liderança.

Após a caçada impiedosa dos Cavaleiros do Templo de Salomão, os membros do Yeled Sufa se espalharam por toda a costa leste do Mediterrâneo, com muitos deles assumindo a função de deuses-patronos das cidades fenícias. Após a queda de Cartago, alguns "deuses" do Yeled Sufa migraram para a Europa em busca de seguidores romanos, enquanto a maioria voltou e refugiou-se nas 60 cidades dos Rephaim.

Somente quando a Irmandade de Tenebras começou a despertar seus grandes campeões (como Jamm), a Yeled Sufa iniciou sua consolidação na região da Jordânia e do Líbano. A partir do século XX, a Yeled Sufa passou a agir como força mercenária a serviço da Irmandade de Tenebras e a serviço de Angra Mainyu, usando como base o Líbano. Atualmente, têm como grandes inimigos os Malaks e principalmente os Elohim que vivem em sua área de atuação.

Características: Os Gibborim da Yeled Sufa mostram-se muito desenvolvidos no Caminho Relâmpagos (Ar+Luz), demonstrando esta afinidade a partir de seus ancestrais Anjos. Eles representam uma força ideológica extremamente eficaz na região onde atuam, influenciando conflitos principalmente do Hizbollah, corrompendo o ideal islâmico deste grupo.

Toda a Yeled Sufa tem como missão principal a destruição da Cidade de Prata e principalmente dos Anjos da Punição que causaram a destruição terrena de Gomorra (governada por um Gibborim na época de sua aniquilação) e o Dilúvio que matou seus ancestrais. Alguns ainda acreditam no propósito de serem os "Reis dos Homens", como seus pais Grigori lhes instruíram.

Os raros Gibborim que se aliam ao Inferno o fazem para obter acesso à cidade de Gomorra, lar das Succubi, Incubbi e também dos Gigantes Fantasmas Rephaim. Eles procuram encontrar lá um representante de cada Tribo Gibborim para finalmente voltarem ao poder na Terra. Obviamente, Lúcifer e seus Anjos Caídos sempre buscam observar seus movimentos quando eles entram no Inferno.

Graus: Há apenas 3 Círculos na Yeled Sufa, um deles representando a maioria dos Gibborim que atuam na Orde, o outro Círculo responsável pelo contato com os raros Grigori ainda vivos e com os Rephaim de Gomorra, e o último é formado apenas pelos "Primeiros", os Gibborim descendentes diretos dos Grigori.

O Primeiro Círculo é voltado à atuação dos Gibborim na Terra, suas influências nos conflitos

étnicos do Oriente Médio, e a manutenção do antigo politeísmo canaita..

O Segundo Círculo é formado pelos verdadeiros aventureiros Gibborim, que combatem seus inimigos de frente (Campeões Zamzummim), procuram por rebentos das Tribos perdidas e a localização de cada Grigori preso no Deserto de Dudael (Viajantes Astrais) e também através d Rituais despertar todos os deuses negros atualmente desaparecidos, adormecidos ou aprisionados (Baalitas).

O Círculo Interno possui atuações muito obscuras, geralmente relativas às missões mais importantes dos membros do segundo Círculo. Há boatos de que os “Primeiros” possuem forte sangue paradisiano, e poderiam até competir em poder com muitos Anjos milenares da Cidade de Prata e dos Jardins do Edhen.

Primeiro Círculo: Iniciado, Acólito, Mestre do Templo

Segundo Círculo: Campeão Zamzummim, Viajante Astral, Baalita

Círculo Interno: formado pelos Primeiros, em quantidade desconhecida

SOCIEDADE DE HASSAN

Também chamados de **Hashishim**.

Fundação: século XII, Pérsia (atual Irã).

Base: Fortaleza de Alamout, no norte do Irã (até o século XIII). A partir de 1256, a base secreta passa a ser em Gujerat.

Atuação: praticamente todo o mundo.

Personalidades: Hassan Ben Nabbas, Khaalid ibn Waleed.

Background expandido: Hassan Ben Nabbas era chamado de Homem da Montanha ou Velho da Montanha por sua vida de ermitão no período em que abandonou sua antiga ordem de caçadores de Demônios e a fundação de sua Sociedade. A antiga ordem do Velho da Montanha é uma das várias remanescentes da queda da Ordem de Salomão, surgidas após a destruição do Templo de Jerusalém por Nabucodonosor, e era especialista em caçar híbridos arkanitas, principalmente filhos de humanos com os antigos deuses persas. Após uma missão mal sucedida contra Escravos de Íblis, Hassan perdeu todos os companheiros de seu grupo de caça e decidiu se retirar.

Durante seu retiro na região de Daylan (próxima ao Mar Cáspio), Hassan foi visitado por um Malak de nome Tumulail, convocando-o a apoiar os fiéis islâmicos fatímidas (dinastia xiita

que governou o norte de África nos séculos X e XI) contra as aberrações do mundo invisível que os atomentavam. Inspirado pela fé em Allah, ele buscou pessoas fiéis ao Islamismo e dispostas à batalha, fundando assim a Sociedade de Hassan. Após a morte do califa fatímida al-Mustansir em 1094, Hassan ben Nabbas recusou-se a reconhecer o novo califa, al-Mustali, decidindo apoiar o irmão mais velho deste, Nizar. A verdade é que Nizar era um Nephalim, com grandes conhecimentos e uma vontade fanática pela proteção do território árabe. Todos os seguidores religiosos de Hassan Ben Nabbas e de Nizar foram chamados de Nizari Ismai'li, ou Nizaritas.

Após a destruição da Fortaleza de Alamout, muitos membros da seita Nizarita fugiram para a região do Afeganistão e ao Himalaia. Alguns deles foram até a Índia no início do século XI, mas o fundador da seita dissidente conhecida como Bohra, chamado Abdullah, viajou do Iêmen a Cambay no ano de 1067. Ele peregrinou e passou seus ensinamentos extensivamente na província de Gujerat, onde atualmente os Bohras são uma presença secreta e poderosa, tidos como os atuais líderes da Sociedade de Hassan.

Características expandidas: Os Hashishim se basearam nas montanhas e, embora fossem sempre relativamente fracos no território e em números, nelas os libaneses eram seguidores fanáticos por sua causa e eram temidos e respeitados pelo mundo cristão e muçulmano. Os Assassinos foram admirados no Oriente Médio pela coragem, lealdade e seus ideais religiosos.

A força da fé dos Assassinos é tão poderosa que lhes garante dois possíveis destinos no pós-vida (segundo seu preceito): podem viver no Paraíso das 77 Virgens e desfrutarem eternamente de fartos banquetes e de um harém de Houris (Donzelas Celestiais) ou se tornarem Isma'îls (Lords Ghul), comandando hordas de demônios convertidos ao Islã.

Graus: A hierarquia e a estrutura da Sociedade de Hassan apresentam um grão-mestre (conhecido sempre como Velho da Montanha). As posições inferiores eram compostas por Iasiq (serventes, que compreendem o grau de iniciação Protetor do Templo de Adão), Rafiq (companheiros, que compreendem os graus de iniciação Cavaleiro do Templo de Noé, Assassino Servo de Abraão e Mestre Assassino Escravo de Moisés), e Fedayn (agentes, que compreendem os graus de iniciação Grande Mestre Assassino Prosélito de Jesus, Hassamita Maometano e Iluminado de Mohamed). O Rafiq, o equivalente Hashishim de um Templário, usa vestes brancas aparadas com vermelho, muito similares aos mantos brancos e às cruces vermelhas da ordem templária.

PRINCIPAIS PERSONAGENS

Naddaha, Ninfa do Lago

O Mar Morto é conhecido por esconder diversas relíquias da Idade Antiga, mas possui um valor ainda maior para os místicos que buscam contatos com entidades do mundo invisível. Este corpo d'água é a moradia de Naddaha, uma Lilim de mais de um milênio de idade. Esta poderosa Súcubo orgulha-se de ser de uma linhagem que descende diretamente de Mazikeen, uma das primeiras Lilins e a preferida de Lilith. Conta-se que Naddaha se instalou na região em busca das ruínas de Sodoma e Gomorra, para reerguê-las e reiniciar os cultos às Lilins e aos Jabbarum (como os árabes chamam os Gigantes Gibborim).

Uma formação rochosa submersa se tornou sua morada, mantendo contatos raros apenas com Magos Aquos e membros do Yeled Sufa. Durante as guerras entre Sarracenos e Cruzados, Naddaha precisou se esconder para não ser vítima dos caçadores de criaturas sobrenaturais de ambas as religiões que lá guerreavam. A partir desta época, começaram a surgir lendas sobre a criatura Naddaha, com grandes semelhanças ao mito da sereia: uma mulher muito sensual que seduz homens incautos próximos a corpos d'água como rios e lagos, levando-os ao fundo e afogando-os enquanto eles, encantados com a beleza da Naddaha, morrem satisfeitos.

Enquanto os séculos passavam, os contatos de Naddaha com a Ordem de Dagon e com a Yeled Sufa se enfraqueciam e o mito da "sereia" Naddaha se consolidavam no folclore árabe. Apenas durante o século XIX, quando o Gibborim Uj ibn 'Unq surge clamando pela liderança da Yeled Sufa na região da Transjordânia enquanto os conflitos políticos do fim do Império Otomano se intensificavam, Naddaha reaparece no cenário místico. Ela tornou-se então uma espécie de conselheira oracular de místicos que a buscavam no Nymphaeum de Amman, principalmente Sha'ir, Magos da Ordem Mármore e Magos da Yeled Sufa. Ainda em fase inicial, Naddaha está tentando criar um culto de veneração das Lilins, e mantém tênues relações com Jahannan, no Inferno.

Com relação à Yeled Sufa, suas ótimas relações vêm de sua amizade com o Rephaim Uj ibn 'Unq, líder da ordem na Jordânia e descendente direto do renomado Og de Bashan. Há rumores de que ela supostamente teria dado à luz ao único filho de Og de Bashan ainda no Inferno, então Uj ibn 'Unq seria descendente dela. Nenhum dos dois se pronuncia a respeito.

Ansen Al-Harim, Advogado do Diabo

Durante a adolescência, Ansen Al-Harim percebeu que havia certas capacidades especiais que ele poderia manifestar em determinados momentos, o que o levou a mergulhar nos livros de misticismo e folclore árabes. Iniciando-se por conta própria na prática da Magia com rituais muito simples contidos nos livros obscuros que adquiria com um misterioso bibliotecário do sudeste da Jordânia, Ansen acabou por descobrir que seus pais biológicos não eram aqueles que o criaram - ele tinha sido abandonado no deserto. Ansen então decidiu procurar seus pais na região desértica onde descobriu ter sido deixado. Após semanas nas partes mais inóspitas do deserto, Ansen finalmente conheceu Ghaddar, um Djinn..

Ghaddar mostrava-se em busca de penitência e paz interior, por ter perdido uma companheira humana. Ansen então soube através do Djinn que a humana era sua verdadeira mãe, morta durante o parto, e Ghaddar era seu verdadeiro pai. Ansen era um Jann, um filho de gênio.

Abordando o bibliotecário que lhe vendia os livros arcanos, Ansen soube da existência da Ordem Mármore do Oriente, e o bibliotecário se mostrou muito interessado em tomá-lo como pupilo dentro da ordem. Porém, Ghaddar mantinha no passado contatos com a Irmandade Sha'ir, e vivia no deserto por ser um fugitivo da Ordem Mármore. Ansen negociou com a loja jordaniana da Ordem Mármore, conseguindo a absolvição do pai, mas ninguém nunca descobriu o que ele ofereceu em troca do perdão de Ghaddar. Com a ajuda do pai e de seu mestre bibliotecário, Ansen se desenvolveu principalmente no lido com Demônios e Djinns, manipulação das energias vitais no corpo humano e controle mental. Por sua negociação bem-sucedida com a Ordem Mármore, ele recebeu o apelido de "Advogado do Diabo", enquanto seu pai passou a ser conhecido como "Ghaddar, o Ghûl Arrependido" (curiosamente, ele é um Djinn, não um Ghûl).

Ansen mantém um contato restrito com o renomado Taftâni Ibrahim ibn Khaled ibn Mahmud, mas evita o contato direto com os Jinn que influenciam a Irmandade Sha'ir. Tanto Umm Reem, dos Magos Petros, como Khaalid ibn Waleed, da Sociedade de Hassan, não apresentam muita simpatia por Ansen, e muito menos por seu pai.

Umm Reem, Instrutor da Religião

O sábio Umm Reem, ao lado de seu irmão Kabil Reem, atuou desde a juventude como um homem santo. Visitando diversos vilarejos ao norte da Jordânia, os dois irmãos se tornaram famosos por suas habilidades milagrosas características: enquanto Umm combatia moléstias e doenças em crianças com facilidade, Kabil curava a infertilidade tanto de homens como de mulheres. Tais feitos eram sempre devido à forte fé de ambos em Allah, o que atraiu uma Jinniyya vinda do Paquistão.

Esta Jinniyya tornou-se uma forte presença no vilarejo de Kufr Yuba, onde ela possuía os corpos de pessoas do vilarejo e as induzia a ataques epiléticos ao ar livre, para que todos vissem. Os jornais da Jordânia, na época, reportaram diversas vezes tais ocorrências, chamando a Jinniyya de "misterioso jinn dançarino das encruzilhadas de Kufr Yuba".

Os irmãos decidiram usar sua fé para converter o misterioso jinn ao Islamismo, partindo em seu encaço durante meses. Finalmente, eles encontraram a Jinniyya possuindo uma pequena menina. Quando abordada pelos irmãos, a Jinniyya disse se chamar Seeta, e afirmou que saiu do Paquistão especialmente para matar a ambos. Quando convidada à conversão islâmica, Seeta se declarou hinduísta e admitiu profundo ódio contra os Malaks que caçam sua raça no Paquistão.

Após uma infinidade de tentativas frustradas de converter ou pelo menos convencer a Jinniyya a deixar a criança, os irmãos concluíram ser necessário usar sua fé de forma mais ofensiva, expulsando a entidade do corpo da menina. Seeta resistiu furiosamente, conseguindo matar Kabil em uma das tentativas de exorcismo.

Afetado pela morte do irmão, Umm se enfureceu e passou a orações mais complexas de expulsão de seres do mundo invisível, orações que apenas os mais instruídos eram capazes de empreender, consideradas orações mágicas. Seeta foi finalmente capturada pela fé de Umm, sendo expulsa do corpo da criança e depois enviada a Jahannan, no Inferno. Desde então, Umm se tornou um Aamil de renome na Jordânia e assumiu a liderança dos Magos Petros. Ao descobrir que o Djinn Dasim convocara Seeta para matá-lo, Umm Reem declarou-se arquiinimigo deste filho de Íblis al-Qadin, muitas vezes recebendo o auxílio de Khaalid ibn Waleed em missões de caça a seguidores de Íblis.

Ibrahim ibn Khaled ibn Mahmud, Tecedor de Desígnios

Um dos mais conhecidos Taftâni de todo o mundo árabe, Ibrahim descende de uma família muito famosa na região, que sempre lidou com o mundo invisível de forma benéfica aos árabes. Desde criança, Ibrahim foi instruído na arte da tapeçaria por seus pais, ensinando-o a perceber as semelhanças entre um emaranhado de tecidos que se entrelaçam para criar uma obra de arte e com as linhas da vida dos seres vivos, que também se entrelaçam para criar o destino de cada ser envolvido. Assim, ainda criança, ele desenvolveu dons proféticos que se manifestavam enquanto ele trabalhava seu ofício de tapeceiro.

Na adolescência, os dons de Ibrahim se tornaram evidentes para os seres do mundo invisível que, enquanto vagavam incógnitos pelo mundo dos mortais, observavam Ibrahim ainda garoto com uma forte aura mística. Visitado pelo Djinn Qauyik, Ibrahim se assustou em um primeiro momento, mas então compreendeu o significado de certos fios de tecido que ele usava em seus tapetes, que sempre pareciam fora da estrutura desejada: são os fios da vida das criaturas do mundo invisível atuando no mundo mortal.

Sem o conhecimento dos pais, Ibrahim passou a entrar em contato com outros Djins a partir das relações com Qauyik, até conhecer membros da Irmandade Sha'ir, os estudiosos do mundo invisível e dos seres que o habitam. Encantado com a oportunidade de compreender como os seres mortais e os imortais se relacionam na realidade que ele manifesta em seus tapetes, o jovem Ibrahim se iniciou na ordem secreta.

Diferente da maioria dos Sha'ir, Ibrahim evitou o contato com os Jinn de tendência maligna, uma vez que pretendia auxiliar o melhor relacionamento entre os dois mundos, e não apenas servir mestres invisíveis que desejam se alimentar das almas dos seres humanos ou roubá-las. Seus dons se desenvolveram muito rápido, garantindo a ele notoriedade conveniente para não ser alvo fácil de ataques de Sha'ir e Jinn malignos. Sua evolução de Aprendiz a Mestre foi muito rápida, e então Ibrahim se dedicou a auxiliar tanto pessoas como Jinn a compreenderem seus destinos e seus desígnios durante a existência. Os seres auxiliados pelos dons de Ibrahim costumam receber o diagnóstico de seus desígnios na forma de uma ostensiva obra de tapeçaria tecida pelo próprio Ibrahim, com imagens e símbolos que guiem o ser.

Khaalid ibn Waleed, Espada de Allah

A controversa história da Sociedade de Hassan e seus membros é marcada por muitas disputas internas, quase sempre baseadas em correntes religiosas dentro do Islamismo, o que levava um grupo hegemônico a perseguir e matar idealismos contrários aos deles. Khaalid ibn Waleed foi o responsável por um evento polêmico na região da Jordânia, onde nasceu. Sendo ele líder dos al-Qurashi al-Makhzoomi al-Makki (um Grupo de Caça a Jinn muito renomado entre as ordens místicas islâmicas), Khaalid adquiriu o lendário epíteto de Espada de Allah, reservado a poucos muçulmanos.

O evento do qual ele participou envolveu outro Assassino chamado Maalik ibn Nuwayrah. Maalik defendia a região do Iraque e nordeste da Jordânia, mantendo por muito tempo boas relações com Khaalid. Porém, Maalik passou a seguir as instruções de uma Hakima chamada Sajjaah, na verdade membro da Irmandade Sha'ir, ela mesma fazendo parte dos Sufis Negros. Tomando-a como conselheira, Maalik foi sutilmente se desviando do caminho de sua fé, sem ao menos perceber que Sajjaah o manipulava.

Sob uma visão celestial, Khaalid tomou conhecimento das ações perversas de Sajjaah e liderou seu grupo de Caçadores contra o grupo corrompido de Maalik. Após um sangrento combate que rendeu muitas baixas a ambos os grupos, Khaalid e seu esquadrão se tornaram vencedores, levando à morte Maalik e todos os seguidores, inclusive Sajjaah. Rumando ao Iraque em busca de fugitivos do grupo de Maalik, Khaalid conheceu Layla bint Sinaan, ex-esposa de Maalik. Sem conhecimento de quem eram, Khaalid e Layla se apaixonaram e se casaram, quando finalmente a verdade foi revelada. Layla perdoou Khaalid por saber que seu ex-marido estava corrompido pelos agentes do mundo invisível.

Por seu ato, Khaalid adquiriu a inimizade total dos seguidores de Íblis e da Irmandade Sha'ir, embora muitos Sha'ir pouco se importem com o que ocorre com outros membros da Irmandade. Ibrahim ibn Khaled ibn Mahmud, um dos membros mais famosos da Irmandade Sha'ir, mantém ótimas relações com Khaalid, embora a afinidade de Ibrahim com os Jinn seja ainda um tabu entre os dois. Khaalid e Umm Reem mantém uma relação de amizade muito forte, garantindo alianças diplomáticas duradouras entre os Magos Petros e os Assassinos da Jordânia. O Djinn Dasim é uma das presenças mais incômodas a ambos, que não poupam esforços para combater este filho de Íblis. Khaalid espera um dia enfrentar em combate direto seu odioso arquiinimigo, o Rephaim Uj ibn 'Unq, líder da Yeled Sufa da região.

Khanzab, Perturbador das Orações

As terras árabes são povoadas pelas mais diversas criaturas agrupadas na categoria de Jinn, independente de sua origem ou propósito, e um dos Jinn que mais ameaçam a fé islâmica na região do Oriente Médio é Khanzab, o Perturbador das Orações.

Quando ainda batalhavam contra as invasões dos deuses-monstros de Tenebras, os seres de Infernun tiveram de enfrentar grandes desafios quanto à própria sanidade, principalmente com a influência de Varrax Trikarus (O Conceito que Muda e Nunca Morre) e de Sagothil (Aquele que se Alimenta das Memórias e da Fé). Sagothil destruía toda manifestação religiosa ou idealista, além de eliminar o conhecimento e as lembranças das criaturas e quilômetros de distância, o que o tornou inclusive um incômodo para os tenebritas.

Quando ameaçado por seus iguais, Sagothil recuou até o momento de reclamar por uma Montanha no Abismo. Entretanto, Aquele que se Alimenta das Memórias e da Fé levou seu mais poderoso sacerdote infernita, Khanzab, a Ark-a-nun, para atacar as ordens místicas dos tenebritas que o ameaçaram em Infernun. Atuando principalmente em Horr e durante as batalhas dos Djinnns contra os Efreetis a favor dos Djinnns, Khanzab acabou presenciando a aliança de Éblis com Íblis al-Qadin e Al-Lat e tornou-se uma espécie de parceiro do Triunvirato de Jahannan.

Quando a influência dos Djinnns alcançou a Terra, Khanzab migrou para o mundo dos humanos e dedicou-se a auxiliar Íblis al-Qadin contra toda e qualquer religião, enfrentando os panteões assírio-babilônico, persa, fenício, árabe e, finalmente, os imperialistas Malaks do Islamismo, a serviço de Gabriel. De todas as outras religiões, os islâmicos eram os que seguiam costumes mais rígidos, o que se tornou um ponto fraco para os poderes de Khanzab, mas também sua obsessão. Khanzab agora só vive para destruir a Fé em Allah e interferir nas orações e preces dos muçulmanos.

Antes vagando por todo o Oriente Médio, Khanzab criou seu refúgio no deserto ao norte da Jordânia, onde pode interagir mais facilmente com os servos de Íblis al-Qadin e também com a Yeled Sufa, grupo que ele auxilia em determinadas ocasiões, mantendo assim boas relações com Uj ibn 'Unq. Umm Reem, o Aamil mais famoso da região e um dos maiores representantes da Ordem Petra, planeja atacar Khanzab com a ajuda da Sociedade de Hassan e talvez até da Ordem Mármore e da Irmandade de Ta'us, mas enfrenta problemas maiores com Dasim, filho de Íblis al-Qadin.

Uj ibn 'Unq, Herdeiro de Og

O poderoso Gibborim Og de Bashan foi o único gigante salvo por Noé em sua Arca durante o Dilúvio, e que depois se tornou um impiedoso conquistador da região norte do Oriente Médio, dominando diversos povos humanos que lá existiam, embora tenha jurado a Noé que seria aliado incondicional de seus descendentes diretos. O rei Og, tornando-se famoso pelo modo avançado como liderava os humanos Ammonitas e Moabitas, prosperou até a chegada dos hebreus na época do Êxodo, quando ele desconheceu a ligação entre Moisés e Noé. Og tentou destruir os hebreus, mas acabou destruído na batalha de Edrei. Sabe-se que Og não teve filhos na Terra, e sua alma foi encaminhada para a região infernal do Sheol, que circunda as cidades de Sodoma e Gomorra.

No Sheol, Og conheceu uma Lilim cujo nome se perdeu no tempo, e ambos assumiram uma relação que poderia ser chamada de amor, embora tal sentimento seja algo próximo do impossível no Inferno. Desta relação que durou poucas décadas (e se passou durante o início da Idade Média), nasceu um Rephaim Fantasma com sangue Lilim em suas veias infernais. Pouco tempo depois, a Lilim desapareceu, deixando para Og a tarefa de criar seu descendente. Desta linhagem especial, que se reproduziu apenas entre Rephaim masculinos e femininos, passaram-se séculos até o nascimento de Uj ibn 'Unq na virada do século XIX para o século XX.

Assumindo orgulhosamente o título de Herdeiro de Og, Uj dedicou-se arduamente no desenvolvimento de suas habilidades místicas e na influência dentro da Yeled Sufa, conseguindo poder suficiente para ir à Terra e clamar a liderança da ordem secreta na região da Transjordânia. Auxiliado de forma velada pela Lilim Naddaha, que já vivia na região, o Rephaim foi agraciado com sua posição de liderança dentro da Yeled Sufa e o grau de iluminação Campeão Zamzummim, tomando como missão combater os Malaks que atuam na região da Jordânia, Palestina, Iraque e Líbano.

Um boato divulgado entre alguns místicos semitas é que Naddaha seja a Lilim amada por Og de Bashan no Sheol, e seria esta a razão do forte apoio fornecido por ela nos planos de conquista de Uj ibn 'Unq; até o momento, a Ninfa do Lago não confirmou e nem desmentiu, preferindo manter este rumor assim. Quando soube que havia uma Espada de Allah sediada na Jordânia, Uj ibn 'Unq imediatamente declarou-se como a criatura que venceria este paladino dos Jardins de Allah, e desde então o conflito entre a Yeled Sufa e a Sociedade de Hassan apenas se intensificou.

Quzah, Portador da Tempestade

A descida dos Grigori à Terra trouxe um grande número de Anjos, sob a missão primária de zelar pelos homens e ensinar-lhes técnicas para uma vida mais prazerosa. Porém, muitos Grigori se rebelaram ao se apaixonarem pelas jovens mortais. Sob a liderança de Samyaza, ocorreu a Segunda Rebelião, de onde nasceram os Gigantes Gibborim e os Nephalins. Enquanto acontecia o Dilúvio para limpar da Terra os Gigantes malignos, um grupo de elite da Cidade de Prata dedicou-se a capturar os rebeldes e aprisioná-los em Dudael. Entre estes caçadores estava Quzah, o Portador da Tempestade.

Portando o Arco de Demiurge, um poderoso artefato com as cores do arco-íris e capaz de atirar devastadores raios elétricos, Quzah preencheu os céus com uma forte tempestade e enfrentou os rebeldes que iam a seu encontro nas alturas. Após algumas vitórias ao aprisionar rebeldes, Quzah viu o desespero das pessoas que morriam no Dilúvio, e desceu para tentar salvar algumas, por não suportar a dor vinda dos gritos de desespero. Seus companheiros de caçada, entretanto, encararam tal atitude como traição, deixando de caçar para salvar vidas mortais condenadas pelo Ancião dos Dias e os Anjos da Punição. Atacado por seus iguais, Quzah foi considerado um Caído e banido para a Terra, sem nunca mais poder acessar novamente a Cidade de Prata.

Desde então, Quzah acompanhou a Humanidade que se reerguia após o Dilúvio, e viu-se forçado a fazer alianças com os antigos deuses da região fenícia, realizando um pacto temporário com a Yeled Sufa. Adquirindo um status divino entre alguns povos nômades do deserto árabe, Quzah acompanhou um grupo que estabeleceu no leste da Fenícia, os Nabateus. Tido como um dos deuses mais vitoriosos, Quzah ainda era tido como marido da deusa-sereia Atargatis, na verdade uma poderosa sacerdotisa arkanita de Dagon. Entre os Nabateus, Quzah foi chamado de Qaws.

Mesmo quando a religião islâmica dominou toda a região do Oriente Médio, Quzah ainda mantinha um status controverso de deus, anjo e demônio, fato que chamou a atenção de Gabriel que o condecorou Arco de Allah, embora a denominação Portador da Tempestade tenha permanecido. Desde então, Quzah tornou-se um aliado dos Malaks, mas ainda visto com desconfiança pelos Malaks mais antigos. Seus contatos com os Jardins de Allah e com a Yeled Sufa o mantêm sempre muito informado e ambos os grupos o utilizam como diplomata para negociações de trégua e paz.

Quatro Mistérios, Executores de Ta'us

De acordo com o povo Yazidi, Allah criou o mundo e deixou sua manutenção a uma hierarquia de sete anjos, onde Malak Ta'us (o Anjo Pavão) era o mais poderoso de todos. Após um ato orgulhoso de Malak Ta'us, este poderoso anjo apagou o fogo do Inferno e restabelecido como o líder dos anjos. Entre os outros seis anjos, há Sultan Ezi, Sherf-Edin, She-Shims, Sheik'Adi, Sheik Hasan e a entidade coletiva Quatro Mistérios. Todos estes anjos se restringem à atuação nas regiões onde há Yazidis, e raramente acessam os Jardins de Allah.

Os Quatro Mistérios, tido como uma única entidade com o mesmo nível de poder da hierarquia Yazidi dos anjos primordiais, divide-se em quatro anjos quando precisa executar uma ordem de Ta'us. O nome de cada anjo é Shamsadin, Fakhradin, Sajadin e Naserdin.

Shamsadin é o Olho do Sol, um anjo que vigia os desertos da região durante o dia, tendo o próprio Sol como seu olhar sempre presente. Quanto mais intenso o calor do dia, maior a fúria deste anjo contra algum mal que ocorre nos desertos. Shamsadin desce à Terra quando é necessário combater inimigos vulneráveis aos poderes da Luz e do Fogo, como demônios das sombras e seguidores de Dagon.

Fakhradin, Vigilante dos Seres de Barro, é dito como o ser que auxiliou Allah na criação do Homem a partir do barro. Detentor de grandes poderes sobre a Água, a Terra e os Humanos, Fakhradin desce ao mundo mortal para se misturar aos humanos e investigar o que ocorre com a fé deles e suas relações com o sobrenatural e com os líderes místicos.

Sajadin utiliza sua poderosa percepção dos mundos das Plantas e dos Animais para se manter informado com tudo o que acontece nos desertos, principalmente longe da visão solar de Shamsadin. Sajadin enxerga o mundo a partir do fluxo vital que emana de todos os seres vivos, e os usa a favor dos interesses de Malak Ta'us, sendo chamado de Criador das Feras.

Naserdin, tido como a Águia Caçadora, é a personalidade mais bélica dos Quatro Mistérios. Com a forma de um homem-pássaro, Naserdin foi tido como um deus na época de Noé sob o nome de Nasr, mas nunca aceitou tal veneração dos humanos. Dedicado exclusivamente ao combate contra os antigos deuses ainda membros da Yeled Sufa, Naserdin possui grandes poderes relativos à caça e rastreamento e aos Caminhos Ar e Trevas.

Dasim, Autor da Discórdia

Dasim é um dos filhos de Íblis al-Qadin, responsável por semear a discórdia entre os muçulmanos, principalmente no relacionamento entre marido e mulher. Com uma personalidade sarcástica e ardilosa, Dasim é chamado de Autor da Discórdia, e desde seu nascimento em Jahannan foi incumbido de viver na Terra junto de seus irmãos causando o enfraquecimento da religião islâmica.

Desde que chegou à Terra, Dasim foi incorporado aos principais Jinn que influenciam a Irmandade Sha'ir, aliando-se também a Khanzab e à Yeled Sufa. Por um breve período após as Grandes Navegações, Dasim foi banido para um bolsão dimensional dentro da Arcádia, onde tornou-se uma espécie de aventureiro e mercenário, embora sempre buscando uma forma de sair daquele bolsão e voltar à Terra para seguir os planos do Triunvirato Jahannan. Quando finalmente conseguiu sair da Arcádia e voltar à Terra, Dasim encontrou os povos islâmicos mais fragmentados, tendo eles criado diversas ramificações desvios dos preceitos originais.

O Autor da Discórdia viu esta situação como uma vantagem para sua missão no mundo dos mortais. Nos séculos seguintes, Dasim atuou a favor de seu pai na região do Oriente Médio, corrompendo muitos islâmicos e, principalmente, enfraquecendo a Sociedade de Hassan ao gerar disputas internas que sempre levavam a banhos de sangue entre todos os Assassinos envolvidos. Desta forma, Dasim foi o principal responsável pela quase aniquilação da ordem dos Assassinos, fato este que lhe deu grandes poderes políticos no Inferno e principalmente da região de Jahannan.

Na segunda metade do século XX, Dasim foi informado sobre o nascimento de gêmeos na Terra que poderiam ser os novos unificadores da fragmentada religião islâmica. Os nomes dos irmãos eram Umm e Kabil, da linhagem Reem. Dasim dedicou-se por anos a destruir a família Reem, mas sempre sem sucesso (uma vez que a Ordem Petra protegia ativamente os irmãos). Apenas quando eles cresceram e passaram a vagar pela Jordânia em missões religiosas é que Dasim viu sua oportunidade. Recrutando a Jinniyya chamada Seeta para possuir corpos na região habitada pelos irmãos, Dasim poderia levá-los ao fracasso e à discórdia entre si, até que se matassem.

Kabil morreu nas mãos de Seeta quando esta possuía uma criança, o que apenas fortaleceu a fé de Umm e banuiu a Jinniyya para Jahannan, além de tornar Umm Reem o maior inimigo de Dasim na Terra.

CRIACAO DE PERSONAGENS ARABES

Hajla, Daemons árabes

Os Hajla possuem pele em tom cinza escuro, sem asas e cauda com múltiplos espinhos. Suas mãos têm seis dedos e seus antebraços costumam ser recobertos por espinhos duros e chatos. Os Djinns característicos da região arkanita de Horr possuem o corpo em tons de cobre e bronze, com uma cauda espectral cinzenta ou parda, parecida com um misto de fumaça e fuligem. Em geral, parecem humanos com pesados chifres e pele seca ou queimada, como a de um cadáver embalsamado em decomposição.

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.

Aprimoramentos Étnicos possíveis (Horr): membranas oculares, visão noturna, reservas de alimento, olfato discriminatório, senso de direção, resistência a dor, pernas robustas, coração duplo, atributos 4D, sentidos aguçados, prontidão, armas arremessáveis, sangue venenoso, simbiose, olhar do predador, camuflagem, teia, pés com cascos.

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

(escolha 3 das 14 seguintes): membranas oculares espessas, estritamente carnívoro, estritamente vegetariano, atributos 2D, nanismo, vulnerabilidade, visão monocromática, pele ardente, canibalismo, dependência, suscetibilidade a magia, somente em infravisão, hiperalgia, reação a estímulos.

Isma'il, Lorde Ghul

Criados em um ritual complexo adaptado pelo Efreeti horrayti Ismail, os Isma'is possuem uma origem muito semelhante à dos Hellspawns do Inferno e à dos Redentores da Cidade de Prata no caso da Infusão Espiritual, com características

muito mais próximas à dos Redentores. A Infusão Espiritual é uma substância ectoplásmica que se apresenta nos Isma'is na forma de Fogo Angelical (uma substância celestial de tom dourado e plasmática manipulada nos Jardins de Allah pelos Dalil sob a coordenação de Ismail). A Infusão pode ser comparada ao “barro da Criação”: o detentor de tal Infusão, possuindo os meios para manipulá-lo, pode criar/recriar/controlar praticamente tudo, desde formas, matéria, energia, transmutação e até mesmo criar vida.

Geralmente a Infusão é cedida a um usuário em uma Redenção (ritual angelical de reestruturação de uma alma recém-desencarnada, que a livra de pecados), tendo como condição, ao final do refil (que se inicia geralmente na medida de 36 pts.), da alma ser enviada Jardins de Allah para ser reconstruída como um Mujahid ou Qarib.

Isma'is agem como guerreiros furiosos mortos-vivos, atacando os inimigos de Allah em busca da honra de se tornarem malaks quando as energias da Infusão Espiritual se esvaírem (cada vez que usa um poder, perdem pts. de Infusão equivalentes ao nível do poder).

Poderes possíveis: Angelicais: Aumento de Atributos, Avidan, Combate, Comunhão, Defesas Especiais, Hassan, Jihad, Regeneração, Telecinésia; Demoníacos: Ataques Extras (completo), Ghulismo, Symbionte Isma'il; Mortuários: Armadura Natural, Garras, Montagem. **Fraquezas possíveis:** Decapitação, Cheiro de Enxofre, Sede de Sangue.

Simbionte Isma'il

Todas as criações desaparecem ao final do combate ou de uma Cena.

Nível 1: *Apetrechos e Tranqueiras* – O Isma'il pode criar com suas energias um objeto mundano como uma chave, uma ferramenta ou utensílio de cozinha, uma peça de vestuário ou qualquer outro objeto simples (lápiz, caderno, pilhas, lanterna, pá, corda, sinos, etc.).

Nível 1: *Pequeno Mascote* – Uma pequena turba de pequenos animais (gato, corvo, rato, coruja, sapo, coelho, galo, um pequeno invertebrado, um peixe pequeno, iguana) pode ser criada a partir das energias do Isma'il.

Nível 2: *Arma Mágica* – Uma arma mágica que o Isma'il saiba manipular é criada com suas

energias, com dano de 2d6+bônus por ataque.

Nível 2: *Imps e Animais* – Dois Imps são criados a partir das energias da Infusão Espiritual, com a forma mais comum encontrada no reino arkanita de Horr, ou uma pequena turba de animais de pequeno porte (cachorro, lobo, bode, uma grande ave de rapina, porco, lince) pode ser criada.

Nível 2: *Armadura Mágica* – O Isma'il pode criar uma armadura que lhe dá IP 2 e pode ser somada ao poder Armadura Natural.

Nível 3: *Jinn e Guardiã* – Quatro Imps ou uma Gárgula são criados a partir das energias da Infusão Espiritual, com a forma mais comum encontrada no reino arkanita de Horr, ou uma pequena turba de animais de exóticos ou de grande porte (cavalo, touro, girafa, leão, tigre, lula gigante, crocodilo, tubarão, urso) pode ser criada.

Nível 3: *Besta Mágica* – O Isma'il pode criar uma besta ou arma de fogo que saiba manipular, capaz de provocar 1d10 de dano em seres mundanos e sobrenaturais. Considera-se que a arma possui munição infinita (feita de energia pura) e está sempre engatilhada ou preparada para o tiro.

Antes da invenção da besta e das armas de fogo, este poder se chamava *Dragonete*, pois criava um filhote de Dragão que se enroscava no braço do Isma'il e cuspiam rajadas da energia da Infusão Espiritual.

Nível 3: *Grande Casulo* – Um pequeno aposento ou cômodo é revestido internamente pelas energias da Infusão Espiritual, isolando-o contra poderes mágicos, vampíricos, mortuários, arcádicos, licantrópicos, angelicais, demoníacos e espectrais com nível abaixo de 3. Dentro desta área, o Isma'il pode utilizar qualquer nível de Criação Plásmica sem gastar pontos de Infusão.

Nível 4: *Grande Guardiã* – Oito Imps ou duas Gárgulas são criados a partir das energias da Infusão Espiritual, com a forma mais comum encontrada no reino arkanita de Horr, ou uma fera mitológica árabe (fênix, pássaro roca, mantícora, unicórnio, dalhan, labuna, vishap) pode ser criada.

Ghulismo

O temível poder do Isma'il em criar e controlar Ghûls, os Zumbis originados de cadáveres arkanitas. Este poder não tem efeito em seres de raças provindas de nenhum outro plano.

Nível 1: *Farejar Carne Podre* – O Isma'il pode imediatamente sentir a presença de todos os cadáveres arkanitas num raio de 100m e saber a quantidade exata, mas não pode identificá-los nem saber suas localizações com exatidão.

Nível 1: *Grito da Luz* – Um Ghûl ou outro Morto-Vivo corpóreo arkanita pode ter sua capacidade de decisão influenciada pelo Isma'il, com uma disputa de WILL vs. WILL, ordenando em voz

alta que ele aja de tal forma em nome de Allah enquanto encara o Morto-Vivo. Apenas ordens simples (ficar parado, atacar alguém ou afastar-se) podem ser dadas.

Nível 2: *Espasmo Desmorto* – Por um breve instante, o cadáver arkanita é reanimado pelo Isma'il para que ele conte ao Isma'il sua última visão antes de morrer ou revelar um conhecimento que tenha levado consigo e que nunca tenha revelado a ninguém. Enquanto está ressuscitado, o arkanita estará em profundo desespero e aflição, como se ainda estivesse morrendo de uma morte insuportável. Após o breve instante, e caso o arkanita aceite conversar com o Isma'il, a alma do arkanita é redimida de seus pecados e ela se converte ao Islã, sendo encaminhada aos Jardins de Allah.

Nível 2: *Palavra da Luz* – Um Ghûl ou outro Morto-Vivo corpóreo pode ser controlado pelo Isma'il com uma disputa de WILL vs. WILL, ordenando em tom normal que ele aja de tal forma em nome de Allah enquanto encara o Morto-Vivo. Apenas ordens simples (ficar parado, atacar alguém ou afastar-se) podem ser dadas, ou então suas mentes podem ser acessadas pelo Isma'il em busca de alguma informação. Caso o Ghûl tenha sido criado pelo Isma'il, este poder servirá para o Isma'il se comunicar telepaticamente com seu Ghûl servo.

Nível 3: *Animar Cadáver* – O Isma'il pode reanimar um cadáver arkanita que tenha falecido há até um mês e um dia, tornando-o seu servo Ghûl para uma única missão. Ao fim da missão (que pode ser protegê-lo de um ataque, atacar algo ou alguém, etc), a alma do arkanita que aceitou a condição de Ghûl é redimida de seus pecados e ela se converte ao Islã, sendo encaminhada aos Jardins de Allah. Ghûls possuem 3D em ST, CON, AGI, DEX, 2D em WILL, PER e 1D em INT e CAR.

Nível 3: *Farejar Carne Familiar* – O Isma'il é capaz de saber a localização exata de um cadáver arkanita que esteja em uma área de 10m de raio, além de obter informações simples sobre ele quando em vida (nome, que crença seguia, seu praticava Magia, principal missão ou ambição quando vivo, etc).

Nível 3: *Resplendor de Allah* – Todos os Ghûls e Mortos-Vivos corpóreos arkanitas a até 1km do Isma'il sentem o calor da luz de Allah emanando do Isma'il, sendo atraídos a ela. Devem realizar uma disputa de WILL vs. 3D por rodada para não rumarem de encontro ao Isma'il.

Nível 4: *Animar Esquadrão Cadavérico* – O Isma'il pode reanimar um pequeno grupo (1d6+2) de cadáveres arkanitas que tenham falecido há até um mês e um dia, tornando-os seus servos Ghûls para uma única missão. Ao fim da missão (que

pode ser protegê-lo de um ataque, atacar algo ou alguém, etc), as almas dos arkanitas que aceitaram a condição de Ghûl são redimidadas de seus pecados e elas se convertem ao Islã, sendo encaminhadas aos Jardins de Allah.

Nível 4: Glifo de Proteção contra Ghûls – O Isma'il protege uma determinada área de 5m de raio contra a presença de Mortos-Vivos corpóreos arkanitas. Os Mortos-Vivos são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em uma disputa de WILL vs. WILL do Isma'il.

Nível 4: Punição Desmorta – O Isma'il pode ferir ou destruir Mortos-Vivos corpóreos arkanitas, fazendo-os se decompor rapidamente ao causar 4d6 de dano apenas com seu toque. Porém, este poder só pode ser realizado contra Mortos-Vivos corpóreos arkanitas que não tenham se convertido ao Islã e nem sejam controlados por outro Isma'il.

Nível 5: Faro Avançado – O Isma'il é capaz de saber a localização exata de um cadáver arkanita que esteja em uma área de 1km de raio, além de obter informações simples sobre ele quando em vida (nome, que crença seguia, seu praticava Magia, principal missão ou ambição quando vivo, etc).

Nível 5: Vingador Ghûl – O Isma'il pode reanimar um cadáver arkanita que tenha falecido há até um ano e um dia, tornando-o seu servo Vingador Ghûl para uma única missão. Ao fim da missão (que pode ser algo complexo como assassinar uma criatura específica, encontrar um Artefato, etc), a alma do arkanita que aceitou a condição de Vingador Ghûl é redimida de seus pecados e ela se converte ao Islã, sendo encaminhada aos Jardins de Allah. Vingadores Ghûls possuem 4D em ST, CON, AGI, DEX e 3D em WILL, PER, INT e CAR.

Nível 6: Círculo de Proteção contra Ghûls – O Isma'il protege uma determinada área de 8m de raio contra a presença de Mortos-Vivos corpóreos arkanitas. Os Mortos-Vivos são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em uma disputa de WILL vs. 6D.

Nível 6: Negociador de Allah – O Isma'il pode negociar com qualquer alma não-islâmica sua redenção, independente da origem planar da alma. Caso a alma aceite a conversão ao Islã, ela é inserida em um cadáver arkanita, habitando-o como um Ghûl para uma única missão a serviço do Isma'il. Ao fim da missão (que pode ser protegê-lo de um ataque, atacar algo ou alguém, etc), a alma que aceitou a condição de Ghûl é redimida de seus pecados e ela se converte ao Islã, sendo encaminhada aos Jardins de Allah.

Jann, Filho do Gênio

Logo que os Djinn chegaram à Terra e começaram a se relacionar com os humanos através da Irmandade Sha'ir, algumas destas criaturas se sentiram atraídas pela raça humana. Muitas pessoas se afastavam dos centros urbanos para viverem vidas nômades com um cônjuge Djinn, uma vez que tal relacionamento nunca foi aceito por grupos religiosos ou místicos, por causa do fruto da união: os Jann.

Os Jann são todo filho de um Djinn com outra criatura - em Ark-a-nun, significa que o sangue Efreet se diluiu em duas gerações, uma vez que Djinn já são por natureza híbridos de infernita com arkanita. Na Terra, o Jann é filho de um Djinn (meio infernita, meio arkanita) com um humano. Embora não tenham nada dos poderes de manipular a realidade como seus ancestrais, os Jann são muito ligados ao Plano Astral, e muitas vezes se tornam Sha'ir para caçarem gênios.

Todos os Jann possuem olhos em cores incomuns no Oriente Médio, geralmente verde, azul ou púrpura, e apresentarão alguma característica estranha à escolha do Jogador. Pode ser algo como 6 dedos nas mãos, cabelos de cores muito diferentes, sem orelhas, língua bifurcada, olhos felinos, etc.

Jann

Aprimoramentos Étnicos possíveis: Disparo, Ilusões, Enxergar o Escondido, Vôo em Spiritum, Comunicação com Espíritos, Projeção de Consciência, Sentir Estranhos, Sentir Aliados, Sentidos Espirituais.

Poderes possíveis: Armas Espectrais, Armaduras Espectrais, Asas Espectrais, Grandes Jornadas, Invisibilidade, Intangibilidade, Orientação, Quebrar a Barreira Infernal, Saltos Etéreos.

Fraquezas possíveis (escolha 4 das 7 seguintes): Monstruoso, Visão dos Jann, Decapitação, Água Benta, Símbolos Religiosos, Alimentar-se de Espírito Humano, Locais Religiosos. Além destas, escolha ainda 1 das 2 a seguir: Não Apresenta Reflexos ou Apresenta o Reflexo Real.

Poderes Espectrais: 3 poderes + 1 por nível.

Hakima, Sábida da Verdade

A Hakima é uma mulher extraordinariamente inteligente e lendária com habilidades místicas; seu olhar pode penetrar nos véus da Magia e lhe permite enxergar a verdade oculta. Embora suas outras habilidades sejam de certa forma limitadas, a percepção da Hakima é tanto valorizada entre os nômades árabes quanto nos centros urbanos árabes.

Estas mulheres sábias são pacíficas por natureza, mas elas ainda sabem como se defender. A maior parte de seus poderes mágicos é defensiva. Elas são as guardiãs das lareiras domésticas, as protetoras das famílias e as unificadoras de tribos. Elas podem crescer em poder até se tornarem elas próprias líderes, ou então guiar outras pessoas nos caminhos da grandeza. Uma sábia normalmente não entram em conflito direto; em vez disso, elas se opõem de formas mais sutis, mais astuciosas, com questionamentos e desafios. Um sultão não tem escolha melhor do que ter uma leal Hakima como governante de seu palácio, assim como sua confidente e espiã interna.

Hakima

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

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

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 1, Contatos 1, Poderes Mágicos 3, Sentido Aguçado (Escolha um) 1.

Pontos de Magia: 3 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Habilidades especiais das Hakimas

Ouvir Somente a Verdade: A partir do 1º nível, sempre que uma mentira for falada na presença da Hakima, ela pode imediatamente fazer um teste de PER. Caso tenha sucesso, ela percebe ser uma mentira.

Sentir a Motivação: A partir do 1º nível, a Hakima pode determinar a natureza (raça, casta, linhagem) e tendência (bondosa, neutra, maligna) de uma criatura racional ao observá-la comendo e bebendo (teste Difícil de PER). Além disso, todas as suas Magias com a Forma Entender funcionam como se a Hakima tivesse 1 ponto a mais de Focus.

Detectar Objetos Ocultos: A partir do 3º nível, sempre que a Hakima passar a menos de 1,5m de uma porta, painel ou alavanca secreta/oculta, deve fazer um teste Fácil de PER para detectar o que estava oculto.

Detectar Disfarces: A partir do 5º nível, a Hakima recebe +20% em qualquer teste de PER para descobrir se alguém está disfarçado ou imitando outra pessoa.

Detectar Ilusões e Miragens: A partir do 7º nível, a Hakima recebe +35% em WILL para resistir a ilusões e miragens (+40% se for obra de Jinn).

Detectar Encantamentos: A partir do 9º nível, a Hakima pode detectar quando alguém estiver sob

encantamento ou dominação mental, ou revelar encantamentos em objetos e lugares com um teste Difícil de PER. Caso seja trabalho de Jinn, o teste se torna Normal

Visão da Verdade: A partir do 10º nível, a Hakima pode enxergar através de dirfarces mágicos e metamorfoses para detectar a forma verdadeira de uma criatura que use mágica para mudar a aparência. Obtendo sucesso no teste Difícil de PER, a Hakima enxerga claramente a forma verdadeira da criatura.

Rawun, Contador de Estórias

Os rawuns são os bardos das tribos do deserto – os contadores de estórias, os guardiões do conhecimento e os artistas. Cada um traz consigo as lendas de suas próprias tribos assim como de outras tribos com as quais tenha contato. Os rawuns são os poetas de suas tribos, e a maior parte de seu conhecimento é repetida através de poemas épicos.

Podem ser encontrados na maioria das tribos do deserto árabe; os mais influentes atuam como conselheiros de um sheik ou líder tribal. Em áreas urbanas, os rawuns tentam ser artistas de bazares ou conselheiros de sultões.

O rawun é abençoado com uma grande memória e uma voz forte. Em locais mais cultos, eles são literatos e passam seus versos para o papel. Nas terras tribais do deserto – onde o papel pode ser considerado excesso de carga –, os rawuns guardam o conhecimento de sua tribo na memória, sem portar nenhum livro ou pergaminho.

Todos os Rawun são temidos por sua extraordinária capacidade de lançar ou retirar Mau Olhado 1 vez ao dia.

Rawun

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícias.

Perícias: Montaria 15%, Artes (Canto 40%, Instrumentos Musicais 25%, Poesia 30%), Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Astrologia 20%, Paganismo Árabe 30%), História 30%, Furtar 20%, Furtividade 20%, Manipulação (Lábia 20%), Negociação (Barganha 20%), Sobrevivência (Deserto) 20%, Subterfúgio 20%.

Aprimoramentos: Conhecimentos Arcanos 2, Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 2.

Poderes de Magia: 2 poderes + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Mau Olhado

Uma vez por dia, o Rawun pode causar ou remover o Mau Olhado de uma pessoa qualquer que perca numa disputa de WILL vs. WILL do

rawun. Pessoas afetadas pelo Mau Olhado terão uma penalidade de -20% em todas as suas ações até que volte ao caminho da retidão ou tenha o Mau Olhado removido por outro Rawun. Caso tenha vencido a disputa de WILL vs. WILL, a pessoa estará imune ao Mau Olhado daquele rawun específico por 24 horas.

Para remover o Mau Olhado, o rawun deverá ser bem sucedido em uma disputa de WILL vs. WILL do rawun que originalmente causou o Mau Olhado na vítima. Importante ressaltar que todos os rawuns são imunes ao Mau Olhado.

Todo Mau Olhado causado deve vir com uma condição para a vítima poder reverter a situação, como devolver um objeto roubado, ressarcir a família de um inocente morto pela vítima, etc.

Influência Bárdica

Como os bardos, o rawun pode utilizar sua música e dom de contar histórias para afetar emocionalmente as pessoas que possam ouvir sua voz. Em termos de regras, o rawun pode utilizar o poder angelical Bardo (ver livro Jyhad e netbook Trevas: Campanha Épica), nos seguintes níveis de experiência:

Nível 1: Encanto Musical, Sinfonia de Ninar.

Nível 3: Canção dos Fatos.

Nível 5: Sinfonia da Pacificação, Canção da Verdade.

Nível 7: Canção da Guerra (rawuns pagãos) ou Canção do Senhor (rawuns muçulmanos).

Nível 10: Canção Heroica.

Digitalogista, Feiticeiro dos Símbolos

O Digitalogista é um místico com a capacidade de compreender as regras que dominam o Universo. Através de fórmulas matemáticas e numerologia, este estudioso enxerga a essência da matéria e da energia de forma a elaborar previsões sobre prováveis futuros. Este místico é o único capaz de utilizar a chamada Digitalogia, que lhe dá entendimento sobre as leis do Universo.

Os digitalogistas sentem desde sua origem um forte vínculo com o Oriente Médio, particularmente devido à evolução da matemática. Estes místicos são, juntamente com as Hakimas, os mais sábios do Oriente Médio, já que têm em seu poder a sabedoria e conhecimento dos persas, árabes e gregos, sem a censura existente na religião católica que imperava no Ocidente Medieval. O maior sonho dos digitalogistas é obter os conhecimentos da Biblioteca de

Alexandria, e por isso muitos fazem parte da Casa de Chronos e da Ordem Mármore do Oriente (os digitalogistas islâmicos costumam fazer parte do Bait Al'Hikmat).

Digitalogista

Custo: 3 pts. de Aprimoramentos, 240 pts. de Perícias.

Perícias: Ciências (Filosofia 30%, História 30%, Matemática 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Paganismo Árabe 10%, Rituais 20%, Teoria da Magia 40%), Etiqueta 10%, Idiomas (Árabe 40%, Grego 30%, Latim 30%), Pesquisa 40%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Contatos 1, Poderes Mágicos 2.

Caminhos Preferidos: Metamagia, Humanos.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 0 por nível.

Nível Habilidades especiais

1	Calcular, Leitura Pessoal
2	Momento
3	Eterrealismo, Leitura do Momento
4	Teletaumaturgia
5	Adição
6	Dobra Planar
7	Consequência
8	Glifo de Proteção Planar
9	Visita ao Monte Qaf
10	Atração da Terra

Calcular: O Digitalogista é capaz de calcular grande parte das variáveis envolvidas na ocorrência de um evento no qual se concentre. O evento pode ser um ataque preciso, um exame de conhecimento, uma negociação, planos de viagem, uma investigação etc. Ele pode ressaltar fatores que antes tinham sido ignorados ou pouco considerados; em termos práticos, a pessoa instruída pelo Digitalogista (ou ele próprio) com relação ao evento recebe um bônus de +15% no teste relativo à realização do evento.

Leitura Pessoal: Com esta habilidade, o Digitalogista analisa matematicamente as informações pessoais sobre uma criatura racional, detectando fatos importantes sobre o alvo. O Digitalogista deve saber o nome verdadeiro da criatura, data e local de nascimento. A partir destes dados, o Digitalogista os calcula com fórmulas numerológicas e descobre informações como: carreira assumida (kit de personagem), experiência (novato, habilitado, experiente...), renome (admirado, temido, odiado, misterioso, suspeito...), sucesso ou fracasso profissional, manias e ritos que sempre faz.

Momento: Teoricamente, toda ação possui um momento particular em que terá o melhor efeito possível. Usando cálculos matemáticos, o Digitalogista pode determinar o “momento ideal” para uma dada ação. Esta ação deve ser realizada por qualquer criatura instruída pelo Digitalogista, nunca pelo próprio Digitalogista.

Eterrealismo: Através de seus estudos numerológicos, o Digitalogista conhece cálculos matemáticos para encontrar falhas entre planos físicos e Spiritum; ou seja, ele é capaz de encontrar portais naturais (que são ativados com o dispêndio de Pontos de Magia). O Digitalogista pode então penetrar em Spiritum, Umbral ou Sonhar por um número de horas igual à quantidade de Pontos de Magia liberadas, quando então o portal consumirá toda a energia mágica entregue e seu Fio de Prata o puxará de volta.

Leitura do Momento: O Digitalogista pode analisar matematicamente o ambiente à volta e definir um “tom local” de até 5 palavras. Entre exemplos possíveis: perigo iminente, paz e tranquilidade, traição, risco extremo, etc. Mesmo em um lugar que pareça sinistro (como um cemitério), o Digitalogista poderia verificar matematicamente que não há perigos reais e explicar que a realidade do local é diferente das sensações que o local transmite.

Teletaumaturgia: Esta habilidade requer que o Digitalogista analise numericamente o nome verdadeiro de uma criatura. Como resultado, ele poderá afetar o alvo com muito mais eficiência. Em outras palavras, ao conhecer mais profundamente o indivíduo, o Digitalogista cria um “canal” com aquele indivíduo que torna certos efeitos mágicos mais fáceis. Na prática, a Forma Entender será sempre considerada com 1 ponto de Focus a mais quando utilizada numa magia contra um alvo afetado pela Teletaumaturgia.

Adição: A filosofia dos Digitalogistas defende que a estrutura da realidade - a “equação do momento” - pode ser analisada e modificada por quem possuir conhecimento e poder suficientes. A habilidade de Adição permite que o Digitalogista adicione um novo termo matemático à equação do momento. Em termos práticos, um objeto desprovido de tecnologia mecânica ou uma criatura irracional podem ser trazidos temporariamente à existência. O objeto não poderá ter mais de 20kg, e a criatura não mais de 100kg.

Dobra Planar: Esta habilidade permite que o Digitalogista dobre a estrutura do espaço, em uma

espécie de teleporte. Na verdade, o cálculo matemático encontrará pontos de entrada no Monte Qaf com um outro ponto de saída, de forma que parecerá um teleporte, mas na verdade o espaço terá sido dobrado de forma que dois pontos se toquem na mesma posição no Monte Qaf. As chances de ir a um local desejado são: muito familiar (48%), cuidadosamente estudado (45%), visto algumas vezes (40%), visto uma única vez (35%), nunca visto (25%).

Consequência: O Digitalogista pode, com esta habilidade, calcular como um evento recente se encaixa no “grande plano”. Ele pode determinar se uma situação que causou um dado evento está completo ou ainda não acabou; se é um evento relevante ou não para um evento maior; ou mesmo se continuará a produzir repercussões a todos os envolvidos.

Glifo de Proteção Planar: Através do cálculo numerológico do ambiente, o Digitalogista é capaz de elaborar uma fórmula mística que afeta criaturas extraplanares, banindo-as a seus planos de origem ou prendendo-as no plano onde estiverem. Todas as criaturas afetadas na área de 20m deverão obter sucesso numa disputa de WILL vs. 4D ou então sofrer os efeitos citados.

Visita ao Monte Qaf: O acesso ao Monte Qaf do Digitalogista, com esta habilidade, capaz de prender criaturas na passagem entre o monte lendário e o plano onde estava. A criatura capturada fica imóvel e em estado dormente até o fim do efeito, que será de um número de rodadas igual à quantidade de Pontos de Magia dispendidos. O alvo deverá obter sucesso numa disputa de WILL vs. 4D ou então sofrer os efeitos citados.

Atração da Terra: O Digitalogista é capaz de calcular a força de atração do planeta Terra (gravidade) e elaborar uma equação simulada, introduzindo a equação em uma superfície ou no próprio ar como um glifo. Quando ativado, o glifo se tornará o ponto de atração da Terra, atraindo todos os seres com a mesma força que a gravidade. A distância percorrida por objetos e criaturas tragados pela força do glifo causará dano como se tal trajetória fosse em queda livre. Este efeito dura 4 rodadas, e não afeta o Digitalogista.

Sha'ir, Mestre dos Gênios

Os lendários Sha'irs do Oriente Médio, geralmente vistos como conselheiros de líderes políticos, são conhecidos por intermediar as relações entre humanos e gênios (ou Jinn). Eles podem ser encontrados tanto em paisagens urbanas como em terrenos selvagens, utilizando seus poderes vindos de suas relações com os seres do mundo invisível.

Os Sha'irs são considerados figuras enigmáticas e poderosas do Oriente Médio, fazendo com que muitas pessoas pensem duas vezes antes de atacá-los - especialmente quem não possui o apoio de outro Sha'ir ou gênio.

Sha'ir

Custo: 5 pts. de Aprimoramentos, 290 pts. de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20), Conhecimento (Astrologia 20%, Herbalismo 30%, Paganismo Árabe 40%, Rituais 40%), Escutar 20%, Pesquisa 20%, Manipulação (Empatia 10%, Etiqueta 40%, Lábios 30%, Liderança 30%), Montaria 20%, Negociação (Avaliação 20%, Barganha 40%), Sobrevivência (deserto 20%).

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

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Nível Habilidade especial

- | | |
|----|---|
| 1 | Invocar Jannti, Enxergar Jinn |
| 2 | Diplomacia da Cidade de Latão |
| 3 | Socorro dos Jann, Resistência Elemental |
| 5 | Invocar Jinn Menor, Resistir à Sedução |
| 7 | Viagem a Djinnestan, Palavra de Ordem |
| 9 | Construir Prisão de Jinn |
| 11 | Invocar Jinn Maior, Viagem a Sijjin |
| 13 | Palavra de Ordem Superior |
| 15 | Construir Prisão Avançada |
| 17 | Requisição de Audiência |

Invocar Jannti: O sha'ir pode invocar um pequeno gênio familiar chamado Jannti. O Jannti estará ligado a um dos 4 elementos do deserto - chama, areia, mar ou vento - e se parecerá com um gênio daquele elemento, mas com o tamanho de uma fada. Invocar o Jannti demora 24 horas. O Jannti tem como função ser uma espécie de "grimório vivo": o sha'ir diz qual efeito quer causar com um ritual e o Jannti viaja ao Plano Astral para encontrar informações sobre o ritual que mais se aproxime da descrição do sha'ir. Magias "comuns" (elemento do Jannti, Metamagia, Ilusões e Humanos) de até 3º Círculo demoram 1d6+1 rodadas; magias "incomuns" (Caminhos já citados, mas acima de 3º Círculo)

demoram 2d10+5 rodadas; e magias "raras" (todos os outros Caminhos de qualquer Círculo) demoram 1d6+1 horas.

Há 50% de possibilidade do Jannti encontrar o Ritual desejado, mais os seguintes modificadores: +5% para magias "comuns", -30% para magias "incomuns" ou "raras", +10% para cada nível de experiência do sha'ir, -10% para cada Círculo da magia. Quando encontra o Ritual, o Jannti o memoriza por até meia-hora, realizando-o para o sha'ir quando pedido; caso este tempo passe e o Jannti não realize o ritual, ele deverá procurá-lo novamente. O Jannti não é capaz de memorizar mais de um Ritual ao mesmo tempo.

Ao trabalharem com os mortais, os Jannti gozam de regalias e luxos aos quais não teriam acesso na Cidade de Latão. Em troca desta busca de rituais no Plano Astral e Planos Elementais, o Jannti pede ao sha'ir alguns presentes semanais, folgas periódicas e um tratamento adequado e respeitoso.

Enxergar Jinn: O sha'ir está treinado a enxergar criaturas do mundo invisível. Qualquer criatura nos planos de Spiritum e Umbral são enxergadas pelo sha'ir como formas sombrias, sem necessidade de teste.

Diplomacia da Cidade de Latão: O sha'ir possui 5% de chance por nível de experiência (ou seja, começando com 10%) de reconhecer magias, artefatos ou qualquer trabalho feito por um Jinn bastando observar com atenção o que examina. Além disso, a capacidade de perceber a atuação Jinn dá ao sha'ir +15% em todas as perícias de Manipulação e Negociação quando lidar com gênios que seguem as regras da Cidade de Latão.

Socorro dos Jann: Uma vez por semana, o sha'ir pode soltar um grito de uma palavra que será ouvido por todos os Jann em 1,5km por nível de experiência (ou seja, começando com 4,5km. Os Jann capazes de atender ao chamado serão obrigados a ir a seu encontro para ajudá-lo, mas esperará algum tipo de compensação pelo auxílio, geralmente algo caro ou raro. Os sha'irs que não compensarem adequadamente perderão este poder até compensar corretamente o Jann que o auxiliou.

Resistência Elemental: O sha'ir possui IP 3 e reduz em -2 o Focus de magias elementais feitas contra ele. Ambos os efeitos são relativos ao elemento do qual seu Jannti faz parte. Nos níveis 6, 10 e 14, o sha'ir ganha mais uma resistência elemental (ficando imune aos 4 elementos do deserto no 14º nível).

Invocar Jinn Menor: Uma vez por dia, o sha'ir pode invocar um Djinn comum de Ark-a-nun (Afrít ou Jann arkanita). Porém, ele não estará automaticamente sob o controle do sha'ir e reagirá de acordo com a educação, o conhecimento dos ritos da Cidade de Latão, os presentes e o valor de CAR do sha'ir.

Resistir à Tentação: A capacidade evoluída de perceber a atuação Jinn dá ao sha'ir +30% em todas as perícias de Manipulação e Negociação e em testes de WILL para resistir a encantamentos quando lidar com gênios que seguem as regras da Cidade de Latão e mesmo os que não seguem.

Viagem a Djinnestan: O sha'ir é capaz de abrir um portal para Djinnestan, a Cidade de Latão, situada em Ark-a-nun, onde era o reino de Horr. Ele é capaz de sobreviver 1 hora por nível de experiência sem auxílio arcano.

Palavra de Ordem: Caso um Jann arkanita ou Afrít seja derrotado em uma disputa de WILL vs. WILL, o sha'ir será capaz de dar uma ordem simples ao Jinn e ele deverá cumprir, uma vez por dia. Caso não siga as leis da Cidade de Latão, o gênio será imune a esta habilidade.

Construir Prisão de Jinn: O sha'ir possui a capacidade de construir um artefato para aprisionar gênios, como anéis, lâmpadas ou garrafas. Geralmente os materiais serão místicos envolvendo o objeto comum. Caso o sha'ir utilize com sucesso a Palavra de Ordem a um Afrít ou Jann arkanita, ele poderá ordenar que o Jinn se vincule ao objeto, e então tal objeto o aprisionará até que o Jinn realize tarefas impostas pelo sha'ir (como proteger seu portador contra a morte não-natural até que ele morra de doença ou de velhice, ou realizar 3 desejos).

Invocar Djinn Maior: Uma vez por semana, o sha'ir pode invocar um Jinn poderoso (Mehrid ou Efreeti). Porém, ele não estará automaticamente sob o controle do sha'ir e reagirá de acordo com a educação, o conhecimento dos ritos de Sijjin, os presentes e o valor de CAR do sha'ir.

Viagem a Sijjin: O sha'ir é capaz de abrir um portal para Sijjin, a cidade dos gênios dos pesadelos, situada em Infernun. Ele é capaz de sobreviver 10 minutos por nível de experiência sem auxílio arcano.

Palavra de Ordem Superior: Caso um Mehrid ou Efreeti seja derrotado em uma disputa de WILL vs. 5D, o sha'ir será capaz de dar uma ordem simples ao Jinn e ele deverá cumprir, uma vez por semana. Mesmo gênios que não sigam as leis da

Cidade de Latão podem ser afetados, sejam eles Jann arkanitas, Afrít, Mehrids ou Efreetis.

Construir Prisão Avançada: O sha'ir possui a capacidade de construir um artefato para aprisionar gênios, como anéis, lâmpadas ou garrafas. Geralmente os materiais serão místicos envolvendo o objeto comum. Caso o sha'ir utilize com sucesso a Palavra de Ordem Superior a um Efreeti, Mehrid, Afrít ou Jann arkanita, ele poderá ordenar que o Jinn se vincule ao objeto, e então tal objeto o aprisionará até que o Jinn realize tarefas impostas pelo sha'ir.

Requisitar Audiência: Uma vez ao mês, o sha'ir pode, se desejar, solicitar uma audiência com os soberanos dos gênios, situados na Cidade de Latão. Esta audiência pode ou não ser favorável ao sha'ir, dependendo de como ele se comporta diante dos soberanos.

Taftâni, Artesão Místico

Os povos do Oriente Médio apreciam muito as artes e itens artesanais. Sendo assim, é natural que tenham surgido místicos que combinam suas habilidades artísticas com as arcanas. O Taftâni transfere o poder da Magia nas tapeçarias, das joias, das pinturas e da caligrafia.

Os Taftâni são artesãos, instilando em suas obras habilidades mágicas; eles são mestres de suas artes, incluindo a tatuagem e a mecânica. Os Taftâni enxergam outros místicos como oportunistas gananciosos sem nenhum gosto pelas artes e nenhum apreço pelas sutilidades da feitiçaria.

Os Taftâni se tornaram os mestres da decoração e do detalhe em palácios e mesquitas. Tinham uma poderosa influência sobre a antiga Alexandria e controle quase absoluto sobre Damasco, as capitais da arte no Oriente Médio. Os Taftâni desenvolvem técnicas quase exclusivas, como a caligrafia entrelaçada ao desenho. Alguns magos convertidos ao Islã iniciaram campanhas ferrenhas contra Taftâni que utilizam a arte representativa, proibida no mundo muçulmano.

Taftâni

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 215 pts. de Perícias.

Perícias: Avaliação de Objetos 20%, Artes (Escolha um Subgrupo 40%, Escolha dois Subgrupos 25% cada), Ciências Proibidas (Oculto 10%), Escutar 15%, Falsificação 20%, Idiomas Antigos (Aramaico 30%, Ler e Escrever Aramaico 30%, Grego Clássico 20%, Ler e Escrever Grego

Clássico 20%), Negociação (Barganha 15%), Pesquisa/Investigação 40%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Biblioteca Mística 2.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Assassino, Mestre do Assassinato

Consulte o suplemento **TEMPLÁRIOS** para informações. Costumam aprender o estilo de combate Qor'Qunq (veja a seguir no kit Sarraceno).

Nível	Habilidade especial
1	Ataque Furtivo +1d6
2	Ataque Furtivo +2d6
4	Ataque Furtivo +3d6
6	Ataque Furtivo +4d6
8	Ataque Mortífero
10	Ataque Furtivo +5d6

Ataque Furtivo: enquanto se move sob o sucesso no teste de Furtividade para não ser detectado, o assassino pode realizar um ataque em que, caso seja bem-sucedido, causa uma quantidade maior de dano nos pontos vitais da vítima (bônus descrito na tabela acima). O assassino só pode realizar o Ataque Furtivo em criaturas vivas com anatomia discernível, e deve ser capaz de olhar seu alvo por tempo suficiente para detectar um ponto vital possível de ser atingido. Mortos-vivos, construtos, seres gelatinosos, plantas e criaturas incorpóreas são imunes ao Ataque Furtivo, assim como criaturas cujas partes vitais estejam fora do alcance do assassino.

Ataque Mortífero: Se o assassino estudar seu alvo por 3 rodadas e realizar um Ataque Furtivo, ele poderá automaticamente matar ou paralisar a vítima (opção à escolha do assassino), além de causar o dano normalmente. Caso a vítima vença em uma disputa de CON vs. DEX do assassino, ela ficará paralisada por 1d4 rodadas ou chegará automaticamente a 0 PVs e 0 Pontos Heroicos, ficando inconsciente. Depois das 3 rodadas de estudo da vítima, o assassino deverá realizar o Ataque Furtivo na rodada seguinte ou terá de estudar outras 3 rodadas para realizar o Ataque Mortífero.

Beduíno, Nômade dos Desertos

Os beduínos são os guerreiros montados dos desertos inóspitos. Os beduínos montam

quase sempre em cavalos, mas alguns preferem camelos ou outras montarias mais exóticas.

Para as tribos nômades, os beduínos são heróis, exemplificando as tradições do deserto: bravura, honestidade e liberdade. Para as vilas que geralmente são alvos de pilhagens, os beduínos não passam de ladrões errantes, que invadem terras civilizadas para pilhar, para então darem meia volta e desaparecerem no deserto sem deixar rastros.

Os beduínos vêm os moradores de cidades como parentes pobres, que não enxergam as riquezas encontradas na liberdade do deserto. Costumam aprender o estilo de combate Vahiy (veja a seguir no kit Sarraceno).

Beduíno

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícias.
Perícias: Cimitarra 20/20, Escudo 0/20, Arco 25/0, Montaria 30%, Armadilhas 15%, Camuflagem 15%, Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Paganismo Árabe 15%), Saltos 30%, Manipulação (Intimidação 25%, Tortura 15%), Rastreo 15%, Sobrevivência (Deserto) 25%.
Aprimoramentos: Pontos Heroicos 3.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 3 por nível.

Aamil, Exorcista Islâmico

Os exorcistas islâmicos aprenderam suas funções diretamente do Alcorão e das Sunnas. Defendem ferrenhamente a predileção de Allah sobre os humanos em detrimento dos Malaks e Jinn. São especialistas em exorcizar espíritos, principalmente Djinn, das vítimas dos seres do mundo invisível. Sua principal base de operações é Meca e respondem somente a seus Califados e Sultanatos.

Aamil

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícias.
Perícias: Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Paganismo Árabe 40%, Oculto 30%), Idioma (Aramaico) 30%, Interrogatório 30%, Investigação 30%, Lábria 20%, Ler e Escrever (árabe 30% e Aramaico 20%), Liderança 30%, Religião Islâmica 50%.
Aprimoramentos: Pontos de Fé 3, Contatos 2.
Pontos de Magia: 0.
Pontos de Fé: 3 + 1 por nível.

Nível Habilidade especial

1	Toque de Allah
3	Máscara de Allah
5	Proteção contra os Jinn

- 7 Bênção de Allah
 10 Ataque Furtivo +5d6

Toque de Allah: O aamil pode colocar uma marca invisível em um objeto, pessoa ou lugar, ao passar água de rosas e realizar uma oração a Allah. Apenas indivíduos com Pontos de Fé podem detectar a marca mística, que dura 1d6 dias.

Máscara de Allah: Através de orações e concentração (teste de WILL), o aamil consegue adquirir uma aparência diferente aos olhos dos outros. Para mudanças menores (cor dos olhos, barba, cicatrizes pequenas), o teste é Normal. Para mudanças maiores (comprimento dos cabelos, formato do nariz, massa corporal), o teste é Difícil. Para simular completamente outra pessoa ou mudar de sexo, o teste é Muito Difícil. A duração é de 1d6 horas.

Proteção contra os Jinn: Com água de rosas e óleo de lâmpada, o aamil consegue ungir um objeto para causar dano de 3d6 em seres do mundo invisível (Djinns, arkanitas e arcádios) que o tocarem, ou adicionar +2d6 a uma arma ungida desta forma. Quando um ser do mundo invisível tocar o objeto e sofrer o dano, o efeito se dissipa.

Bênção de Allah: Orando sobre um fiel ao Islã por 1 hora, o aamil é capaz de renovar toda a fé de um fiel exausto. Em termos de regras, todos os Pontos Heroicos e Pontos de Fé do fiel são recuperados após as orações do aamil.

Melopecia: Após um ritual de 6 horas composto de diversas orações e oferendas a Allah, o aamil consegue a permissão de Allah para permitir ou banir a Magia na cidade, oásis ou tribo onde se encontra. Por 1 mês, toda Magia realizada na área sofrerá uma diminuição de 2 Pontos de Focus (como uma Meca), ou então uma diminuição de 2 Pontos de Magia no custo (como um Teich).

Sarraceno

Os Sarracenos eram os principais protetores dos califas e das mesquitas, enfrentando os inimigos do Islã em sua Jyhad, combatendo especialmente os Templários e Cruzados na Terra Santa. Quando as Cruzadas acabaram, os Sarracenos foram se dissipando até todos se tornarem forças militares do Império Otomano. No mar, os Sarracenos são chamados de Corsários, e agem como verdadeiros piratas. Na era moderna, os guerreiros fervorosos do Islã passaram a ser chamados de Fedayin. Há Fedayins no Talibã, Hizbollah, Hamas e outros grupos terroristas islâmicos - o principal grupo

terrorista na Jordânia é o al-Tawhin. Ao criar um Sarraceno, Corsário ou Fedayin, deve-se escolher um estilo de combate (que estará automaticamente incluso no custo do Kit).

Sarraceno

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 260 pts. de Perícias.

Perícias: Herbalismo 20%, Intimidação 40%, Liderança 30%, Montaria 30%, Religião Islâmica 40%, Sobrevivência (Deserto) 50%, Tortura 30%, Esquiva 20%.

Aprimoramentos: Contatos 1, Recursos 2, Pontos de Fé 3.

Pontos de Fé: 3 +1 por nível.

Pontos Heróicos: 5 por nível.

Fedayin (Sarraceno Moderno)

Custo: 3 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: Contatos e Aliados (células terroristas) 1, Armas de Fogo 2, Pontos Heroicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Estilo de Combate Daphan: Cimitarra Longa 35/35, Arte Marcial Baragah 50%.

Estilo de Combate Marikk: Facas (Katar) 25/15, Acrobacia 30%, Lutar com Duas Armas 50.

Estilo de Combate Qor'Qunq: Furtividade 40%, Herbalismo/Venenos 30%, Facas (Punhais) 40/10.

Estilo de Combate Qurra (disponível apenas a Corsários): Facas (Sica) 20/20, Acrobacia 40%, Jogo Sujo 40.

Estilo de Combate Sersemlik: Cimitarra Longa (Dilmekiri) 35/35, Lutar com Duas Armas 50.

Estilo de Combate Vahiy: Arco 40/0, Combate Montado 50, Montaria 30%.

Estilo de Combate Yael: Sabre 15/10, Lutar com Duas Armas 50, Impressionar 30, Dança 15%.

AMMAN

País: Jordânia

Capital: Amman

Área: 1.680 km²

População Total: 2.520.000 hab.

Densidade: 1.500 hab/km²

Distritos: 27

Website: www.ammancity.gov.jo

História

Durante sua longa História, Amman já foi habitada por diversas civilizações. A primeira civilização detectada vem de durante o período Neolítico, aproximadamente em 8.500 a.C., quando descobertas arqueológicas em 'Ain Ghazal, localizado na área ocidental de Amman, mostraram evidências não apenas de um assentamento mas também o crescimento de trabalhos artísticos, que sugerem que uma civilização bem-desenvolvida habitou a cidade naquele tempo. No século XIII a.C., Amman foi chamada de Rabbath Ammon ou Rabat Amon pelos amonitas. Ela foi posteriormente conquistada pelos assírios, seguidos dos persas, e então pelos gregos. Ptolomeu II Filadelfo, o líder helênico do Egito, a renomeou como Filadélfia. A cidade se tornou parte do reino Nabateu até 106 d.C., quando a Filadélfia caiu sob o controle romano e se juntou às Decápoles.

Em 326 d.C., o Cristianismo se tornou a religião do império e a Filadélfia se tornou a sede de um bispado durante o início da era bizantina. Uma das igrejas deste período pode ser vista na Cidadela da cidade.

A Filadélfia foi renomeada como Amman durante a era gassânida, e floresceu sob os califados dos omíadas (em Damasco) e dos abássidas (em Bagdá). Ela então foi destruída por diversos terremotos e desastres naturais e permaneceu como uma pequena vila e uma pilha de ruínas até o assentamento circassiano em 1887. A situação mudou quando o sultão otomano decidiu construir a ferrovia Hejaz, ligando Damasco e Medina, facilitando tanto a peregrinação anual do hajj como também o comércio permanente, colocando Amman, uma estação importante, de volta ao cenário comercial.

Em 1921, Abdullah I escolheu Amman como sede do governo de seu Estado recém-criado, o Emirado da Transjordânia, e depois como a capital do Reino Hashemita da Jordânia. Como não havia uma construção palaciana, ele

iniciou seu reino a partir da estação, com seu escritório em um vagão de trem. Amman continuou como uma cidade pequena até 1948, quando a população expandiu consideravelmente devido à entrada de refugiados palestinos do que se tornou Israel. Amman experimentou um desenvolvimento excepcionalmente rápido desde 1952 sob a liderança de dois reis hashemitas, Hussein da Jordânia e Abdullah II da Jordânia.

Em 1970, Amman era o lugar de grandes conflitos entre a OLP (Organização pela Libertação da Palestina) e o exército jordaniano. Tudo à volta do Palácio Real foi gravemente danificado por bombardeios. A maior parte de Amman sofreu grande dano das bombas da OLP e do exército jordaniano.

A população da cidade continua a se expandir a uma taxa absurda (acelerada pela fuga de refugiados dos eventos bélicos nos Territórios Ocupados e no Iraque). A cidade recebeu refugiados destes países em várias ocasiões. A primeira onda de refugiados palestinos chegou de Israel em 1948. Uma segunda onda após a Guerra dos Seis Dias em 1967. Uma terceira onda de refugiados palestinos, jordanianos e imigrantes do Oriente Médio, trabalhando como operários industriais, chegou em Amman do Kuwait após a Guerra do Golfo em 1991. A terceira onda de refugiados iraquianos se assentou na cidade após a primeira Guerra do Golfo, com uma segunda onda também chegando após a invasão ao Iraque em 2003. Durante os últimos 10 anos, o número de novas construções dentro da cidade cresceu dramaticamente, com novos distritos da cidade sendo fundados em uma taxa muito rápida (particularmente no oeste de Amman), afetando o suprimento escasso de água em Amman e expondo a cidade aos problemas da rápida expansão com a ausência de planejamento municipal.

Em 9 de novembro de 2005, explosões coordenadas acabaram com três hotéis em Amman, resultando na morte de 60 pessoas e 115 outras feridas. O Al-Qaeda clamou a responsabilidade pelo ato, que foi feito mesmo com o fato de que o local de nascimento do líder terrorista do Al-Qaeda Abu Musab al-Zarqawi, a cidade de Zarqa, fica a menos de 30 km de Amman. A fria brutalidade dos ataques, que apontaram, entre outras coisas, a uma festa de casamento que acontecia em um dos hotéis, causou repercussões sociais em todos os

jordanianos. Muitos protestos e vigilâncias particulares se seguiram a partir destes ataques.

Atualidade

Amman é a capital do Reino Hashemita da Jordânia, uma cidade de 2,5 milhões de habitantes, capital administrativa e centro comercial da Jordânia, sendo ela também a maior cidade do país. Ela se posiciona sobre sete colinas, representadas pela estrela de sete pontas na bandeira da Jordânia.

Amman está se tornando o epicentro da esperança jordaniana em participar do cenário da economia global. Com bilhões de dólares investidos na capital na forma de projetos de grande escala como o Projeto de Regeneração Urbana de Abdali e arranha-céus luxuosos como Sanaya Amman, Amman está sendo chamada de "a capital comercial do Levante" e "a próxima Beirute". Os Ammanis estão vendo prédios comerciais de alta qualidade e apartamentos luxuosos como a nova face de Amman. Com este rápido crescimento, a Grande Região Metropolitana de Amman lançou o Plano Mestre de Amman, que planeja o crescimento da cidade até 2025. Este plano inclui investimentos multibilionários em dólares na infraestrutura, como a expansão do Aeroporto Rainha Alia um sistema de transporte público perfeito.

Na Jordânia toda, a maioria das mulheres é muito conservadora. Elas tentam evitar o contato pelo olhar com desconhecidos, e muito menos falam com estranhos. A exceção são as meninas ainda crianças, que se comportam com a inocência e receptividade de uma criança comum.

A rua Souq é a mais movimentada por comportar as principais tendas comerciais da cidade, como uma grandiosa feira ao ar livre. Os mais diversos tipos de frutos e vegetais da região podem ser encontrados lá, juntamente com temperos, tecidos, carnes de animais e até mesmo joias. É dito que os kebabs (churrascos no espeto) vendidos nos pequenos restaurantes do Souq são os mais deliciosos de todo o país. Outra dica geralmente dada aos turistas é para que experimentem os cafés árabes vendidos no Souq. Ainda sobre o café jordaniano, é um hábito oferecê-lo como forma de hospitalidade e prova de amizade, e é servido em todas as principais ocasiões (dia-a-dia, noivados, casamentos e velórios). A frase "sobb Al gahwa" é dita quando uma figura de autoridade (patrão, chefe da tribo, figura política ou militar) ordena que o café seja servido aos convidados. Quando se quer beber mais café em uma ocasião social, basta erguer o copo em direção a quem serve o café, e quando não se deseja mais café, a pessoa só precisa

balançar o copo e dizer "Da-i-meh" ("que dure para sempre") ou dizer "Amar" ("Deus abençoe este local e estas pessoas"); a exceção é em velórios, em que estas frases não são ditas em hipótese alguma.

As datas festivas da Jordânia são 30 de Janeiro (Aniversário do Rei Adbullah II), 16 de Março (Ano Novo Islâmico), 1º de Maio (Dia do Trabalho), 25 de Maio (Dia da Independência e Eid al-Mawlid al-Nawabi - Nascimento do Profeta Maomé), 9 de Junho (Ascensão do Rei Adbullah II), 5 de Outubro (Isra wa al-Miraj - Jornada Noturna do Profeta Maomé), 6 a 8 de Dezembro (Eid al-Fitr - Fim do Ramadã), 1º de Janeiro (Natal) e 13 de Fevereiro (Eid al-Adha - Banquete do Sacrifício).

Sextas-feiras tem o mesmo caráter que os sábados e domingos no Ocidente, e por este motivo, a maioria das lojas e bancos ficam fechados - os bancos fecham no início das tardes de quinta-feira. O horário das lojas é das 9h30 da manhã até 13h (almoço), e depois das 15h30 às 18h, embora algumas lojas continuem abertas após 18h. O centro de Amman é repleto de barbearias, então quase nenhum jordaniano corta sua própria barba.

Arezzo possui cerca de 100 Magos, divididos entre a Ordem Mármore do Oriente (20 Magos, 2 Rawuns, 13 Digitalogistas, 7 Sha'irs e 3 Taftâni), Magos Petros (10 Magos, 4 Hakimas, 1 Rawun e 8 Digitalogistas), Irmandade de Ta'us (2 Magos), Irmandade Sha'ir (1 Mago, 1 Taftâni e 7 Sha'irs), Yeled Sufa (2 Magos, 3 Rawuns, 1 Digitalogista e 5 Sha'irs) e Sociedade de Hassan (1 Mago, 1 Taftâni e 8 Rawuns).

Nos arredores de Amman, existe apenas um Node, Petra. Este poderoso Node está em poder dos Magos Petros e é um portal de acesso ao bolsão espiritual de Petra, sede desta ordem mística, além de ser um dos principais locais dos rituais dos Magos Petros, ligado ao Caminho Terra.

Turismo

1 – Igreja Bizantina

Uma das coisas mais visitadas de Amman é a Cidadela. Ela se situa em Jabal al-Qal'a e em toda a sua volta podem ser vistas muralhas romanas e árabes. Há um belo templo (Templo de Hércules), uma Igreja Bizantina, o Complexo de um Palácio Omíada e um ótimo museu.

O primeiro monumento que se vê logo na entrada da Cidadela é a Igreja Bizantina. Um dos belos resquícios desta pequena basílica são as colunas coríntias, que são datadas aproximadamente dos séculos VI ou VII d.C.

Arqueólogos também encontraram mosaicos, mas é muito difícil de vê-los - apenas em mostras especiais no museu.

Dentro da Igreja Bizantina encontra-se o único portal para a Cidade de Prata dentro de Amman, este guardado pelo Querubim Jauhar e uma pequena milícia de quatro Anjos auxiliares. Grande parte das reuniões de Anjos e Templários fieis à Cidade de Prata se dão na Igreja Bizantina.

2 – Complexo do Palácio Omíada

Quando o turista sai da Igreja Bizantina, ele chega ao Complexo do Palácio Omíada. Esta é a construção mais impressionante da Cidadela, e é conhecido apenas como Al-Qaser (o Palácio), que data o período Omíada (aproximadamente 720 d.C.). Sua função exata é desconhecida, mas a construção inclui uma entrada monumental, uma sala de audiência em forma de cruz e quatro câmaras fortificadas. Uma rua colunada atravessa o complexo e de norte a leste, ruínas do piso do palácio são visíveis.

A construção mais atrativa do Complexo do Palácio Omíada é a Sala de Audiência. Ela possui a forma de uma cruz grega com uma muralha de 25 metros de cada lado. Dentro dela, é possível ver muitas colunas e decorações que atualmente estão sob restauração.

Fora da Sala de Audiência, há uma grande praça. à sua frente, há uma rua colunada com 13 colunas e 14 arcos. Neste lado do Complexo, há muitas construções com muitos cômodos. A rua termina em uma das entradas do Roman Temenos. Quando se chega ao Roman Temenos, encontra-se logo de cara uma pequena praça. Nela é possível ver o iwan, um auditório com arcos. Provavelmente, sobre o piso havia alguns mosaicos que foram destruídos anos atrás. Quando se passa o arco, chega-se ao diwan, a Sala do Trono, com a forma de uma cruz grega. A leste desta sala, pode-se ver muitas outras salas com os escritórios do palácio.

Os mais de 300 fedayins de Amman se reúnem no Complexo, coordenado pelo lendário Khaalid ibn Waleed, a única Espada de Allah de toda a Jordânia.

3 – Templo de Hércules

Mais ou menos 100 metros da Igreja Bizantina, há o que acredita-se ser o Templo de Hércules, atualmente conhecido apenas como o Grande Templo de Amman. O templo foi construído no reinado do Imperador Marco Aurélio (161-180 d.C.) sobre um antigo templo dedicado ao deus Ammonita Melkom. Dentro do templo, havia a estátua de Hércules com 9 metros

de altura. À esquerda do templo, havia uma longa escadaria que levava ao centro de Amman, próximo ao Anfiteatro Romano. Perto do templo há algumas ruínas de torres árabes construídas com pedra roubada do templo.

A Ordem Mármore utiliza este monumento como sede, administrada pelo Advogado do Diabo Ansen Al-Harim, sempre ao lado de seu pai, o Ghûl Arrepido Ghaddar.

4 – Memorial do Mártir

A monumental construção localizada na Cidade Esportiva abriga um painel cronológico da história e curiosidades militares desde a Grande Revolta Árabe de 1916 até o presente.

5 – Palácio Raghadan

O Palácio Raghadan é um palácio real localizado na Corte Real de Al-Maquar. Construída em 1926, a propriedade se tornou a residência do Rei Abdullah I, que podia assim ordenar a construção de diversos outros palácios na área ao redor. O palácio é construído no estilo tradicional islâmico, com características inspiradas na Mesquita al-Aqsa de Jerusalém. A Sala do Trono de Raghadan abriga diversas cerimônias importantes, assim como visitas com o Estado Maior de outros países. O palácio foi renovado nos anos 80 depois de um incêndio, embora os atuais monarcas não vivam na propriedade.

Abandonado pelos governantes do país, o local se tornou a moradia do Ekimmu Lajumu e de seus dois asseclas. Muitos dos itens artísticos e arqueológicos foram coletados por Lajumu em diversas viagens que realizou em busca da origem dos Ekimmu.

6 – Museu Arqueológico

Perto do Templo de Hércules, pode-se ver este pequeno e belo museu da Cidadela. Dentro dele, é possível encontrar diversos itens, desde crânios de mais de 6 mil anos de idade até esculturas Omíadas. Entre as atrações principais, há:

- alguns Pergaminhos do Mar Morto encontrados em 1952; um deles descreve um tesouro escondido no lado oeste do Rio Jordão, entre Hebron e Nablus. Eles foram descobertos nas cavernas de Qumran, perto do Mar Morto. Estão escritos sobre cobre, papiro e aço, e eles falam também de religião.
- estátuas neolíticas de Ain Ghazal, ligadas a avanços na pró-tecnologia.
- uma cópia da Estela Meshu Stele, ou Pedra Moabita, orgulhosamente erigida pelo Rei

Moabita Mesha em 850 a.C. para celebrar suas numerosas vitórias sobre os israelitas.
- quatro sarcófagos antropomórficos da Idade do Ferro com uma incrível forma de casulo, que dão pistas sobre antigos ritos funerários.
- as Testemunhas de Duas Faces. Elas provavelmente foram construídas no século VII a.C. e foram descobertas na Cidadela de Amman onde eram usadas como gárgulas. Elas possuem olhos negros com pupilas de marfim.

Muitos dos itens contidos neste museu possuem valor místico muito alto, e por este motivo é guardado (e administrado) pelo aamil Umm Reem, chamado de “Instrutor da Religião”, um dos mais fervorosos defensores do Islã dentro da Jordânia. Todos os Magos Petros se reúnem nas datas específicas para realizar rituais no museu. As Testemunhas de Duas Faces formam um portal móvel para os Jardins de Allah, utilizado pelos Malaks para viajarem a Amman. O Qarib Kor o Venerável, reside neste museu com um pequeno grupo de Malaks para protegerem o portal. Tudo que envolva os Jardins de Allah é tratado dentro deste museu, sob a moderação de Kor.

7 – Odeon

O minúsculo teatro chamado Odeon está situado entre o imenso Anfiteatro e o Fórum Romano, e foi construído no século II d.C.

Sua singela proporção o torna um ponto turístico pouco visado, de modo que a Yeled Sufa toma vantagem se instalando nele. Nas áreas mais obscuras do Odeon fica Uj ibn ‘Unq, o Rephaim descendente de Og de Bashan. Os outros Gibborim (Xamyo e Roguq) coordenam grande parte dos ritos místicos da cabala Yeled Sufa, composta por seus 11 Magos.

8 – Anfiteatro Romano

Construído em aproximadamente 150 d.C., durante o reinado do Imperador Romano Antonino Pio, o Anfiteatro é o sobrevivente mais impressionante da Filadélfia Romana. É também o maior teatro romano na Jordânia, com uma capacidade para acomodar até 6 mil pessoas. Ele foi construído com rochas do lado norte de uma das sete colinas de Amman, onde atualmente fica o centro da cidade. O teatro foi bem restaurado nos anos 50 e 60, e desde então passou a apresentar muitos eventos culturais e concertos. Dentro do complexo do Anfiteatro há dois pequenos museus, dedicados ao folclore jordaniano e às tradições populares. O mais incrível sobre este teatro é que ele oferece um espaço acústico silencioso, longe das ruas barulhentas do centro de Amman.

O poderoso Caído chamado Quzah reside no Anfiteatro, um dos locais mais antigos da cidade, de onde ele observa a movimentação dos agentes das cidades paradisíacas das quais ele ainda deseja voltar a fazer parte, dos servos de Íblis al-Qadin, Khanzab, Uj ibn ‘Unq e Naddaha.

Devido a seu grande poder e sabedoria, Quzah se comunica apenas com os grandes líderes de cada ordem mística na cidade. Sua arma é temida por todos, pois acredita-se que ela destruiria a cidade inteira caso um dia ele se enfurecesse.

9 – Museu do Folclore

No lado direito do Anfiteatro Romano fica a entrada para o Museu do Folclore. Neste museu, pode-se encontrar muitos itens usados na vida cotidiana do povo jordaniano, como tendas beduínas, tapetes e muito mais.

Ficando em um dos lados do Anfiteatro Romano, este fascinante museu apresenta uma recriação da vida tradicional jordaniana, incluindo vestuário, objetos domésticos, instrumentos musicais e artesanatos que datam do século XIX. Pode-se ver uma tenda beduína de pele de cabrito com tapeçaria e equipamento doméstico, e réplicas de típicos interiores domésticos.

Khanzab, o Shezbeth mais antigo da Jordânia, habita o museu, este administrado por uma família de Escravos de Íblis. Seus 22 Shezbeth menores estão espalhados pela cidade, mas sempre retornam ao Museu do Folclore de tempos em tempos para reportarem o que ocorre na cidade para Khanzab.

10 – Museu da Tradição Popular da Jordânia

Do outro lado do Anfiteatro Romano, este museu mostra os costumes tradicionais do povo jordaniano, incluindo belos tecidos e joalheria, bem como utensílios domésticos. Ele também abriga uma coleção de mosaicos de Madaba e outras igrejas bizantinas da Jordânia.

Dasim, um dos filhos de Íblis al-Qadin, mantém toda a equipe da administração do museu sob seu controle mental, de modo que os Sufis Negros da cidade (em número de 8) possam se reunir neste museu para discutirem as formas de melhor servirem aos desígnios dos monstros de Jahannan.

11 – Nymphaeum

Esta pequena ruína no centro de Amman é chamada de Nymphaeum. Dizem que é a ruína de uma fonte. A razão para ter havido um vilarejo neste local é devido ao riacho que podia lhes dar

sustento suficiente. Atualmente, a água flui bem pouco, e foi então contruída uma estrada sobre o rio, que é a principal no vale do centro de Amman. Sendo assim, o rio foi transformado em um sistema de esgoto que corre abaixo da estrada.

De qualquer forma, a fonte em ruínas continua lá, com Naddaha habitando-a. Ela se aproveitou do mito greco-romano das ninfas para se instalar no local, que passou a servir de oráculo aos mais diversos estudiosos do mundo invisível.

12 – Galeria Nacional de Belas Artes da Jordânia

A galeria está localizada em Al-Muntazah, na colina Jabal Al-Lewaibdeh. Uma fina coleção de pinturas, esculturas e cerâmicas de artistas contemporâneos jordanianos e árabes, assim como de artistas de países islâmicos.

O artesão e líder regional da Irmandade Sha'ir, Ibrahim ibn Khaled ibn Mahmud, é o administrador e marchand desta galeria, que ele utiliza também como sede da Irmandade Sha'ir e importante ponto de invocação de Jinn.

Malaks e Anjos

A cidade de Amman possui 233 Malaks e mais 9 Isma'is atuando, com membros de grande renome e poder, como os Qaribs Zfar e Kor o Venerável (guardiões da Transjordânia desde a Queda da Constantinopla), o poderoso Ha'il da Chama e do Gelo, um Kurabi (Serafim convertido ao Islamismo) de quase dois milênios de existência, e Najm, um Dalil de idade desconhecida, mas muito antigo.

Há uma população de 121 Dalils, liderados por Najm, 7 Hafasas, 55 Haris, 2 Kurabis seguidores de Ha'il, 20 Mujahids e 11 Qaribs (liderados em conjunto por Zfar e Kor). Completando a população angelical dos Jardins de Allah, há ainda 5 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'is mais jovens (dos 233 Malaks, 97 deles possuem menos de 100 anos de existência).

Embora em bem pequena proporção, ainda existe uma singela população de agentes da Cidade de Prata (praticamente todos cristãos ortodoxos), compondo um total de apenas 19 Anjos. Eles são 8 Corpores, 1 Recípere de nome Zanni, 4 Anjos, 1 Querubim chamado Jauhar, uma dupla de jovens Captares (chamados Hajama e Haku; ambos eram Mujahids convertidos ao Cristianismo), o Arcanjo Selanil e o Nimbus Veosel, todos prestando honras à Serafim Hakiyah das Brisas do Mar.

Por fim, a religião Yazidi ocupa a região nordeste da Jordânia, garantindo a incursão de misteriosos agentes, aparentemente vindos dos Jardins de Allah. Sabe-se de 7 Dalils, 2 Haris, 2 Mujahids e 1 Qarib de 600 anos que serve diretamente aos Quatro Mistérios, além de um Isma'il caçador de Sheddires.

Sheddires (Demônios)

A metrópole de Amman possui 58 criaturas demoníacas, que atuam de forma praticamente independente umas das outras. Todo o potencial de corrupção da cidade torna-a um terreno fértil de Sheddires que induzem à violência terrorista, ao preconceito religioso e étnico, à ambição capitalista e à prostituição de homens, mulheres e crianças.

Quatro Sheddires são o símbolo dos conflitos islâmicos em Amman. Há o paradisiano Quzah, tido como uma divindade renegada, um Anjo Caído e um demônio pelos Anjos e Malaks mais antigos. Também existe o amedrontador Khanzab, o Perturbador de Orações, um Shezbeth muito antigo que se dedica a interferir na harmonia religiosa da cidade, com seus 22 Shezbeth menores.

O terceiro Sheddar, o mais conhecido e temido de Amman, é o Hajla Dasim, filho de Íblis al-Qadin, conhecido como o Autor da Discórdia. Este Sheddar possui ainda a vantagem de seus contatos da Arcádia (principalmente o bolsão de Arqa), influenciando os sonhos e as fantasias dos habitantes de Amman. Seus 12 Hajlas asseclas auxiliam a Irmandade Sha'ir, enquanto Dasim utiliza 3 Khasum, compostas por uma média de 4 Shiqs cada.

Por fim, a Lilim Naddaha comanda 15 Súcubos da raça Lilim (compondo o núcleo da Irmandade de Lilith da região), além de manter ótimas relações com o Gibborim Uj ibn 'Unq e seus assessores, dois Gibborim chamados Xamyo e Roguq.

Ashirra (Vampiros)

Espalhados por Amman, uma população de apenas 9 Katanes busca fortificar seus territórios de atuação nas áreas mais rurais. O Katane mais antigo da região se chama Kewezh, de 500 anos.

Além dos Katanes, ainda existem 3 Ekimmu na cidade, entre eles Lajumu, surgido há 300 anos, mas conhecedor de diversos segredos da raça Ekimmu na região.

Fedayins (Templários)

Em Amman, o Complexo do Palácio Omíada abriga o núcleo de fedayins de toda a Jordânia, composto por 380 soldados da Sociedade de Hassan. Esta Ordem segue fielmente os desígnios religiosos do Islã, de modo que os fedayins combatam sempre os seres sobrenaturais e apoiem os Malaks do país. Por sua vez, estes Malaks oferecem proteção e apoio espiritual e místico a estes fedayins.

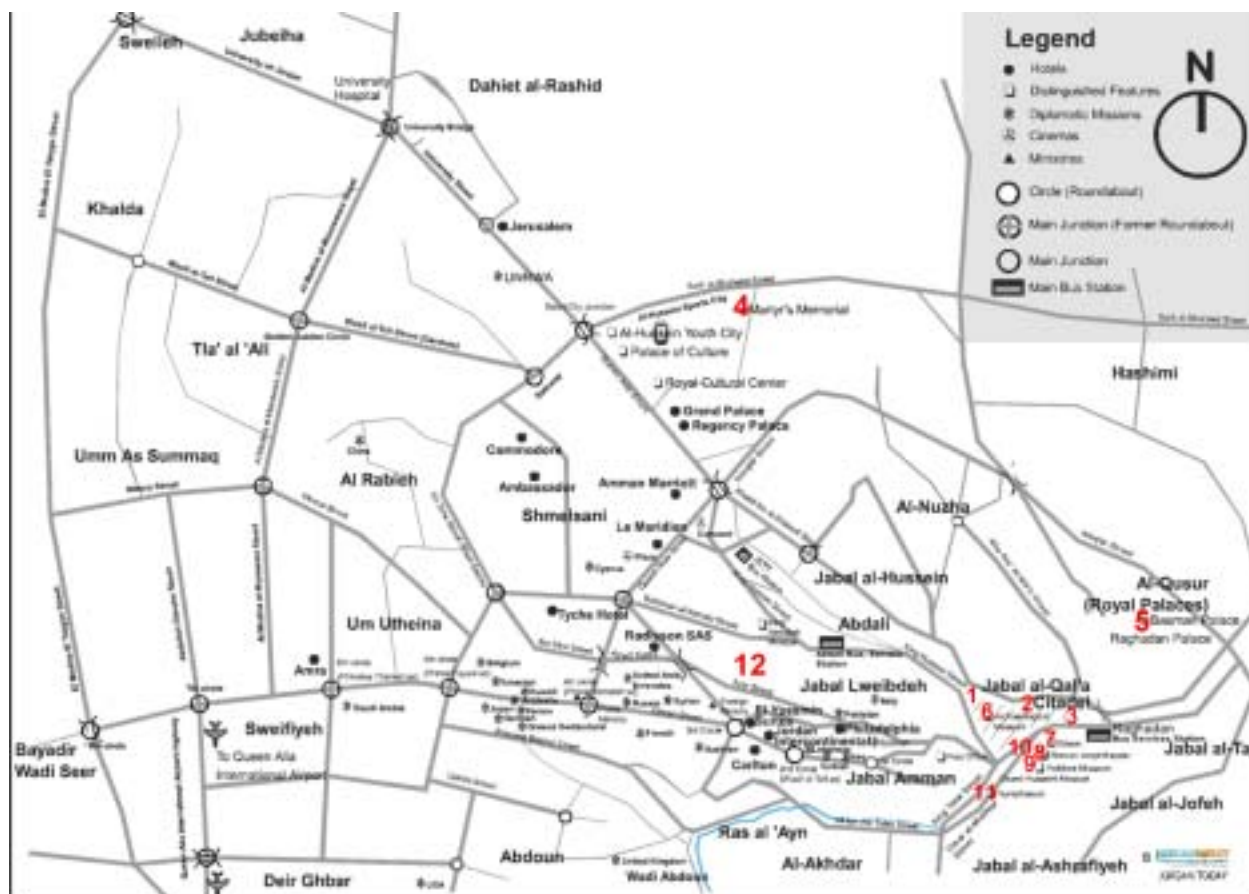
Os maiores conflitos ocorrem entre os fedayin e a Yeled Sufa, que atua como apoiadora principal dos núcleos terroristas do Oriente Médio. Os Shezbeth e Hajlas, liderados respectivamente por Khanzab e Dasim, que habitam a cidade são grandes inimigos da Sociedade de Hassan.

Outros Seres Sobrenaturais

A cidade de Amman, além de Ashirra, Sheddires e Malaks, ainda possui 2 Daiphires descendentes de Rakshasas atuando em nome da Ordem AGNI. Tidos como um grupo muito habilidoso, estes dois Daiphires costumam atuar junto aos 9 Isma'ls dos Jardins de Allah e ao misterioso Isma'il Yazidi.

Um bando de 8 Boudas (teriantropos homens-hiena) é conhecido entre os seres sobrenaturais da cidade, atacando pessoas em noites aleatórias. Os membros da Ordem Mármore do Oriente vem rastreando estes ataques em busca de pistas para auxiliar a fúria incontrolável destes seres amaldiçoados.

Por fim, ainda há três seres raramente vistos na cidade, embora todos saibam de sua existência, devido à aliança de Dasim com eles. O Tamis (Keeper) Cux, o Qay (Troll de Halzazee) Olho-Azulado e a Jilla (habitante de Proebetus) Bugow, ou Boogie, responsável pelos pesadelos das crianças de Amman.



VIAGEM A IREMSHA

AVENTURA

Cena 1: O Advogado do Diabo

A aventura se inicia logo que os personagens chegam a Amman. Contando com a existência de contatos dos personagens com alguma das ordens místicas principais do Oriente Médio (Ordem Mármore do Oriente, Magos Petros, Sociedade de Hassan, Yeled Sufa ou Irmandade Sha'ir), no próprio aeroporto eles são abordados por uma mulher alta, de cabelos pretos, trajando luxuosos trajes árabes, demonstrando que a cultura jordaniana é liberal quanto ao modo das mulheres se vestirem. Personagens do grupo que realizarem testes ligados ao conhecimento da sociedade sobrenatural de Amman irão reconhecê-la como Aysha, aprendiz (e amante, segundo rumores) de Ansen Al-Harim, o Advogado do Diabo, famoso líder da Ordem Mármore na Jordânia. Ela será amável ao se apresentar:

“Olá, sou Aysha bint Tarkhan, aprendiz do sábio Ansen Al-Harim. Certamente já ouviram falar de meu mestre e sabem de sua fama de negociador de artigos de eras passadas. Ele deseja falar-lhes, pois sabe de seus feitos no Arcanum Arcanorum e tem uma demanda para lhes propor. Se estiverem interessados, por favor, me acompanhem até sua mansão. Posso lhes adiantar que o pagamento é bom.”

Ansen tem fama de ser uma pessoa de poderes extraordinários, e ser contratado por ele para uma missão mística é um bom sinal. Provavelmente de táxi, os personagens seguem o carro de luxo de Aysha até a mansão de Ansen, localizada nas imediações da capital jordaniana. Seu interior é ricamente adornado, e um personagem que passe em testes de diversas Ciências Proibidas reconhecerá os objetos como relíquias de tempos antigos.

Ansen estará esperando os personagens em seu gabinete. Ele é um homem de quase 50 anos, traja roupas tão ricas quanto as de sua aprendiz e muitos ornamentos, além de portar uma volumosa barba. Sua presença já é surpreendente, como se seu corpo emanasse energias místicas. Ansen recebe os personagens alegremente, especialmente se houver alguém com boas relações com a Ordem Mármore ou seja um membro da própria:

“Sejam bem-vindos a Amman, amigos, meu nome é Ansen Al-Harim. Venho acompanhando a fama

de vocês dentro do Arcanum Arcanorum ocidental, por isso pedi que minha aprendiz os chamasse até aqui, pois tenho um serviço para lhes oferecer. Recentemente trabalhei na tradução do fragmento de um dos vários Pergaminhos do Mar Morto. Seu conteúdo revela lendas sobre um terreno oculto onde descendentes de seres celestiais construíram uma comunidade apoiada em poderes arcanos, uma cidade-estado chamada Iremsha. Por meio desse manuscrito, consegui traçar a provável localização dessas ruínas entre as antigas Hebron e Nablus. A missão que lhes proponho consiste em viajar até Iremsha, explorar o local tanto quanto possível e voltar com relatos e objetos dessa antiga civilização, se possível. Estarei disposto a comprar quaisquer objetos que consigam trazer de Iremsha, de acordo com sua beleza e raridade. E então, o que me dizem?” Trata-se de uma excelente oferta, e o Mestre deve ser enfático no bom negócio, oferecendo uma boa quantia de dinheiro como adiantamento e como pagamento ao final na expedição. Ansen proverá o grupo com uma cópia da tradução do fragmento traduzido, um mapa do caminho até Iremsha. Os personagens têm alguns dias para conhecer Amman, mas devem fazer todos os preparativos e partir assim que possível.

Cena 2: Capturados

Enquanto passeiam e conhecem os principais pontos turísticos de cultura e entretenimento de Amman, os personagens terão a oportunidade de conhecer algumas das maiores figuras do cenário sobrenatural da cidade. Faça com que visitem o Museu Arqueológico perto do anoitecer.

Quando já estão partindo do museu para alguma atividade noturna que desejarem, os personagens são abordados por um grupo de Magos Petros. Ela é composta pelo líder de campo, Rashid, um Rawun poderoso, com a barba e os cabelos impecavelmente limpos, em um traje militar árabe, acompanhado por dez seguranças do museu e dois Magos especialistas no Caminho Terra. Rashid se mostra claramente surpreso pelo fato do grupo ser aparentemente composto por membros de culturas e religiões não-islâmicas, e exige, em árabe:

“Rendam-se, profanadores, pela divina glória do supremo Alá, e aceitem que seu destino seja guiado por aqueles superiores a vocês!”

Caso haja alguma resistência, os Magos Petros utilizarão feitiços de imobilização e os seguranças tentarão manobras de desarmar e imobilizar.

O Mestre deve fazer com que os personagens sejam presos, desprovidos de seus pertences e escoltados para uma área privada do Museu Arqueológico. Esta parte é muito organizada, com belos itens arqueológicos aguardando curadoria. Em diversos pontos podem ser vistos símbolos islâmicos em evidência, e os seguranças vez ou outra fazem sinais de reverência a eles.

Os personagens são guiados até um escritório menos nobre, com cômodos fechados por portas metálicas muito grossas - aparentemente, tais cômodos são antigas celas utilizadas em tempos passados quando os ingleses torturavam rebeldes muçulmanos. Eles serão trancados em um único aposento, de altura desconfortável para os mais altos, vigiado por cinco seguranças, guardas menos treinados, dos quais receberão rações feitas à base de cereais, pão e queijo, além de toucinho e linguiça, e um copo de vinho.

Eles não serão maltratados, a não ser que tentem alguma coisa. Permanecerão trancados por algumas horas (a porte pode ser arrombada com testes de FR ou Arrombamento). Caso não consigam escapar, receberão a visita de Rashid, o Rawun que os capturou, acompanhado de um outro Mago Petro (que sabe falar Inglês, Francês, Alemão e Português). Eles os interrogarão, desejando obter as seguintes informações:

- Quem são eles, demonstrando especial curiosidade pelos membros do grupo de religiões não-islâmicas.

- Por que membros de religiões diferentes estão juntos.

- O que eles desejam.

- De onde vieram.

- O que sabem sobre o cenário sobrenatural de Amman.

Rashid poderá responder a algumas perguntas dos personagens, brevemente, mas nada que o Mestre defina como “informação sensível”.

Rashid é seco e desconfiado, e caso ele perceba que os personagens não estão sendo honestos, ou que estão sendo pouco cooperativos, irá embora e retornará mais tarde, acompanhado de seis policiais, que tentarão interrogá-los por desconfiarem de que sejam os supostos criminosos que recentemente tentaram invadir o museu.

No outro dia, os personagens serão guiados por Rashid e seus seguranças até um templo disfarçado dentro do Museu Arqueológico, em cujas paredes encontram-se entalhados símbolos

islâmicos. Em seu interior, um Mago Petro já idoso, de barbas e cabelos grisalhos, ricamente vestido com uma manta verde com detalhes dourados muito bem acabados realiza uma cerimônia para pouco mais de 20 outros Magos Petros, por entre os quais o grupo é conduzido até o altar. Quando chegam bem perto, Rashid é convidado pelo ritualista a subir e recebe suas bênçãos. Logo depois, ele se apresenta como sendo Umm Reem, o líder nacional dos Magos Petros, e profere algumas palavras para o grupo, “purificando” suas almas, e os manda embora. Eles partem então para fora do museu, sendo informados por Rashid apenas que farão uma curta caminhada até um ponto mais afastado da cidade, onde se encontra o superior de Rashid, liderando uma pequena resistência contra ameaças do mundo invisível. O comboio composto por três veículos SUVs parte então para longe do museu.

Caso escapem antes, os personagens deverão fugir do museu, com alguns grupos de buscas atrás deles.

Cena 4: Encontro com os Sha’ir

Caso tenham conseguido escapar, os personagens poderão circular com relativa tranquilidade por Amman, desde que se mantenham fora de pontos com grande concentração de muçulmanos fervorosos (onde provavelmente haverá Magos Petros e Malaks). Caso sejam escoltados pelo grupo de seguranças do Mago Petro Rashid, eles serão emboscados ao entardecer próximos ao Memorial do Mártir, por um grupo composto por dois seguranças, um Sha’ir, um Khasum e dois Hajlas. O ataque será especificamente contra os membros da Ordem Petra, mas os personagens serão atacados caso se envolvam no combate ou tentem fugir. Após o combate, caso os personagens não fiquem inconscientes ou feridos demais, os agressores apresentam-se como membros da Irmandade Sha’ir, devolvendo os pertences dos personagens (que estarão guardados em baús de metal na traseira das SUVs) e indo embora, rumando para o sudeste. Neste momento, um dos personagens pode interagir com os membros da Irmandade. Movido pela curiosidade de estrangeiros se envolvendo com Petros em Amman, o Sha’ir conversará com o grupo: *“Que interessante. Há tempos não encontramos viajantes advindos do Arcanorum de outras partes do mundo. Acompanhem-nos até nossa galeria, e vejamos em que podemos ser úteis uns para os outros”*.

Os personagens estão livres para aceitar ou não. Caso não aceitem, receberão algumas dicas sobre

pontos onde terão problemas com Malaks e Petros. Caso contrário, serão guiados até a Galeria Nacional de Belas Artes.

Caso os personagens não tenham vindo acompanhados do comboio da Ordem Petra, mas sim foragidos do Museu Arqueológico, o encontro com o grupo Sha'ir ocorre de maneira menos violenta. Os membros do grupo Sha'ir tentarão mandá-los embora da cidade por meio de ameaças (onde quer que tenham se encontrado), mas se mostrarão curiosos quando perceberem a nacionalidade e natureza do grupo.

Durante a ida, os personagens passam por dois clubes noturnos na rua Rainha Alia e na rua Rei Hussein. Por todo o trajeto eles são observados à distância por pequenos grupos de árabes corrompidos pelos seguidores de Íblis al-Qadin.

Cena 5: Estudiosos do Mundo Invisível

Após pouco menos de uma hora, os personagens adentram a Galeria Nacional de Belas Artes por uma entrada nos fundos. Aparentemente, a galeria serve de ponto pacífico para seres de planos inferiores, uma vez que há Magos e Sheddires interagindo normalmente. À medida que os personagens avançam guiados pelo grupo Sha'ir, os seres lá presentes não conseguem evitar de observar a chegada dos estranhos visitantes, com um misto de curiosidade e desconfiança.

Uma vez lá dentro, eles são levados até um pequeno escritório, onde são servidos carne de ovelha assada, sopa de centeio, legumes cozidos, kebabs e café árabe. Minutos depois, um árabe trajando um manto avermelhado, com colares e anéis de ouro e esmeraldas, irá conversar com os personagens. Ele se apresenta como Ibrahim ibn Khaled ibn Mahmud e fala de maneira calma e pausada, apesar do brilho da curiosidade acender seus olhos castanhos claros:

“São vocês os enviados do Arcanorum ocidental? Quisera eu conhecer o Ocidente, e dele adquirir todo o conhecimento que pudesse absorver. Sou um sábio e estudioso das artes arcanas de meu povo e do mundo invisível, e lhes dou as boas-vindas. Conversemos. Obviamente assunto não nos faltará.”

Ele se mostrará aberto a perguntas, mas estará principalmente interessado em obter o máximo de informações possível sobre a origem dos personagens e o que pretendem em Amman. Ibrahim deixa claro todo o tempo que os personagens são apenas convidados da Irmandade Sha'ir, e livres para partir a qualquer momento.

Ao descobrir as intenções dos personagens, Ibrahim lhes dirá o seguinte:

“Proponho-lhes algo que trará benefícios tanto para sua busca quanto para minha Irmandade. Caso trabalhem para nós por dois dias seguidos inteiros, obterão permissão para irem e virem em qualquer território pertencente a um membro da Irmandade em Amman, além de receberem indicações de onde podem encontrar uma ruína antiga de um povo que há muito não existe em nossa região, e que contém em seu interior relíquias dos Gibborim”

Na verdade, o tapeceiro pretende descobrir se os personagens possuem técnicas ou conhecimentos que possam ser adquiridos para a Irmandade. Durante este dia, os personagens serão frequentemente requisitados pelos membros da Irmandade, que às vezes farão pedidos de realização de tarefas, e em outras oportunidades simplesmente os colocarão em situações estranhas e adversas para testar suas reações e comportamentos. Nesse período, as seguintes situações podem ocorrer:

- Os membros da Irmandade pedem aos personagens para rastrear e capturar um Bouda que está atuando em uma pequena vila no extremo oeste de Amman, assustando pessoas e devorando o gado bovino, ovino e caprino. A vila é composta por algumas figuras influentes aliadas à Irmandade Sha'ir, que serão, como os membros da Irmandade, bastante curiosas e inquisitivas.

- Os personagens são convidados por um grupo de jovens patrocinados por membros influentes da Irmandade a participarem com eles de uma pequena partida de rugby, um esporte muito praticado na Jordânia.

- Um jovem e inexperiente Mago, protegido de Ibrahim, pede aos personagens que o acompanhem enquanto procura por componentes mágicos na grande feira do Souq, no centro comercial de Amman. O jovem se chama Bay't, e em sua última incursão foi acometido por estranhas forças do mundo invisível. Durante a visita ao Souq, o grupo sofre as tentativas de posseção de um Shabah que atua na área a mando de Khanzab, região esta repleta de Escravos de Íblis.

- Os personagens são chamados para integrar um comboio, que distribuirá provisões em uma vila curda distante ao norte, que está enfrentando problemas com as investidas dos Magos Petros. Podem sofrer um ataque repentino, advindo de um grupo militar a mando de Rashid.

- Os personagens são convidados por um renomado Sha'ir para visitar a Biblioteca Nacional, onde os depoimentos de cada um dos personagens serão tomados por estudiosos, para depois serem transformados em livros. Este

evento só existirá se entre os personagens houver membros de raças muito raras no Oriente Médio. Com os dois dias completos, Ibrahim se aproxima dos personagens e cumprirá sua parte do acordo: *“Creio que demonstraram adequadamente seu valor, adquirindo os direitos que lhes prometi. Peguem este mapa, pois ele os levará diretamente ao local da ruína que procuram, e sintam-se livres para dela extraírem os conhecimentos que desejarem.”*

Caso os personagens não tenham se comportado de maneira minimamente digna, provocando problemas entre os membros da Irmandade Sha'ir, ou qualquer tipo de incidente mais grave, serão tratados por Ibrahim com rispidez. Ele também não dará o mapa aos personagens, e sim indicações imprecisas sobre a direção de Iremsha, enquanto são escoltados por uma patrulha de membros da Irmandade até os limites da cidade ao leste, onde receberão apenas a frase “Não retornem a Amman” como despedida.

Os membros da Irmandade não têm interesse na ruína, pois o local está destruído e oculto no deserto, e eles já detêm posse do pouco conhecimento ali contido, em cópias existentes em sua biblioteca mística e através de contatos com a Yeled Sufa. Ibrahim não esconde isso dos personagens caso perguntem, mas não fará tal afirmação sem ser questionado antes.

Em ambas as situações, Ibrahim informa aos personagens que é praticamente impossível atravessar os desertos jordanianos sem o devido preparo, além do perigo dos povos do deserto terem forte contato com a Sociedade de Hassan. Segundo os membros da Irmandade, *“Os Assassinos são um grupo primitivo, preso em códigos de honra e lealdade, marcado pela violência e fanatismo. Apesar de tolos, eles são guerreiros brutais, e possuem uma ligação muito forte com suas terras. Talvez vocês possam se fazer ouvir antes que perfurem seus corpos com suas cimitarras e punhais. Talvez”*.

Cena 5: Deserto Cruel

Os personagens viajam por aproximadamente 40 quilômetros até o início do deserto ocidental, conforme indicado no mapa. As ruínas de Iremsha devem ser localizadas em meio ao imenso deserto, distante de Amman. O Mestre pode decidir resumir a viagem até o deserto ou pode demorar algum tempo de jogo com ela.

A viagem deve ser dura. O ar seco causa desconforto e o calor é escaldante. O Mestre deve impor redutores e testes de resistência ao clima, proporcionando aos personagens desafios para se lidar com um clima tão inóspito.

Mesmo seguindo as direções dadas por Ansen e

Ibrahim, o grupo não parece capaz de encontrar a localização das ruínas de Iremsha. O Mestre deve fazer com que andem em círculos, percam grande parte da comida e água que carregam e também grande parte da esperança.

Ao descer os 30 metros de paredes rochosas, indicadas no mapa como o ponto mais propício para a descida ao ponto situado em meio aos cânions, o grupo se depara com uma cena melancólica: um antigo campo de batalha, no qual podem perceber dezenas de armas, armaduras e restos de cadáveres muito antigos espalhados pelas areias, compostos por membros das nações hebraica, nabateia, romana e árabe. Mais de mil guerreiros podem ser vistos ali, das mais diferentes épocas, em um local morto onde até mesmo as rochas e a areia parecem ser decadentes.

Alguns desses cadáveres se erguem para atacar os personagens. São, ao todo, seis zumbis e dois esqueletos. Caso os personagens possuam as perícias de Ciências Proibidas corretas, poderão perceber que as energias decadentes do local provêm de Khanzab.

Depois de um bom tempo, após potenciais encontros com Boudas, Khasum, Dalhans e Zaubas e uma tempestade de areia particularmente ruim, o grupo deverá perder a trilha e vagar sem rumo. Na manhã seguinte, avistarão um oásis ao longe.

Cena 6: Iremsha

As ruínas da cidade se encontram, em parte, ocultas pelas areias do deserto. Ela consiste em um grupo de pilares quebrados e pequenas estradas de blocos de pedra, com poucas habitações que formam um “Y”, se a cidade for vista de cima. À medida que os personagens visitam cada uma das construções, você pode narrar para eles as palavras em itálico, desde que tenham possibilidade de enxergar. Eles chegam a Iremsha no fim da tarde, e precisarão de alguma forma de iluminação para realizar a exploração.

A) Entrada da Cidade-Estado

Entrando na cidade, vocês caminham vagarosamente, para chegar até a entrada parcialmente percebida da cidade. Passando pelas grandes pilastras em pedaços, encontram uma via principal. Ao norte, arcos de pedra cobertos de líquen do deserto conduzem ao que parece ser um grande palácio. A leste e oeste, vias transversais levam para construções laterais, completamente escuras em seu interior. Nada de anormal nesta via principal. Ela dá acesso às áreas B, C e D.

B) Templo de Purificação

Esta construção extensa não possui qualquer forma de iluminação, e seus olhos encontram apenas escuridão nos pontos mais distantes. Um calor pior que o sentido no deserto toma conta de seus corpos quando penetram no local.

Há muito tempo este foi um lugar de purificação, onde os habitantes de Iremsha lavavam-se em águas consagradas pelos deuses (principalmente Naddaha e Atargatis, pelas inscrições nas paredes - apenas testes apropriados revelarão esta informação) antes de visitar certos pontos da cidade. A parte sul da construção é mais funda que o restante. Nesta área, ficava localizada uma grande piscina, própria para os ritos purificadores. Ironia maior não poderia haver, já que a piscina está totalmente tomada pelas águas corruptas da região.

Armadilha: o calor anormal que os personagens sentem é causado por uma mistura especial de enxofre, soda cáustica e outros compostos, passados em toda a parede sul.

Relíquia: um teste apropriado revelará uma estatueta de uma deusa-sereia (Atargatis) afundada nas águas da piscina, feita de ouro e safiras.

C) Biblioteca

Uma enorme rachadura na parede leste desta construção permite a entrada de luz vinda do mundo exterior. Esta parece ter sido uma biblioteca, com restos de manuscritos, prateleiras, mesas e cadeiras. Ao norte da sala, alguns vestígios indecifráveis parecem ser resquícios do idioma da antiga civilização de Iremsha, provavelmente uma variação perdida do Aramaico.

Este local era uma espécie de “academia”. Todos aqueles que viessem para conhecer a construção nunca passavam deste lugar por vários dias, enquanto eram instruídos na correta utilização dos segredos guardados por outros pontos de Iremsha.

Relíquia: um teste apropriado ao procurar por algo entre as dezenas de restos deteriorados de papiro e tabuletas de barro encontrará os restos de um grimório que resistiu à passagem do tempo, provavelmente por magia. Para um bom conhecedor da Teoria da Magia, este grimório lida com efeitos de ocultamento em um suposto reino espiritual de sombras (o Umbral) e a manipulação das forças das tempestades.

D) Ágora

Os arcos terminam em uma espécie de auditório enorme. O chão treme a cada passo, não se mostrando totalmente confiável. Mesas de pedra nos cantos laterais foram adornadas com

símbolos místicos e as colunas laterais possuem pinturas exaltando a glória do povo Gigante que liderou esta civilização. No centro, o que parece ser um pequeno palanque foi construído com pedra sólida cerca de 1 metro acima do chão.

Esta era uma parte especial da cidade - as mesas laterais eram ocupadas por membros da classe sacerdotal de Iremsha. O pequeno palanque no centro era utilizado por qualquer um que fosse inquirido, fosse como suspeito de alguma atitude condenável, fosse para expor suas ideias ao restante dos sacerdotes.

Armadilha: o chão desta área é particularmente instável. Andar sobre ele exige testes ligados a equilíbrio e AGI a cada rodada. Um personagem que falhe em seu teste deverá ter ótimos reflexos para não cair em uma vala enquanto o chão desmorona sob seus pés (queda de 7 metros).

E) Conselho

A mobília que compõe este local parece ter sido rica em outra época, mas agora não passa de lixo. Tudo apodreceu, inclusive as pinturas nas paredes, que aparentemente retratam seres de grande estatura e porte imponente. O local parece ter sido usado para reuniões. Um grande buraco num local onde o teto desabou permite ver o mundo de fora, e ilumina um pouco a construção.

Este era um local de reunião, e a mobília com a qual foi ocupado pode levar a esta conclusão. Os altos-relevos nas paredes são retratos de membros da raça Gibborim. Na verdade, de alguns dos maiores entre eles, que foram responsáveis pela construção da cidade (ou seja, retratos de Anakim, Emim, Awwim e Zamzummim, os tetrarcas que ergueram Kiriath-Arba, que depois se tornou Iremsha - mais detalhes no Netbook GIGANTES MITOLÓGICOS).

F.1) Templo - Sala de Consagração

No centro deste aposento, uma cavidade no chão contém uma espécie de bacia presa firmemente. O item parece ser feito de bronze e intocado por anos. Várias tochas e restos de cinzas estão dentro do objeto, fazendo parecer que se tratava de uma pira utilizada para acender tochas. Um buraco circular no teto não parece ter sido feito por desabamentos. Um corredor localizado ao sul desta sala se encontra em total escuridão.

A pira criada sobre o artefato de bronze, na verdade, acendia tochas utilizadas na sala F.3, que só pode ser atingida por uma passagem secreta aberta a partir da Sala de Consagração. Este local também era usado para cremar os corpos daqueles que se recusavam a abandonar o templo, mesmo

depois da morte. O buraco no teto dava saída para a fumaça proveniente das piras funerárias.

F.2) Quartos dos Sacerdotes

A porta na parede oeste do amplo corredor termina em um quarto grande, totalmente arrasado. As camas foram destruídas, assim como o resto da mobília. Não há qualquer vestígio de seus habitantes, mas o ar do local é bastante poluído, causando incômodo à medida que vocês o respiram.

Estes quartos eram habitados pelos sacerdotes que administravam o templo. Não existe nada digno de nota que tenha restado neles, mas seu ar poluído hospeda uma doença capaz de derrubar os personagens mortais, que poderá passar para eles enquanto respiram no local. Personagens que não sejam bem-sucedidos em um teste de CON contrairão uma forte febre.

F.3) Corredor-chave

A passagem secreta na Sala de Consagração termina neste corredor extenso. Nas paredes empoeiradas, uma inscrição em um estilo de Aramaico mais próximo do comumente estudado; abaixo dela se encontram dois mecanismos de operação aparentemente simples.

O corredor-chave dispara, através da luz, um mecanismo na parede do Tabuleiro (sala F.6), que abrirá um pequeno vão no centro do Tabuleiro, no qual se localiza a relíquia dos Gibborim que a Irmandade Sha'ir e a Yeled Sufa nunca chegaram a possuir. Uma luz simples (de uma tocha ou isqueiro) basta para ativar o mecanismo, mas para isso é necessário abrir a fenda por onde passará a luz. Isso ocorre girando corretamente os dois mecanismos que se encontram abaixo das escrituras.

Tudo isso está escrito na parede, exceto qual mecanismo deve ser girado primeiro: esse é um segredo que os Gibborim de Iremsha levaram com eles. Decifrar as escrituras exige um personagem com conhecimento da língua enochiana. Girar primeiro o mecanismo da esquerda fará com que a fenda oeste se abra para a luz. O contrário disparará a armadilha de fogo.

Armadilha: uma onda de fogo toma todo o corredor, causando 8d6 pontos de dano a qualquer um que estiver dentro dele. Essa armadilha é reativada após três rodadas.

F.4) Biblioteca sacerdotal

Esta grande biblioteca se perde na escuridão. O local foi totalmente arrasado, a maioria das estantes foi jogada no chão e os poucos manuscritos que restaram foram devorados pelas traças. Assim que entram, vocês conseguem sentir o cheiro de morte no ar.

Para os personagens que foram bem-sucedidos em testes de PER apropriados, leia o seguinte: *Uma criatura horrenda aparece do meio dos escombros. Vocês têm dificuldade para identificar o ser, pois parece um amontoado de músculos estirados e sombras sem forma, com grandes bocas de dentes pontiagudos. Alguns tentáculos de músculos saem de dentro do aglomerado, uma visão de terror, uma ode à corrupção do lugar.*

Nergalino: este ser é um predador do Umbral que também pode ser encontrado na região do Sheol, no Inferno. Ele procurará atacar os personagens assim que eles entrarem no local. A criatura está faminta e disposta a lutar o quanto for necessário para devorar os visitantes e suas almas.

CON 25, FR 20, DEX 20, AGI 12, INT 6, WILL 10, CAR 5, PER 16

Tentáculos 60/60 dano 1d6+3

Mordida 60/60 dano 2d6

Ataques [4], IP 3, PVs 33

Principais Perícias: Intimidação 60%

Principais Poderes Demoníacos: Corpo (1 - Enfraquecer Constituição, Enfraquecer Força, 3 - Destruir Imunidade)

Principais Poderes de Gigante: Rephaim (1 - Escurecer, Olhos do Sheol, 2 - Blenden, 3 - Eclipse da Alma, 5 - Boca de Nergal)

- Pode gerar quatro tentáculos livres, enquanto outros mantém suas vítimas presas. As vítimas sofrem 2d6 pontos de dano por rodada devido às mordidas incessantes e só podem ser soltos depois que 10 pontos de dano sejam causados no Nergalino.

Após derrotarem a criatura, os personagens poderão adquirir passagem para o restante do templo, o Altar e o Tabuleiro. Neste cômodo, no entanto, não há mais qualquer coisa de interesse.

F.5) Altar

Antes mesmo que tenham a oportunidade de ver qualquer coisa no Altar, os personagens serão atingidos por uma armadilha de eletricidade. Na verdade, ela pode ser desativada com a pronúncia correta de palavras que estão escritas na parede direita do lado de fora da sala. Para isso é necessário falar a língua enochiana e ser bem-sucedido em um teste de INT pertinente. Qualquer um que passe desavisado pelas duas estátuas que guardam a porta cairá na armadilha.

Armadilha: ativação por aproximação e reativação após 3 rodadas, dano de 4d6. Ritual derivado dos Caminhos Ar+Luz.

Assim que entram na sala, vocês são maravilhados pela visão das luzes se acendendo no teto, para criar a mais perfeita simulação do céu do Monte Aramesh, da forma como todos os distritos da Cidade de Prata são capazes de

enxergar. A sala possui mesas e cadeiras, posicionadas para estudar e discutir ideias da Yeled Sufa e dos Gibborim líderes de Iremsha. Infelizmente, com exceção da simulação do céu, tudo na sala está destruído e inutilizado.

O céu do Altar é ativado magicamente e permanece ativo enquanto houver pessoas na sala (e por dez rodadas depois disso). Nada mais existe nesta sala.

F.6) Tabuleiro

Esta câmara apresenta uma aparência muito diferente, com espaços quadriculados, circulares e triangulares no chão, além de grandes esculturas abstratas que lembram peças de jogo. Ao que parece, o povo antigo de Iremsha estudava uma espécie de jogo de tamanho enorme.

Se os personagens tiverem sido bem-sucedidos em ativar o mecanismo do Corredor-Chave, leia o seguinte para eles:

No círculo central do Tabuleiro encontra-se um artefato de metal e cristal ricamente trabalhado. É difícil identificar do que se trata, mas parece ter sido guardado com cuidado, diferente do resto do templo, pois está totalmente intacto.

O item é um artefato mágico. O **Astrolábio do Xadrez Celestial** era uma das relíquias mais bem-guardadas dos Gibborim de Iremsha. Seus poderes serviam para ajudar os gigantes a aprimorar seus conhecimentos, permitindo uma clarividência sobre eventos importantes na Orbe nunca vista.

Os segredos para a criação do Astrolábio do Xadrez Celestial morreram junto com Nasdiah, a Gibborim híbrida de uma humana com um Nímbus, que criou o artefato com a ajuda dos poderes do pai, um membro proeminente da Yeled Sufa e aliado de Samyaza. Se os personagens optarem por carregar consigo o artefato, levarão o legado dos dias de glória de Iremsha, algo que nenhuma das ordens místicas árabes possuirá.

Cena 7: Fedayins

Ao deixarem as ruínas de Iremsha, vocês observam nuvens de areia mais densas no horizonte. Se continuarem no deserto, não há como saber que destino os aguarda. É necessário procurar abrigo!

Para encontrar um abrigo, eles devem ser bem-sucedidos em um teste de Sobrevivência, que também permite que encontrem o caminho de volta a Amman e revela que a tempestade de areia cairá em aproximadamente uma hora. Se conseguirem fugir, eles avistarão uma região de rochas, ao mesmo tempo que começam a sentir as primeiras rajadas de areia. Não existe, nos

arredores, qualquer outro lugar onde possam ter um mínimo de proteção contra a tempestade de areia.

Se optarem por avançar pelo deserto, os personagens notam a estranha falta de animais deste ecossistema. O único barulho que parece ser constante é o da ventania. Os personagens se sentem observados, como se alguém ou alguma coisa estivesse seguindo-os no deserto. Existem pegadas recentes de humanos no solo, que podem ser detectadas por um personagem que seja bem-sucedido em um teste de Rastreamento. Eventualmente, os personagens chegam a uma pequena formação rochosa, onde avistam uma construção de pedras em ruínas. As pedras estão marcadas pela ação do fogo e a construção lembra o que deveria ter sido uma casamata ou pequena torre há séculos. É um local perfeito para se abrigarem da tempestade de areia. Ele parece ter sido palco de uma batalha terrível. Enquanto procuram se acalmar e tomar um pouco de fôlego, o grupo é surpreendido por pequenos pontos luminosos se acendendo na escuridão. São 6 Esqueletos. Um combate difícil pode se desenrolar aqui, com cada personagem sendo atacado por vários oponentes ao mesmo tempo.

Após o combate com os Mortos-Vivos, uma série de gritos de batalha chamam a atenção dos personagens enquanto avistam vultos distantes, que parecem estar travando um combate em meio à tempestade.

Se os personagens foram na direção da batalha, encontrarão um grupo corajoso de fedayins enfrentando uma pequena horda de Mortos-Vivos. Os fedayins são fortes e parecem estar se saindo bem da batalha. Ainda assim, sua desvantagem numérica não deixa de ser um problema. Seus adversários não são criaturas comuns, pelo que parece, e sim seres horrendos, de natureza idêntica à de esqueletos ou zumbis. Assim que acabarem com os homens, concluem, vocês serão os alvos seguintes.

Espera-se que os personagens entrem no combate e ajudem os Hashishim contra a ameaça dos Ghûls. O grupo de fedayins poderia dar conta deles, mas parece que já sofreram baixas significativas e podem sofrer ainda mais.

Se os personagens decidirem não ajudar, passe direto para a conclusão da aventura. Eles ainda poderão retornar a Amman com as instruções de Ansen, mas perderão uma grande oportunidade de levar mais informações sobre os Hashishim de Amman. Se decidirem ficar, o combate se inicia! Ghûls: são um total de 12 Ghûls, que atacam os personagens e os fedayins igualmente, sempre tentando fazer o maior número de baixas antes de caírem.

O grupo Hashishim é composto por quatro fedayins de Amman. Eyfin (Assassino), Fatma (Rafiq), Hajjni (Aamil), e Shaiti (Mago/Fedayn). Na batalha, cada um dos Hashishim irá seguir as táticas de ação condizentes com suas habilidades individuais. Além disso, o comportamento-padrão de cada um será tentar salvar outros membros de seu grupo, mesmo que isso signifique se exporem ao perigo. Os fedayins lutarão lado-a-lado com os personagens, mas não irão protegê-los, a não ser que um dos personagens esteja próximo da morte, quando então um dos fedayins irá protegê-lo mesmo que isso envolva arriscar sua própria vida. Após a vitória na batalha, os personagens terão finalmente uma chance de conversar com os guerreiros a quem ajudaram. Nesse momento, no entanto, eles se encontram diante de um corpo caído, numa espécie de oração.

Em seguida, o grupo fedayin irá se dirigir aos personagens. Eles falam com os personagens em árabe, e caso não sejam compreendidos, tentarão se comunicar em inglês.

É provável que Shaiti se comunique com os personagens. Os outros apenas observarão, embora respondam perguntas que lhes sejam diretamente dirigidas. Os fedayins demonstram grande hostilidade nesse primeiro momento, com suas armas em punho e postura ameaçadora. Testes com Perícias sociais adequadas podem alterar a postura dos fedayins, levando-os a um comportamento mais amistoso que a atual hostilidade. Será possível obter com eles as seguintes informações:

- Devemos patrulhar as fronteiras do deserto com Amman. Os mortos são apenas parte da ameaça, fruto de conflitos ocorridos há muito tempo. Os inimigos seguidores de Dasim são o grande motivo de preocupação.

- Sintam apenas orgulho e inveja por Maalik, pois ele agora está bebendo leite ao lado de suas 77 Houris. Maalik será lembrado para sempre em nossos registros e no sangue dos Jinn que ele matou com sua lâmina precisa.

- Nós retornamos ao mundo dos mortos aqueles seres despertos. Pela força de Allah, não existe outro destino que se possa dar a criaturas que o rejeitam.

- A Irmandade Petra é composta por invasores cruéis e covardes, oriundos de terras distantes bizantinas. Compartilhamos o mesmo Allah, mas o radicalismo fanático deles fere o amor de Allah por todos os seres vivos e tementes a ele.

- A Irmandade Sha'ir possui membros habilidosos e valentes, mas corrompidos na busca por conhecimento proibido. Em sua arrogância, acreditam ser superiores à existência mortal na Terra. Não nos importaríamos com eles caso mantivessem sua decadência contida, mas

insistem em tentar libertar as forças malignas em Amman, e isso nós nunca permitiremos.

- Iremsha é um lugar amaldiçoado, assim como tudo mais que pertence ao povo antigo que lá viveu. Eles se corromperam com sua veneração a deuses-gigantes, é melhor que fiquem longe de lá!
- Se tiverem retirado algum conhecimento proibido de lá, é melhor que nos entreguem, e daremos fim a ele.

Se durante o combate o grupo de personagens tiver auxiliado um dos fedayins a escapar da morte, esse fedayin irá se aproximar daquele ou daqueles que o salvaram do destino fatal e dirá, em voz alta:

“Que Kalkael torne minha palavra firme como aço: minha lâmina agora protege sua(s) vida(s).”

O grupo de fedayins irá, a partir daí, considerar os personagens guerreiros valorosos, e irá se oferecer para conduzi-los de volta a Amman.

“Nós, filhos de Allah, reconhecemos o valor do sacrifício. Nossas cimitarras clamam pelo sangue dos invasores, mas apreciamos a honra presente em vocês, estrangeiros. Amman está livre para que a frequentem quando bem quiserem.”

Ao longo do curso de volta a Amman, os Hashishim irão compartilhar água, vinho, bolos e caça com os personagens. Caso lhes sejam oferecidas iguarias externas à Jordânia, os fedayins aceitarão de bom grado.

Após terem estabelecido uma relação razoavelmente amigável com os personagens, não haverá pergunta que os fedayins se neguem a responder. Eles responderão às perguntas sem aceitar ter suas crenças questionadas. Os fedayins também se mostram curiosos em relação aos hábitos e culturas dos personagens, mas demonstram um senso de humor particular, desdenhando de aspectos culturais diversos dos personagens enquanto ressaltam os de sua própria cultura.

Os fedayins conduzirão o grupo de personagens até o centro urbano. Se essa interação amigável não ocorreu, e os personagens foram forçados a retornar por conta própria, uma nova viagem pelo deserto, como foi antes de chegarem a Iremsha, é seu destino. Não haverão despedidas; os fedayins apenas acenarão em direção ao grupo, e partirão silenciosamente pelo deserto.

Fim da Aventura

O Mestre pode facilitar as coisas na viagem de volta para Amman ou torná-la ainda mais difícil. No entanto, sem matar personagens que sobreviveram a tantos perigos e aventuras. Ansen ouvirá as histórias dos personagens com muita

atenção, ficando particularmente chocado com o declínio da nação de Iremsha e os conflitos que acometem os Petros, Sha'ires e Hashishim. Caso os personagens contem detalhes sobre as ordens místicas e sobre Iremsha, Ansen tomará o tempo deles anotando tudo quanto for possível. Ele comprará dos personagens quaisquer itens encontrados em Iremsha por um preço generoso. Caso os personagens tenham conseguido trazer consigo o Astrolábio do Xadrez Celestial, o sábio ficará encantado com a relíquia e tentará obtê-la dos personagens pagando com altas somas em dinheiro, itens místicos ou favores. Eventualmente Ansen procurará os personagens de novo através de seus contatos com o Arcanorum ocidental, propondo uma nova viagem até o deserto da Jordânia, o que pode resultar em mais uma viagem conturbada.

ARTEFATO: ASTROLABIO DO XADREZ CELESTIAL

Este item é um artefato cujos segredos de fabricação já não são mais acessíveis aos simples mortais. Possui um poder de localização geográfica muito maior que qualquer outro astrolábio e é usado para se ter uma localização privilegiada a partir dos astros celestes. Além disso, é possível regular o artefato para permitir que o usuário veja através dele como se possuísse os poderosíssimos poderes dos Anjos Nimbus de lidar com o Xadrez Celestial. Para regular o poder de localização do astrolábio, ou qualquer de suas habilidades especiais, é preciso ser bem-sucedido em testes Muito Difíceis de DEX e INT, já que os segredos de sua utilização também se perderam. Caso alguém lide com este artefato por muito tempo, poderá desenvolver uma Perícia específica, o Astrolábio, conseguindo os seguintes efeitos além da localização:

20%: o usuário pode acessar visualmente o bolsão dimensional chamado Xadrez Celestial, e enxerga perfeitamente a realidade através do movimento e posição das peças dentro deste Xadrez Celestial; com isso, ele vê o zeitgeist (espírito da era) de um grupamento de criaturas racionais (uma família, uma ordem mística, um bairro, uma cidade, e até mesmo uma nação) ou de uma entidade única (geralmente um ser lendário), percebendo ideologias latentes, focos de calamidade e prosperidade, e ainda sente para onde as correntes de Forma-Pensamento do grupamento fluem, determinando seu possível destino. Sempre que precisar analisar um possível destino, deve

passar em um Teste Muito Difícil em INT.
40%: ele pode prever a próxima ação que um jogador do Xadrez Celestial tomará, e imediatamente saber como agir caso seja uma ação ofensiva à sua estratégia. Para detectar, é necessário que o usuário passe em um Teste Difícil em PER.

60%: após uma observação analítica de 1d6 horas e caso passe em um Teste Difícil em PER, o usuário poderá realizar uma previsão sobre uma peça do Xadrez Celestial (seja esta peça uma ordem mística, um grupo social ou mesmo uma entidade única), geralmente sobre uma época ou os resultados de uma decisão que será tomada. O nível de detalhamento e a clareza das informações serão definidos pelo resultado no teste de PER. Nenhuma previsão é definitiva, e poderá ser mudada com mais facilidade pelo fato do alvo saber como as coisas acontecerão.

100%: o usuário pode prever a próxima ação que que todos jogadores envolvidos no Xadrez Celestial tomarão, e imediatamente saber como agir caso sejam ações ofensivas à sua estratégia. Para detectar, é necessário que o usuário passe em um Teste Muito Difícil em PER.



O Netbook NABATEUS inclui uma provável inserção do povo nabateu e da região da Jordânia no cenário de Trevas, bem como Personagens coerentes com a própria ambientação deste cenário.

NABATEUS detalha as diversas ordens influentes da região (Ordem Mármore do Oridente, Magos Petros, Irmandade de Ta'us, Irmandade Sha'ir, Yeled Sufa e Sociedade de Hassan) para serem utilizados como Personagens dos Jogadores ou NPCs em sua campanha: traz regras para Poderes específicos para os novos Kits, uma cidade-base para campanhas na Jordânia, e uma aventura pronta para introduzir esta nova adição ao cenário de Trevas.