RPG

Tagmar

Livro das Ordens Sacerdotais

Líyro das Ordens Sacerdotais

Créditos

Autores

Alex Inforzato, Antonio Joalison Araujo Moraes, Airton França Diniz Junior, Bruno José Ferreira de Souza Peixoto, Eduardo Turini Ribeiro, José Rotondaro, Renato Simão

Capa

Adelson Santana (com ajustes de Tiago C. Nepomuceno)

Ilustrações Internas

Adelson Santana, Alisson Borges da Costa, Arthur Parreira, Ego Virtualis, Jorge Kenko, Licínio Souza, Marlom Souza, Raoni Venancio, Vinicius Dinofre Dada

Coordenação

Marcelo Rodrigues

Revisão

Nelson Rosa

Última Revisão

setembro/2025 – R5

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em parceria com a RPG com Nozes e Iniciativa RPG e disponível para download gratuito em www.Tagmar.com.br

Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro "Tagmar – RPG de Aventura Medieval" © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**

Você pode:

- Imprimir, Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial**: Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilhamento pela mesma Licença**: Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
    1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
    2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
    3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
    4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros não poderá revendê-los;
    5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
    6. Todos os demais termos da licença creative commons "Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil" deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/ com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

Sumário

1 Introdução 6
- 1.1 *Apresentação* 6
- 1.2 *A Religião em Tagmar* 6
- 1.3 *Como Funciona o Projeto Tagmar?* 7
- 1.4 *Como Você Pode Ajudar no Projeto Tagmar?* 7

2 Prólogo 9

3 As Ordens 17
- 3.1 *Ordem Blator - Os Destemidos Senhores da Guerra* 22
- 3.2 *Ordem de Cambu - A Divina Prosperidade* 28
- 3.3 *A Ordem de Crezir - Os Dragões Vermelhos* 35
- 3.4 *A Ordem de Crizagom - Os Bravos Cavaleiros da Justiça* 41
- 3.5 *A Ordem Cruine – A Noite Eterna* 48
- 3.6 *A Ordem de Ganis - A Grande Mãe* 54
- 3.7 *A Ordem de Lena - Os Primorosos* 60
- 3.8 *A Ordem de Maira - Os Runcaim* 65
- 3.9 *A Ordem de Palier - A Luz* 72
- 3.10 *A Ordem de Parom - O Sacro Ofício* 78
- 3.11 *A Ordem de Plandis - A Divina Demência* 83
- 3.12 *A Ordem de Selimom - O Alvorecer* 89
- 3.13 *A Ordem de Sevides, Liris e Quiris - Os Filhos da Terra* 95

4 Epílogo 101

Introdução

1 Introdução

1.1 Apresentação

Quando um homem prova seu valor a seu deus, torna-se um sacerdote. Quando este valor torna-se evidente o bastante para impressionar outros homens, este sacerdote é convidado a integrar uma ordem.

Fazer parte de uma ordem é o primeiro passo importante na carreira eclesiástica de um sacerdote, uma vez que ele é aceito como um verdadeiro e valoroso defensor de sua fé. O postulante admitido é apresentado a novos mistérios da devoção, que aumentam seu vínculo com a divindade e, conseqüentemente, sua capacidade para invocar milagres. Mas, como tudo isso acontece? A quem um sacerdote responde? Quais seus dogmas, qual a estrutura de sua ordem?

Avessos à vulgarização de seus segredos, os mestres das diversas ordens divinas trancaram em seus monastérios seus ritos sagrados, seus textos sapienciais, suas práticas iluminadas que levam à comunhão do mundano com o divino. Às massas, restava o culto exterior e as prescrições morais. Mais você foi escolhido...

Seja bem vindo à irmandade!

Neste livro você encontrará:

A gênese...

Todas as histórias das Ordens, desde sua fundação até os dias atuais. Saiba como tudo começou.

...os locais sagrados...

A organização e hierarquia das Ordens: onde ficam, quem são seus líderes, qual sua ética e seus votos. Os mistérios do culto que levam à iluminação.

...e o poder da fé.

Os símbolos sagrados, a ideologia e os milagres — as dádivas divinas aos maiores defensores da fé em Tagmar.

Os deuses, perfeitos e extemporâneos, não precisam de nós (ou não seriam deuses). Mas em sua divina sabedoria, nos deram oportunidade de participar de algo de sua natureza — através da devoção, da fé, da submissão sincera e constante. Não é um caminho para qualquer um; muitas vezes traz dúvidas e decepções, e algumas vezes a responsabilidade parece pesada demais. Mas não há nenhum outro caminho mais verdadeiro ou mais puro.

Kerdal, sacerdote de Crizagom.

1.2 A Religião em Tagmar

Uma Religião pode ser definida como um conjunto de crenças relacionadas com aquilo que os mortais consideram como sobrenatural, divino e sagrado; bem como o conjunto de rituais e códigos morais que derivam dessas crenças. Independente da origem, o termo é adotado para designar qualquer conjunto de crenças e valores que compõem a fé de determinada pessoa ou conjunto de pessoas. Cada religião inspira certas normas e motiva certas práticas. A religião, geralmente, é considerada uma "sala de máquinas" para a espiritualidade de uma sociedade, influenciando vários aspectos desta, desde sua cultura até suas tradições. É fato que toda religião possui um sistema de crenças no sobrenatural, envolvendo os deuses.

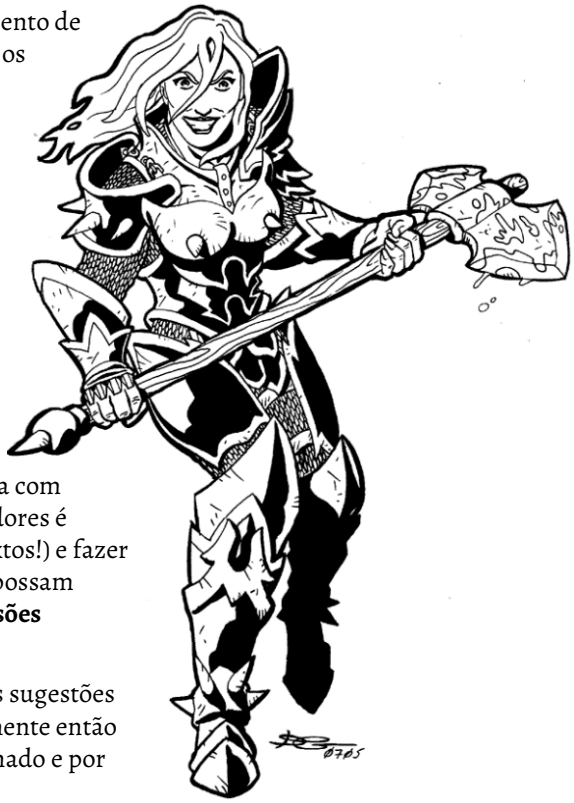
Mas, o que são os deuses? De maneira bem simplista, podemos defini-los como entidades capazes de reger aspectos (básicos ou não) no mundo mortal. Em Tagmar, cada divindade possui seus campos de influência sobre o mundo, seus "domínios" e suas respectivas abrangências. E eles não apenas existem, como também cedem seu poder a seus sacerdotes e, através destes e de seus milagres, interagem e interferem no cotidiano de seus fiéis. Os deuses de Tagmar também podem intervir no mundo mortal através de demonstrações sobrenaturais de poder, as provas diretas de seu poder e influência, bem como através de seus enviados, mas estas são raras e pouco utilizadas pelas divindades, que preferem as maneiras mais sutis como sonhos, mensagens e situações específicas. No Mundo Conhecido,

atualmente, o que se observa é que o grande desafio das religiões de cada divindade não é convencer os mortais de que seu deus existe, mas sim, de que os valores que aquela divindade defende são os mais adequados para o presente, o "porquê" de seguir aquele deus específico; o que faz dele a melhor escolha para as pessoas.

Cada religião possui seu credo, seu conjunto de crenças, práticas, dogmas e valores éticos e morais que orientam os modos de agir e pensar de seus fiéis. Isto é largamente empregado nas congregações comuns, mas é ainda mais valorizado nas chamadas Ordens Sacerdotais.

1.3 Como Funciona o Projeto Tagmar?

Desde o início, este projeto foi concebido para ser desenvolvido de uma forma semelhante aos projetos desenvolvimento de software livre. Como o projeto não visa lucro, todos os integrantes são voluntários.



Para se manter o foco nos objetivos e como peça-chave de condução dos trabalhos, o projeto possui uma pequena hierarquia: Há um coordenador geral e alguns coordenadores auxiliares.

O Coordenador geral é o responsável por guiar todos os trabalhos, sendo o ponto focal e direcionador dos esforços do grupo de voluntários. Ele também é o responsável por garantir o cumprimento das **Diretrizes do Projeto**.

Para o desenvolvimento de novos livros e a melhoria/ampliação dos já existentes o projeto conta com coordenadores auxiliares. O papel destes coordenadores é distribuir as tarefas, avaliar o resultado delas (os textos!) e fazer a disponibilização na TagmarPedia para que todos possam avaliar o material gerado através das nossas **Discussões Oficiais**.

Em seguida os trabalhos são ajustados com base nas sugestões dadas e finalmente vão ao processo de votação. Somente então após ser votado é que o trabalho é revisado, diagramado e por fim incorporado oficialmente ao Tagmar.

Todo o material do Tagmar é disponibilizado para **download** ou para consulta online na **TagmarPedia**.

O mais interessante é que qualquer um pode entrar para o projeto para colaborar. Todos são bem aceitos, desde aqueles que entram apenas para dar sugestões e participar das discussões como aqueles que põem a mão na massa e desenvolvem as tarefas oficiais (regras, ambientação, criaturas, aventuras e ilustração).

1.4 Como Você Pode Ajudar no Projeto Tagmar?

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

Mensagem: se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar, mande uma mensagem para nós.

Acesse: https://tagmar.com.br/Contato

Participe do Projeto: se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o Projeto é fácil (e gratuito!), basta seguir as instruções em: https://tagmar.com.br/Participar

Prólogo

2 Prólogo

Em algum lugar na região central de Abadom, 1290 D.C.

"Esperança. Tem de haver uma esperança. A justiça sempre triunfará no fim de tudo!"

Abro meus olhos e contemplo o brilho que sobe da fogueira na qual estou ao redor, encolhido, tentando manter-me aquecido, enquanto as palavras ainda ecoam na minha mente. Elas foram ditas por um jovem sacerdote, a cerca de três dias atrás, ao redor de outra fogueira, logo após ele começar a falar sozinho depois que o cutelo de um orco decepou três dedos de sua mão direita. Ele ficou afastado, mesmo depois de curado pelos companheiros, olhando para sua mão aleijada, agachado na lama e repetindo aquela sentença para si mesmo. Se ele procurava por alguma forma de apoio ou simpatia, pelo menos não acabou de mãos vazias, pois ninguém da nossa comitiva lhe deu atenção, exceto eu...

Hoje à noite, estou sentado ao redor de outra fogueira, a quase cinqüenta quilômetros ao norte, recordando como ele gritou ontem pela manhã, quando um grupo de bankdis o cercou, derrubando a espada que estava na sua mão esquerda e o cortaram em pedaços.

“Pelo menos seus algozes juntaram-se a ele”, repito a mim mesmo como se fosse um consolo...

Seu nome era Simas. Prometi a mim mesmo não esquecê-lo.

Olho para o que restou de nosso grupo desde a precipitada retirada das margens do rio Baloc, há seis meses e vejo que muitos deles ainda carregam no rosto a mesma surpresa pelos acontecimentos ocorridos nestes últimos anos.

A guerra contra a maldita seita já dura quase quarenta anos no norte, desde a invasão de Marana pelas tropas verrogaris com o apoio dos demonistas. Abadom, apesar de sua corajosa resistência, está desmoronando lentamente e o sul já está perdido há muito tempo...

Ludgrim, Eredra, Verrogar, Dantsem, todos nas mãos dos adoradores blasfemos dos seres das profundezas. Mas ainda espero poder viver o suficiente para vê-los encontrar a liberdade. Oro todos os dias a Crizagom para que ele me conceda esta graça.

A justiça sempre triunfará no fim...

É estranho admitir isso, mas estou me habituando a certas coisas como lembrar os nomes dos que tombaram, das vilas em chamas por onde já passamos, da sensação do calor dos incêndios em nossas costas enquanto prosseguimos, quilômetro após quilômetro em direção a Tronum, a capital de um país sem rei, para de lá rumarmos para Filanti. Ouvimos rumores que seu monarca se juntara à Aliança, embora um pouco tarde para isso, numa tentativa de conter o avanço dos demonistas sobre o sul de seu país e decidíramos nos unir a ele. Minha unidade e outras duas foram escolhidas para esta empreitada.

Estávamos marchando há quase uma semana, escoltando um número crescente de refugiados do sul de Abadom que resolveram nos seguir até o norte. Já havíamos encontrado inúmeras patrulhas e unidades menores dos bankdis nesta região e a todas havíamos silenciado, não sem perdas, para que pudéssemos atravessá-la sem termos de enfrentar uma perseguição maciça, o que colocaria as vidas dos pobres desabrigados em terrível perigo.

- Mestre Kerdal, aceita um pouco do rescaldo que sobrou de ontem? Acabamos de aquecê-lo...

A voz de Leimar interrompeu meus devaneios e trouxe-me de volta à realidade. Ele era um jovem neófito que se juntara ao nosso grupo há pouco tempo, vindo das montanhas da Cordilheira do Sotopor, onde os soldados abadrim estavam se refugiando para tentarem uma nova estratégia de defesa contra as hostes bankdis.

Era uma tentativa corajosa e até poderia resultar em algumas vitórias, mas aquilo, na minha opinião, apenas adiaria o inevitável. Sem um rei que o comandasse e inspirasse, o exército abadrim estava confuso e caótico. As cidades do Sul estavam caindo uma após a outra e parte da população do país estava fugindo em direção do norte, para Plana e para o Oeste, além do rio Sul, fugindo da guerra.

- Somente um pouco, Leimar, obrigado. Não estou com muita fome hoje!

Servi-me de uma caneca da sopa requentada enquanto observava os outros acólitos. Muitos deles eram muito jovens, quase ainda não tendo idade para se barbear direito e já haviam presenciado horrores que muitos adultos nunca veriam na vida.

Leimar serviu mais um companheiro e pegou um caneco para si, vindo sentar-se perto de mim.

- Mestre Kerdal, é verdade que vamos para Tronum? – perguntou.

- Exato. Precisamos apresentar-nos a Dahrio e nos juntar aos demais sacerdotes que foram convocados para viajar até Filanti e de lá seguirmos viagem até Plana.

- O senhor já esteve em Tronum, mestre Kerdal? Chegou a ver o Palácio Imperial antes... antes do ocorrido?

Chamas, fogo, gritos, dor, morte...

- Sim, Leimar. Já tive a oportunidade de conhecer a grande e poderosa capital deste país com suas altas muralhas e suas torres, com seus grandes portos, estalagens e ruas de comércio. Também tive a chance de ver e conviver com alguns grandes homens da Guarda da Lança.

- O senhor conheceu alguns destes bravos guerreiros? – Leimar perguntou-me com os olhos bem abertos, cheios de legítima surpresa.

- Cheguei a conhecer alguns destes bravos homens. Eles faziam jus à sua fama de elite do exército abadrim.

- E o Palácio Imperial, mestre Kerdal, como ele era? Eu nunca fui a Tronum na minha vida.

Chamas, fogo, gritos, dor, morte, sangue, muito sangue, desespero, impotência...

- Imponente. Uma bela construção, com seus salões suntuosos, suas cúpulas resplandecendo a luz dos primeiros raios do sol, seus jardins esplendorosos, as festividades...

Alegria, triunfo, êxito, o rei, os nobres, o salão em festa, o comandante da frota, a cabeça... o calafrio... a sensação de algo estranho...

Balancei a cabeça para espantar aquelas recordações.

- O que o senhor acha que pode ter acontecido para ocorrer tamanha tragédia, senhor? – a pergunta foi feita em um tom mais baixo de voz.

Traição, luto, desonra, injustiça, mal, demônios, magia...

- Isso não importa agora, Leimar. Buscar causas ou fatos ou especulações do que aconteceu naquela noite não importa mais. Isto foi há três anos. Repisar o passado não mudará o futuro. Estaremos serrando serragem fazendo isso. Devemos nos concentrar no presente. No hoje, pois é tudo isso o que vale a vida. O amanhã pertence ao conhecimento dos deuses. O passado deve nos ensinar jamais nos atrapalhar na busca da justiça.

Um som de choro de criança ergueu-se no meio do acampamento, misturando-se ao lamento dos mais idosos e ao pranto dos enlutados. Para aquelas pessoas, que perderam quase tudo que tinham, exceto suas vidas, minhas palavras não trariam nenhum alento.

O jovem acólito tomou um gole de sua sopa e olhou-me nos olhos. Suas mãos tremiam... o choro da criança ficou mais alto e mais forte...

- Tenho medo de nunca mais voltar para casa, mestre Kerdal. É duro admitir isso, mas eu o sinto entranhando-se dentro de mim, querendo drenar minhas forças. Estou me sentindo impotente, inútil.

Sorri-lhe. Começava a gostar daquele jovem e sincero humano.

- Leimar, o medo é natural. Somente uma pedra ou uma árvore não sente medo. Mas ele pode e deve ser suplantado, vencido pela fé naquilo que você acredita: na justiça, na honra, no bem, na verdade acima de qualquer coisa. Creia-me, seguir os mandamentos de Crizagom não é fácil. Ele nos exige pureza na alma e no corpo, um comportamento honrado e justo. É quase impossível sobreviver neste mundo corrupto e decaído que se tornou o nosso com este comportamento, mas nós o seguimos e entramos em batalha não porque amamos o gosto por sangue, mas sim pelo senso de justiça que possuímos, pela honra e pela ordem que devem ser preservadas e porque a verdade sempre triunfa no final. Seja fiel a Crizagom em seu coração, acreditando no que ele acredita e ele o encherá de coragem para suplantar qualquer medo que venha contra ti.

Pude perceber o refrigério que estas palavras trouxerem ao jovem acólito.

- Obrigado, mestre Kerdal. Suas palavras alentaram e aquietaram meus temores.

- Isto não se aprende da noite para o dia, Leimar. Leva-se tempo, mas você é jovem e creio que Crizagom tem muitos planos para você ainda. Agora termine sua refeição e vá se deitar. Temos um longo dia pela frente amanhã.

***

No dia seguinte continuamos nossa marcha em direção ao norte, com o intuito de chegarmos até a estrada que nos levaria para Oeste, até as cordilheiras e de lá para Tronum. Fomos agraciados pelos deuses, pois não encontramos nenhuma patrulha bankdi pelo caminho e nenhuma escaramuça aconteceu. Foi assim também pelos próximos dois dias. A multidão de refugiados crescera um pouco mais...

Na tarde do terceiro dia nossos batedores retornaram até o grosso de nossa formação trazendo uma notícia que me deixou alarmado.

- Senhor, vimos um contingente de soldados armados perto do entroncamento da estrada que leva até as montanhas de Sotopor. Estão acampados lá.

- Demonistas? – perguntei sobressaltado.

- Não, senhor. São aliados. Vimos o estandarte de nosso deus fixado no meio do acampamento deles.

O que um grupo armado estaria fazendo acampado no entroncamento da estrada que levava para a capital?. Algo não estava certo.

- Levem-me até lá.

***

Chegamos até o acampamento do grupo e fui recebido por um homem de idade mediana, com uma cicatriz na face e olhos faiscantes. Seu nome era Altiom. Um velho conhecido...

- Mestre Kerdal! Que Crizagom seja louvado. O senhor está vivo e bem! – ele disse quando me viu – Tivemos notícia de sua luta no rio Baloc e temíamos o pior.

Desci de meu corcel e apertei-lhe calorosamente a mão estendida. Estava suada e gelada...

- Tivemos algumas perdas, meu amigo. Bravos heróis que Crizagom cedeu para Cruine, mas nosso grupo continua coeso e o moral continua alta. – respondi – Mas o que o traz aqui? Mudança de planos?

- Sim, mestre Kerdal. Mestre Dahrio não pode nos acompanhar até Filanti. Soubemos que um grande ataque está sendo organizado contra a fortaleza de Fleuter, que ainda resiste no sul e ele pessoalmente vai liderar o restante de nossas forças até lá para ajudarem na defesa do local. Ele nos ordenou que caminhássemos até o entroncamento da estrada para a capital e o aguardássemos aqui. Isto o deixa no comando de todos nós, agora, senhor, pois é o mais antigo entre os presentes.

E foi assim que ganhei meu primeiro grande comando. Seguimos viagem no dia seguinte, conforme o plano estabelecido anteriormente. Subiríamos até o norte de Abadom, acompanhando a margem do lago Denégrio até atravessarmos a foz do rio Maum e marcharíamos até Pórtis, em Plana, deixando um país moribundo e sem governo para trás, mas levando a esperança de que desta vez conseguiríamos deter o avanço da Seita e que desta vez a justiça triunfaria no final.

***

Olho para o sol que nasce por sobre as águas do Lago Denégrio e percebo que fazia tempo que não via um raiar de dia tão lindo como este. O globo de luz dourada salpicava de tons vermelho-alaranjados as nuvens baixas que, vagarosamente, cruzavam os céus de Pórtis, no sul de Plana, dispersando a névoa que pairava por sobre o porto da cidade.

Uma brisa fresca soprou do leste enfunando as velas da embarcação que conduziria nosso grupo até um porto perto de Tória, no outro lado da foz do rio Frefo, e de lá até Ambernita, no sul da Moldânia, de onde prosseguiríamos nossa marcha até Chats, capital de Filanti.

Do alto da amurada da pôpa de nosso navio, imaginei que, apesar do cuidado que deveríamos ter em navegar pelas águas escuras do lago, as chances de encontrarmos embarcações hostis era muito pequena, de sorte que nosso grupo poderia se permitir alguns momentos de merecido descanso, com os combates e o cheiro da morte em Abadom se tornando apenas memórias ruins em nossas vidas, que pretendíamos esquecer com o passar dos anos.

"Não que isso seja fácil de acontecer com um meio-elfo" – pensei comigo mesmo.

A travessia até o porto que ficava perto de Tória foi tranqüila e sem incidentes. Fizemos muitas amizades com a tripulação do navio, que era um barco até certo ponto veloz para o seu tamanho. O pouco de náutica que aprendi na minha vida foi-me ensinado pelo capitão do barco, um marinheiro humano chamado Hagrim, de meia-idade, cabelos já grisalhos e com muitas cicatrizes nos braços, com quem tive algumas conversas.

Tudo levava a crer que passaríamos nossa estada no mar sem maiores incidentes, exceto alguns sacerdotes mais enjoados que o habitual.

Mas estávamos enganados...

Até aqui o braço do inferno nos perseguia...

No início da manhã do sexto dia de nossa viagem, quando já singrávamos águas próximas de Ambernita, o vigia do mastro principal gritou lá de cima:

- Capitão, velas a boreste. Parece ser uma embarcação grande.

Um alvoroço tomou conta da tripulação. Os homens começaram a correr de um lado para o outro do navio, puxando cordas e soltando velas. Alguns subiram nos mastros de popa e proa mexendo alucinadamente no velame, tentando desatar os nós que os prendiam.

Corri até o capitão Hagrim e perguntei o motivo de tamanha correria.

- Barcos grandes não são comuns nessas águas, clérigo. Saravossa possui algumas embarcações de guerra por aqui, mas elas costumam patrulhar águas bem mais ao Oeste. Estou temendo o pior.

- Mas não estamos também longe de águas onde os barcos bankdis e seus aliados costumam navegar? – perguntei cheio de apreensão.

- Sim, estamos. Mas aqueles demônios estão ficando mais ousados, enviando seus barcos em patrulhas cada vez mais distantes de suas bases em Verrogar. Temo que, logo, todo o Lago esteja infestado com seus barcos dos infernos.

Fui até o passadiço e pus-me a observar o navio desconhecido ao longe. O tempo foi passando e ele parecia estar se aproximando rapidamente...

- Atenção. É um drakkar verrogari, senhor... com quatro mastros e dez velas. Está com o vento a seu favor. – gritou o vigia do mastro principal, após cerca de uma hora de perseguição.

- Que Ganis nos proteja – gemeu um dos marujos – É um barco mais veloz que o nosso.

O capitão começou a gritar ordens para seus comandados. Falava aos berros, com expressões que fariam qualquer nobre corar de vergonha. Ele dirigiu-se a mim.

- O navio que nos persegue é um barco de guerra verrogari, muito maior e mais veloz que o nosso. Provavelmente irão nos abordar, portanto, que seus homens estejam preparados, pois teremos de lutar para nos livrarmos deles.

Desci até o deque inferior e convoquei nosso grupo.

- Às armas, confrades. Parece que os apóstatas adoradores de demônios que enfrentamos em Abadom estão nos perseguindo até aqui. Um barco de guerra verrogari irá nos abordar em pouco tempo. Mas nós vamos mostrar-lhes que não importa o lugar, os sacerdotes de Crizagom sabem lutar pela justiça e pela verdade. – Falei-lhes em alto e bom tom.

O retinir das armaduras e o embainhar de espadas tomou conta do local. Rapidamente colocamos nosso equipamento e nos preparamos para a luta que estava por vir.

- Vamos mandá-los de volta para os infernos – Alguém bradou no fundo do compartimento.

Um tremendo grito de aprovação saiu em uníssono de muitas bocas.

Subi até o deque principal e percebi que a nossa barcaça já estava sendo alcançada pela embarcação verrogari. Corri até o capitão e disse-lhe:

- Leve-nos até perto do drakkar. Anteciparemos a abordagem deles. Eu e meu grupo invadiremos o barco. Cuide que seus homens apenas nos dêem cobertura com seus arcos e flechas.

Um olhar surpreso cravou-se em mim e o capitão balançou a cabeça.

-Vocês estão querendo se suicidar? Não ouviu o que eu disse? Aquele é um barco de guerra verrogari. Vocês não terão a menor chance.

Olhei bem profundamente para o marujo, que continuava a me encarar como se não quisesse acreditar no que eu falaria a seguir.

- Se Crizagom permitir que eu parta hoje para as terras de Cruine, o farei alegremente, pois partirei defendendo aquilo em que acredito: Justiça, honra, bravura, disciplina e estratégia. Não poderia pedir melhor morte que esta. Mas acredito piamente que não verei o reino do deus da morte hoje. Eles não esperam encontrar muita resistência e nós os surpreenderemos. Agora, faça o que eu lhe pedi! – Disse-lhe com firmeza.

O capitão partiu rumo ao timoneiro para lhe dar as novas instruções, enquanto eu desci novamente até onde estavam meus comandados e convoquei-os:

- Camaradas. Honremos o nosso senhor neste momento e mostremos a esses adoradores de demônios, o que um servo sagrado pode fazer.

Comecei a entoar, em alta voz, uma prece a Crizagom, pedindo-lhe a proteção. Fui acompanhado por um coro de inúmeras vozes, que se juntaram, num crescendo, formando um som parecido com a rebentação das águas do mar junto aos penedos da costa. Alguém começou a bater sua espada em seu escudo, em meio a cânticos sagrados, no que todos começamos a imitá-lo e o som foi-se transformando num ribombar de inúmeros trovões. Senti minha pele arrepiar. O ar do recinto começou a ficar elétrico, uma sensação de imensurável renovo e refrigério invadiu meu corpo.Uma lufada de vento atravessou nossa formação. Foi como se o próprio Crizagom soprasse um pouco de seu fôlego sobre cada um de nós. Eu sentia sua presença, palpável, nítida, perceptível...

Aguardamos o drakkar aproximar-se. As primeiras setas cruzaram o convés. Cordas e ganchos foram lançados e cravaram na madeira de nossa embarcação. Os primeiros verrogaris se preparavam para pular...

Minha mão direita procurou o cabo da espada. Apertei-o fortemente. A lâmina brilhava, sedenta. Ergui-a acima de minha cabeça e gritei a plenos pulmões:

- Por Crizagom... abordar!!

Um tremendo urro acompanhou-me quando me projetei para cima e para fora do local onde estávamos alojados. Não via mais nada exceto a amurada de nosso barco e o convés do drakkar. Escudo em riste...

Saltei pela borda e caí do outro lado. Três demonistas armados com espadas curvas e protegidos por armaduras e capas partiram em minha direção.

O primeiro veio de frente, brandindo a espada. Dei dois passos para trás e atirei contra ele o escudo , derrubando-o. Aproveitei sua queda e cravei-lhe a espada no tórax. O outro se aproximou pelo flanco esquerdo tentando cortar minha cabeça. Joguei o corpo para trás. A lâmina roçou meus cabelos, mas passou no vazio. Apoiei o corpo e me arremessei de pé. Com a espada na mão direita, fiz um movimento de arco. A arma atravessou a cintura do verrogari antes que ele pudesse tentar outro golpe.

Presenti perigo. À direita. O terceiro inimigo. Virei a tempo de ver a lâmina cortar o ar em direção ao meu pescoço. Aparei o golpe com a minha espada. Ergui a mão esquerda e agarrei o pulso do agressor. Alguns segundos medindo forças. Tremíamos. De relance, pude observar meus camaradas levando o caos e a morte aos abomináveis. Um frenesi havia se apossado deles. Lutavam como leões.

Olhei bem para meu adversário. Seus olhos meio amarelados faiscavam de puro ódio e seus dentes rangiam medonhamente. Forcei meus músculos para frente e dei um grande grito, empurrando o

inimigo para trás. Ele tentou saltar, mas já era tarde. Troquei a base das pernas e em um movimento de cintura, dirigi minha espada em direção aos joelhos do demonista. Ele caiu pesadamente ao chão.

Ao meu redor, as hordas dos verrogaris pareciam querer recuar. O retinir de metal contra metal era entrecortado pelas vozes de comando, pelos gritos de dor e agonia dos moribundos e pelo clamor dos vitoriosos. As primeiras línguas de fogo começaram a subir da nau verrogari, enquanto os combates intensificavam. Abaixei-me para pegar meu escudo e continuar a lutar.

"Mestre Kerdal... cuidado!!"

Súbito, um baque. Algo, ou alguma coisa chocou-se violentamente contra meu lado esquerdo. Uma dor aguda percorreu meu ombro e braço. O ar saiu com força de meus pulmões, enquanto meu corpo era projetado para frente. Meu elmo caiu. Só consegui ouvir um grito lancinante de agonia antes de me esparramar no chão.

Ergui-me rapidamente e me voltei para o lugar de onde partira a agressão. Um cheiro horrível de enxofre invadiu-me as narinas. Era tão forte que ameaçava me sufocar. O que vi me deixou chocado...

Altiom se debatia, tentando tirar sua armadura, que parecia arder sobre seu corpo. Seus gritos de dor ainda consomem meus sonhos até hoje. Corri em seu auxílio. Parecia que havia sido atingido por algum tipo de sortilégio maligno. Ele derrubara-me e sofrera o ataque em meu lugar...

Enquanto tentava ajudar meu valoroso amigo, corri os olhos para tentar encontrar o autor de tamanha covardia. Meus olhos caíram sobre um homem corpulento, que usava uma armadura completa cinzenta, um elmo com um penacho semelhante a uma crina de cavalo e um escudo prateado, com uma insígnia bankdi. Ele acabava de sair da posição de conjuração. Em sua cintura pendia um grande martelo de batalha.

Cerrei meus dentes. Diante de mim se encontrava um Sacerdote Negro. Um ser desprezível que vendera sua alma aos seres infernais em troca de poder maligno. Aquele era um demonista verdadeiro...

A situação mudara. Eu não enfrentava um cultista ou um soldado comum, mas um amálgama de clérigo e mago das profundezas, com poderes concedidos pelos demônios. Um adversário, não... uma aberração que deveria ser expurgada desta existência.

Voltei-me rapidamente para Altiom, que conseguira retirar o peitoral metálico de sua armadura. Suas mãos tremiam intermitentemente. Horríveis queimaduras espalhavam-se por todo o seu tórax. O cheiro de enxofre continuava emanando das mesmas. Seu sofrimento devia ser indescritível, mas ele ainda teve forças para me sussurrar:

"Por Crizagom..." --e desmaiou.

Eu deveria tentar curá-lo, ali mesmo, senão ele não resistiria aos ferimentos. Nisso, uma voz gutural gritou algo em uma língua estranha. O Sacerdote Negro dissera alguma coisa a alguém.

Do alto eles caíram sobre mim. Não tinha visto nada igual antes. Já combatera criaturas infernais no passado, mas nada parecido com aquilo.

Seres de corpo pequeno, coloração avermelhada, olhos negros e redondos e aparência demoníaca cercaram-me a mim e ao corpo de meu camarada. Suas bocas pequenas com presas abriram-se num esgar horrível. Em vez de mãos, possuíam garras de três dedos. Patas de bode no lugar de pernas. De suas testas, pequenos chifres curvos projetavam-se para o alto. Falavam alguma coisa num linguajar gutural e profano.

Olhei para os lados. A luta continuava intensa no barco verrogari. Não poderia contar com o auxílio de ninguém naquele momento. As criaturas das profundezas atacaram. Deveria haver umas dez ou doze delas. Ergui minha espada e girei-a sobre meu corpo. Consegui atingir duas daquelas coisas que caíram para trás, emitindo um som que parecia ser um guincho de dor. Mas as restantes amontoaram-se sobre mim mordendo e arranhando meus braços e rosto. Dei-lhes um safanão e três delas recuaram. As restantes continuaram a me atacar.

Eu resolvi acabar com aquilo rapidamente. Altiom precisava urgentemente de cuidados e ainda havia o Sacerdote Negro que ficara lá, parado, esperando suas crias acabarem comigo. Minha mão esquerda escorregou até o símbolo sagrado de Crizagom em meu pescoço, preso por uma correntinha de ouro e segurou-o fortemente. Fechei meus olhos e recitei a prece há tempos guardada em minha memória.

Um clarão de luz dourada, um som alto, uma onda de vento e os pequenos demônios foram literalmente empurrados para longe de mim como que se por uma mão invisível. Tomados de um pânico terrível, os seres de aparência ridícula fugiram em desabalada correria, ignorando os apelos de seu mestre sombrio que, surpreso, gritava algo para eles, naquela voz gutural.

Aproveitei o momento de fúria do demonista para com as pequenas criaturas e orei por um milagre de cura sobre Altiom, clamando a Crizagom para que aquilo bastasse para mantê-lo vivo, por enquanto.

Um urro inumano partiu do sacerdote negro, enquanto ele empunhava seu martelo de batalha e carregava contra mim, com seu escudo levantado. Pulei para o lado onde estava caído o meu escudo, evitando a primeira investida. O golpe perdendo-se no vazio.

Ergui-me, já de posse de meu companheiro de lutas, que me salvara a vida muitas vezes, firmemente preso em meu braço esquerdo. Brandi a espada e desferi um golpe potente sobre meu adversário. Mas ele era rápido e minha lâmina bateu contra o metal de seu escudo, retinindo-o.

Ele contra-atacou, girando o corpo, tentando atingir meu flanco esquerdo. Um bom golpe, veloz, executado com perfeição. Funcionaria contra qualquer um... menos comigo.

Desci meu braço direito velozmente contra seu membro descoberto. Foi tudo muito rápido. Nem eu mesmo vi direito. No instante seguinte, martelo, mão, punho e antebraço do bankdi caiam sobre o convés do drakkar verrogari, banhando de vermelho-púrpura o madeirame.

O demonista gritou de dor, recolhendo o membro decepado e agora inútil, enquanto tentava estancar o sangramento com sua mão esquerda. Aproveitei o momento e separei-lhe a cabeça do resto de seu corpo, achando que aquela era uma morte muito misericordiosa para uma criatura tão abominável.

Ergui minha arma e gritei em vitória. Os últimos remanescentes dos apóstatas se lançavam ao mar para salvarem suas detestáveis vidas. Nosso grupo percorria a nau verrogari eliminando os exíguos focos de resistência. O incêndio começava a ficar fora de controle...

A vitória era nossa... mais uma vez.

A justiça sempre triunfará no final.

"Simas... me lembrei de você."

***

As lembranças de nossa luta no Lago Denégrio contra os verrogaris e os seres infernais pareciam antigas memórias hoje.

Muitos de nossos amigos não sobreviveram para estarem aqui hoje, em Chats, na celebração de nossa união às forças de defesa Filanti. Altiom era um deles, infelizmente. Leimar saíra com alguns ferimentos mais sérios, mas se recuperara para a cerimônia.

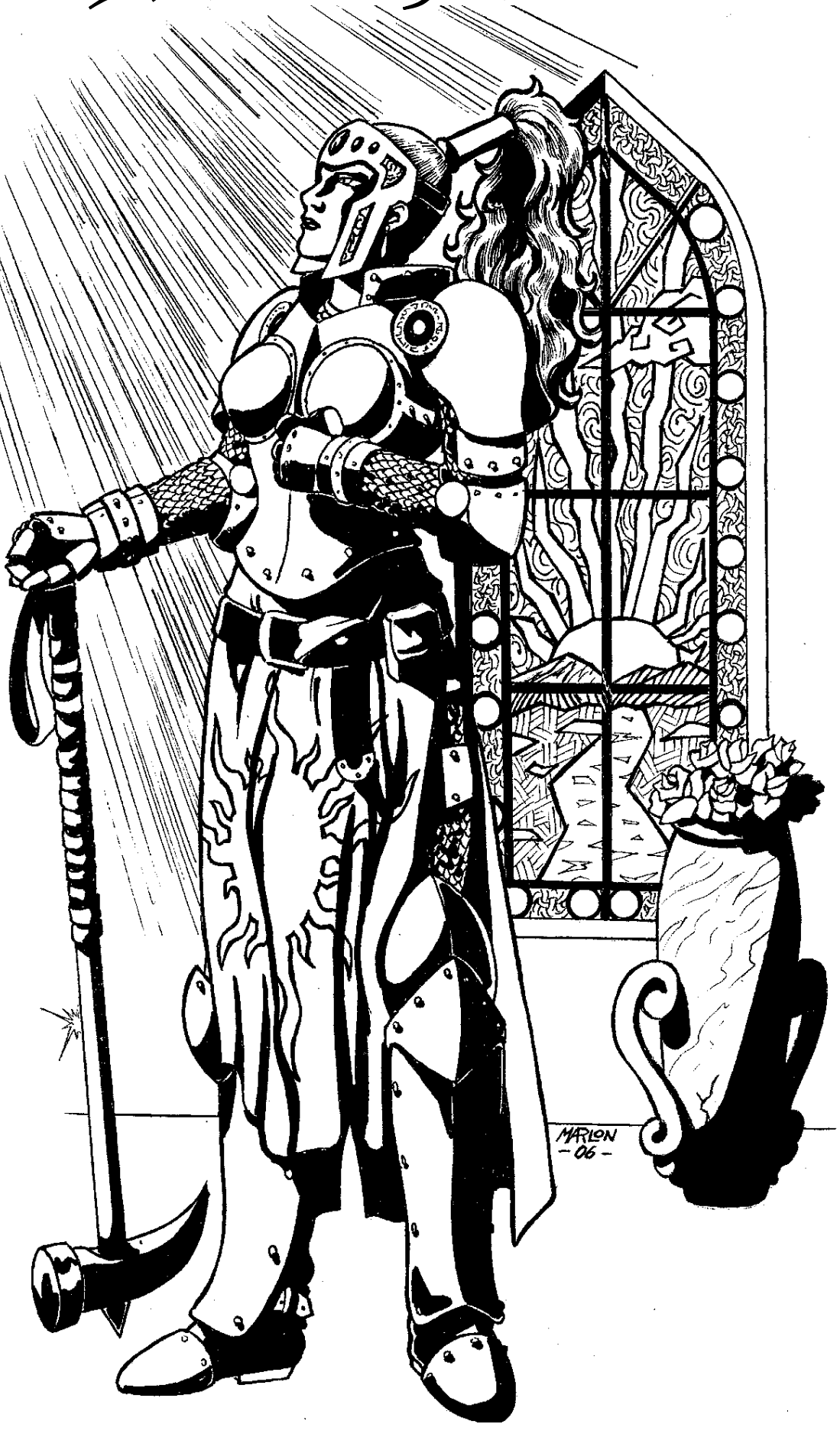
Mais uma vez Crizagom me dava uma chance de lutar contra os adoradores infernais sob a égide de um soberano.

Sua majestade, o rei de Filanti, acompanhado de seus generais e da maioria da nobreza fizera questão de discursar para o restante de nosso grupo. Não éramos em grande número, mas as lutas em Abadom nos haviam transformado em veteranos de guerra, bem mais experientes que qualquer soldado que este país pudesse produzir. Além disso, possuíamos uma coisa que nenhum outro guerreiro tinha...

A justiça divina estava do nosso lado.

E, no final, a justiça sempre triunfará.

As Ordens



3 As Ordens

Congregações Comuns e Ordens Sacerdotais

Um erro muito comum é acreditar que a adoração aos deuses seja sempre realizada através das religiões estruturadas e centralizadas. Na verdade a adoração às divindades pode ocorrer em vários níveis de escala:

Fé individual: Fé é o mesmo que acreditar ou confiar, geralmente por questões emocionais, por algum motivo geral ou pessoal, por alguma razão específica ou mesmo sem razão bem definida, sem evidências físicas. Fé é acreditar tanto numa pessoa quanto num objeto inanimado, uma ideologia, num pensamento filosófico, num sistema qualquer, num conjunto de regras, numa crença, numa base de propostas ou dogmas de uma determinada religião.

A Fé não é baseada em evidências físicas reconhecidas. Ela geralmente é associada a experiências pessoais e pode ser transmitida a outros através de relatos. Nesse sentido é geralmente associada ao contexto religioso e a decisão de "ter fé" é unilateral, ou seja, depende da vontade exclusiva de quem quer ter fé.

No contexto religioso de Tagmar ela pode ocorrer quando uma pessoa professa sua crença numa divindade específica através de suas orações, caráter, modo de vida, atos de caridade e compromisso e fidelidade aos dogmas daquela divindade (tal compromisso não precisa ser cego ou submisso e pode ser baseado em evidências de caráter pessoal, mas outras vezes essa **fé** pode ser forçada, ou seja, imposta por uma determinada comunidade ou pela família do indivíduo, por exemplo).

Templos: O templo é uma estrutura arquitetônica (estilizada ou não) dedicada a um serviço religioso ou a uma atividade espiritual, tais como oração, sacrifícios, rituais ou ações correlatas. Trata-se de um local sagrado onde se reúnem várias pessoas e onde estas celebram seus rituais e experiências místico-religiosas específicos de acordo com as práticas eclesiásticas daquela divindade em questão, na maioria das vezes sob a orientação e condução de um sacerdote ou ministro autorizado pela deidade, que atua como um "mediador" entre a deidade e o homem.

Em Tagmar existem vários templos dedicados às divindades, alguns tão suntuosos como um palácio imperial, outros tão simples como uma casa comum, mas em sua essência eles funcionam como uma "habitação terrena do seu deus".

Congregações (ou igrejas) comuns: Em sua definição mais simplória, uma congregação é um grupo, um corpo de pessoas reunidas para determinado propósito ou atividade, no caso em discussão, de atividades religiosas. Cada divindade possui seus dogmas, doutrinas, valores ético-morais e regras de conduta e convivência que seus fiéis seguem à risca, sendo tudo isto administrado, dirigido, fiscalizado e ensinado pela Congregação (Igreja) comum através de seus sacerdotes nos templos respectivos.

Cada Congregação possui sua própria segmentação hierárquica particular, algumas sendo rígidas, com cada sacerdote sabendo e reconhecendo seu lugar na "estrutura social" da igreja, e outras um pouco mais informais, cujo relacionamento entre os sacerdotes e entre estes e os fiéis é menos estruturado e rígido. Existem variações, mas a maioria das congregações se encontra entre estes dois extremos.

Apesar da fé e do culto à divindade serem disseminados por todo o Mundo Conhecido (com algumas deidades sendo mais veneradas em certos locais que em outros), o âmbito de ação de uma congregação comum restringe-se àquele local ou região onde existem alguns templos da respectiva divindade (o alcance de suas ações é extremamente regionalizado). Uma congregação de Maira em uma cidade de Filanti, por exemplo, não saberá do que acontece com outra congregação do mesmo deus em outro local muito distante e normalmente não vai alem das fronteiras de um país.

Ordens Sacerdotais: A Ordem Sacerdotal é uma organização religiosa de alcance continental (diferentemente das congregações comuns, uma Ordem Sacerdotal possui um espectro de ação que engloba todo o Mundo Conhecido), não estando ligada a nenhum governo (As Ordens Sagradas existem para lutar por uma religião, não por um rei, uma nação ou um povo, pois para isso existem os exércitos regionais), criada por decisão direta da própria divindade, e onde se alojam um ou mais grupos seletos dos mais fiéis e capazes seguidores do deus (em sua maioria, exemplos da fé verdadeira naquele deus, e reconhecidos, de algum modo, como sendo mais próximos de seu deus do que os mortais e sacerdotes comuns), que reforçam a fé naquela divindade específica ao mesmo tempo em que resguardam a sua

existência (daí todas, ou quase todas as Ordens terem suas sedes localizadas em regiões secretas e bem guardadas).

Todas as Ordens possuem uma sede, que normalmente foi o local de surgimento, o qual normalmente é um lugar de difícil acesso e de conhecimento restrito. Além distos as Ordens mantêm congregações em outros lugares de Tagmar. Estas respondem diretamente a sede da Ordem, mas gozam de relativa independência para a maior parte das suas ações, como por exemplo a ordenação de novos membros. No entanto não se deve confundir as congregações da Ordem com os demais templos de outras congregações comuns. Estas congregações mantidas pelas Ordens se encontram espalhadas por Tagmar, e são normalmente encontradas nas capitais mais importantes de Tagmar, com um destaque especial para Saravossa, onde todas as ordens mantêm uma congregação.

Estrutura das Ordens Sacerdotais

Cada deus possui, em particular, uma Ordem estruturada de acordo com seus princípios e necessidades mais íntimos, cada qual sendo única e intransferível de divindade para divindade; algumas podem se assemelhar em alguns ou até em vários aspectos; mas, para aqueles que puderam vislumbrar todos os seus segredos, a certeza é de que nenhuma Ordem é igual à outra a despeito de qualquer semelhança, pois aqueles que adentram suas fileiras verão claramente que cada qual, a sua maneira, possui seus próprios votos e objetivos, e até mesmo a sua própria razão de existir.

As Ordens existentes no mundo de Tagmar hoje são classificadas em três tipos básicos: Clericais, Militares e Ocultistas; mas há algumas Ordens que possuem uma organização diferente.

Estrutura das Ordens Clericais

As Ordens clericais poderiam se conhecidas como as Ordens dos Estudiosos das coisas do Espírito. Essas Ordens dedicam-se basicamente ao estudo dos escritos antigos, a dar ajuda aos fiéis necessitados, seja como forma de conforto físico ou mesmo espiritual, e, sem dúvida, à propagação da fé em seu Deus, estando sempre em busca de novos convertidos. Os sacerdotes de uma ordem Clerical, quase sempre, serão sábios em sua esfera de conhecimento, a religião, e normalmente serão pessoas calmas e contemplativas que buscam desvendar os segredos da criação que os Deuses mantém escondido do alto de seus tronos celestes. Os maiores curandeiros e curadores estão sem dúvida nas fileiras das Ordens Clericais. Em contrapartida, alguns desses sacerdotes têm pouca inclinação para qualquer tipo de treinamento militar e outros quase sempre possuem um voto quase extremo de não agressão, o que os faz não vestir armaduras e nem dedicar seu tempo às artes da guerra. Os templos das Ordens Clericais podem se tornar um elemento tranqüilizador de familiaridade em terras estrangeiras.

As Ordens Espirituais possuem uma estrutura hierárquica bem definida que apesar de não ser tão rígida quanto às Militares deve ser respeitada.

Sumo Sacerdote: O Maior posto das Ordens Espirituais, cabe a ele reger a Ordem com amor e sabedoria.

Alto Sacerdote: Imediatos do Sumo Sacerdote, responsáveis por ajudar a manobrar a máquina monástica junto aos Sacerdotes Superiores.

Sacerdotes Superiores: Imediatos dos Altos Sacerdotes, responsáveis por controlar as possessões da Ordem junto aos Diáconos.

Diáconos: Imediatos dos Sacerdotes Superiores, responsáveis por regerem as congregações de Párocos.

Párocos: Imediato dos Diáconos, responsáveis por comandar Igrejas ou Templos.

Sacerdotes: Imediatos dos Párocos, atuam sob as ordens dos Párocos junto aos fiéis.

Noviços: Imediato dos Sacerdotes, o posto inicial para aqueles desejosos de adentrarem na Ordem, devem submeter-se a toda a hierarquia e procurar aprender o máximo possível.

Os graus da Ordem são conferidos mediante solene juramento com a presença de todos os de mesmo grau e superiores, sempre renovando os votos antigos e professando novos. O avanço na hierarquia se faz mediante reunião e votação de todos os de grau superior aos votados. A ascensão ao cargo máximo é conferida em uma solenidade com a presença votante apenas dos Alto Sacerdotes.

Estrutura das Ordens Militares

As Ordens militares são literalmente Escolas de Guerreiros Sagrados, ou Escolas de Guerreiros da Fé. Ainda que todas as Ordens "lutem", à sua maneira, para defender os interesses de seus deuses e propagar a fé, são os membros das Ordens Militares que efetivamente pegam em armas por seu deus. Esses Sacerdotes Guerreiros são sem dúvida a "elite da elite" dos guerreiros divinos, possuindo um treinamento tão profundo nas artes das guerras que esses não deixam em nada a dever a um simples guerreiro membro de alguma outra organização de elite. Muito pelo contrário, devido a seus poderes divinos conferidos por seu deus e sua capacidade natural de liderança, esses guerreiros da fé tornam-se os melhores líderes e generais que possam existir no mundo de Tagmar, sendo que muitos deles estão imortalizados na história como grandes lendas do passado. Apesar da necessidade da formação cultural e intelectual desses fiéis, esses devotam, sem dúvida, a maior parte de seu tempo às artes da guerra, levando sempre o nome de seu deus no fio de sua espada. Possuem sempre um código de conduta muito rígido e quase não desfrutam da maioria dos confortos e regalias que os membros de outras Ordens possuem, mas para esses devotos não há nada mais importante que viver e morrer por seu deus.

As Ordens Guerreiras possuem uma estrutura complexa, extremamente rígida e cegamente respeitada por todos os seus membros, ela é composta de:

Grão Mestre: O Maior posto da Ordem cabe a ele regê-la com mão de ferro.

Comendador: Subordinados do Grão Mestre para assuntos diplomáticos.

Alto Comandante: Subordinados do Grão Mestre, responsáveis por comandarem as tropas.

Chefe Maior: Subordinados dos Altos Comandantes são responsáveis por comandar grandes regimentos de Sacerdotes.

Comandantes: Subordinados dos Chefes Maiores são responsáveis comandar grupamentos de sacerdotes.

Imediatos: Subordinados dos Comandantes são os responsáveis por assegurar suas ordens junto aos Sacerdotes.

Sacerdote: Subordinados dos Imediatos. Aqui se encontra a maioria dos membros da Ordem.

Noviços: Este é o posto inicial da Ordem, toda a hierarquia está acima e espera-se deles grande dedicação e obediência.

Os graus da Ordem são conferidos mediante solene juramento com a presença de todos os de mesmo grau e superiores, sempre renovando os votos antigos e professando novos. O avanço na hierarquia se faz mediante reunião e votação de todos os de grau superior aos votados. A ascensão ao cargo máximo é conferida em uma solenidade com a presença votante apenas dos Comendadores e Altos Comandantes.

Estrutura das Ordens Ocultistas

Algumas coisas não devem ser visíveis, algumas verdades devem ser ocultadas dos olhares mais indiscretos, e aqueles muito em evidência quase sempre não estão em condição de conduzi-los, por isso algumas vezes um grupo de "desconhecidos" precisa entrar em cena e agir nos bastidores da trama para que tudo possa continuar a caminhar como deveria. Os membros das Ordens Ocultistas são sem dúvidas os maiores sábios e estudiosos do oculto de toda Tagmar, seus profundos conhecimentos por muitas vezes se confundem e até superam os de muitos místicos arcanos. No entanto, seu papel primordial é o de encontrar, estudar e zelar pelas verdades absolutas que, em hipótese nenhuma, devem cair em mãos erradas e tão pouco no conhecimento público. O conhecimento muitas vezes é uma arma letal demais para ser manuseada por mãos inábeis. Em suma, os membros das Ordens ocultistas são trabalhadores anônimos de uma "obra maior" que, por necessidade de causa, atravessa as margens da história oculta dos olhos e da mente da maioria das pessoas comuns.

As Ordens Ocultistas, apesar de serem Ordens secretas e de não fazerem qualquer tipo de aparição pública para que fique visível sua hierarquia, possuem a mesma tão rígida quanto uma Ordem Clerical. A única diferença é que você nunca vai ver ou ouvir um membro de uma Ordem ou Sociedade Ocultista dizendo ser o Mestre ou o Grão Mestre. E, por se tratar de um organismo sigiloso, a hierarquia torna-se um dos elos vitais para sua existência.

Venerável Mestre: O Maior posto das Ordens Ocultistas cabe a ele manter a harmonia da Ordem com muita astúcia e sabedoria. Sua influência exerce-se sobre todo Tagmar.

Vigilante: Imediato do Venerável Mestre, responsável por ajudar o Venerável a conduzir a Sociedade junto a todos.

Mestre Conselheiro: Imediato do Venerável Mestre atua como conselheiro para os assuntos da Ordem. Sua esfera de influência também é todo o continente tagmariano.

Conselheiro: Imediato do Vigilante atua como conselheiro para os assuntos da Ordem.

Mestre de Cerimônias: Subordinado ao Venerável e aos Vigilantes. É responsável por todos os preparativos das cerimônias. Caso o Venerável se abstenha de proferir os ritos, este deve estar preparado também para proferi-los.

Grande Secretário: Subordinado ao Venerável, é o responsável por todos os documentos, documentação e formalidades escritas de tudo quanto aconteça. Responsável também pela entrega de relatórios semanais ao Vigilante sobre todas as atividades da Ordem.

Grande Tesoureiro: Subordinado ao Vigilante, é o responsável por prestar contas de todos à movimentação financeira dos cofres da Ordem. Responsável também por manter atualizado todo o inventário do patrimônio da Ordem.

Diáconos: Subordinados ao Venerável e aos Vigilantes dependendo de onde estejam atuando, são os grandes "faz-tudo" da Ordem: são mensageiros, executores, negociantes... Tudo quanto seja ordenado aos diáconos estes devem estar aptos a realizarem. Todos os membros de uma Ordem Ocultistas devem parecer pessoas comuns, mas os Diáconos devem ser os mestres dessa arte.

Preceptores: Subordinados ao Venerável e aos Vigilantes dependendo de onde estejam atuando, os Preceptores são responsáveis por todos os Aprendizes, devendo-lhes ensinar tudo quanto seja necessário sobre a Ordem: sua hierarquia e seus ritos, para que eles não venham a comprometer toda a Organização.

Sentinelas: Aqui se encontra a grande concentração das Ordens Ocultistas. Esses membros, subordinados ao Venerável e aos Vigilantes, dependendo de onde estejam atuando, são responsáveis por vigiar a tudo e a todos (inclusive membros da própria Ordem) a fim de garantir que os interesses da Ordem não sejam comprometidos.

Aprendizes: Esse é o primeiro estágio para quem entra em uma Ordem Ocultista, aqueles que aqui permanecem desconhecem os segredos e toda a influência da Ordem. Mas aqueles que se encontram nas fileiras dos aprendizes têm uma única preocupação: aprender.

É característica marcante das Ordens Ocultistas escolherem seus membros com extrema cautela. Aqueles que estejam sendo observados para se tornarem adeptos, certamente terão toda a sua história e dos seus antepassados revirada. Desnecessário dizer que ninguém se oferece — A Ordem é quem determina os que serão os futuros membros. Ao ingressar na Ordem faz-se um juramento solene, e para cada cargo que este venha a ocupar existe um juramento especifico de comprometimento com a tarefa. Cada Venerável escolhe seus Vigilantes, podendo destituí-los a qualquer momento se lhe aprouver. Para ascensão aos cargos de Conselheiros os Vigilantes e o Venerável se reúnem e escolhem os nomes. Os demais cargos são distribuídos por aqueles responsáveis por eles.

Ordem de Blator

3.1 Ordem Blator - Os Destemidos Senhores da Guerra

Aço e sangue é o que te ofereço, ó divino general.

Caminho por campos de morte desolados, onde corpos são empilhados para queima, antes que comecem a contaminar os guerreiros feridos com seus humores pestilentos e fatais. O sol, rubro, começa a desaparecer no poente, e o crocitar dos corvos ressona no crepúsculo.

Não há paisagem mais bela.

Harvorael, o elfo, a despeito de minhas previsões, sobreviveu. Ele está sentado sobre uma pilha de cadáveres, a corda de seu arco partida, suas adagas quebradas. Ele ofega ruidosamente enquanto cuida de suas feridas, delicado e ágil como um gato lambendo seus ferimentos. Durante as semanas que antecederam o ataque ele me tratou com desdém, certamente me considerando um bárbaro selvagem. Mas hoje vejo em seus olhos que ele entende meu mundo. Nos olhamos e nos saudamos como irmãos.

Um jovem chora desconsolado sobre o cadáver de seu pai — um homem que lutou bravamente e morreu pelas mãos de um adversário ímpar.

— Não envergonhe a memória de seu pai! Ele lutou valorosamente e morreu com a dignidade de um guerreiro. Quer maior honra que essa?

— Ele foi meu maior mestre, e de sua carne recebi meu corpo… como poderei viver sem ele agora?

— Com a retidão com que, tenho certeza, ele te ensinou a portar-se, tanto diante da vida como diante da morte.

O jovem se levanta, limpando as vergonhosas lágrimas de seus olhos. Buscando a lâmina chanfrada com que o pai combateu, ele começa a preparar o corpo para seu último adeus.

Ouço Borark, um animal indigno das armas que porta e da posição que ocupa, gritar uma heresia aos seus subordinados:

— Joguem os corpos dos inimigos aos corvos! Esses vermes não merecem a dignidade de uma cova rasa!

Por Blator que não me contive — puxei de minha espada e, num instante, ela estava na garganta de Borark, sedenta de seu sangue sujo.

— É certamente uma lição de paciência que Blator me dá, Borark, colocando-me no mesmo exército que você! Esses homens foram adversários valorosos, que combateram dignamente contra nós e nos fortaleceram. Ou eles são respeitosamente enviados aos seus ancestrais, ou uma destas pilhas contará com mais um corpo!

Borark range os dentes, avaliando se deve ou não enfrentar-me. Jamais o mataria como um cão, de modo que me afasto dois passos, dando-lhe a oportunidade de sacar sua maça d'armas. Suas mãos chegam ao cabo e o seguram com energia, mas seus olhos trazem uma dúvida limpidamente estampada. Todo o campo parece ficar em silêncio, como se prendesse seu fôlego.

— O que nos recomenda fazer então, ó vigário de Blator? — diz o general, as palavras embargadas na garganta pelo seu ressentimento.

— Recomendo que os nosso sejam queimados no alto desta colina e os deles lá em baixo. Honremos a todos, pois cumpriram seus deveres de guerreiros.

— Assim seja!

Os soldados começam a dispor os corpos com suas armas, tanto amigos quanto adversários, os aprontando para a viagem aos campos de Cruine. Borark, que nada entende de honra, afasta-se a passos largos — certamente não foi covardia o que deteve sua mão, mas prudência, pois os homens acreditam que um sacerdote de Blator traz os favores do deus ao exército ao qual se une.

Uma pena. Pois gostaria de me testar contra você, Borark. Mas a providência de Blator é grande, e certamente haverá mais guerras para nos encontrarmos… e talvez você não tenha a sorte de estar do mesmo lado que eu da próxima vez…

História

Após o grande cataclismo, quando as tribos ainda estavam se unindo para resistir às escaramuças de outros povos e defender seus territórios, que num futuro não muito distante viriam a se tornar os reinos atuais do mundo conhecido, muitas figuras importantes surgiram nesse conturbado cenário de sangue e

de morte. Essas pessoas, que deixaram seus nomes gravados para sempre a fogo nos registros da história, foram em sua época grandes líderes e conquistadores para seus povos, como "pastores de gente", que guiavam com mão de ferro os rebanhos para campos mais férteis e para um futuro melhor. Essas pessoas ao longo das eras tiveram muito em comum a despeito de sua origem e história pessoal, e todas elas impreterivelmente foram consideradas grandes Senhores da Guerra, e sem dúvida essas pessoas eram fervorosos devotos de Blator.

Devido a suas características em comum, ao longo da história é possível ver que muitos desses Senhores da Guerra nutriam um respeito muitas vezes incompreensível por seus arquiinimigos, respeitando sempre o general ou líder máximo do exército oposto e muitas vezes fazendo com que não o matassem, mas o tomassem como prisioneiro. Surpreendentemente este não era destratado, mas sim, bem acomodado e dignamente abrigado por seu captor dentre as suas fileiras como um hóspede ilustre. A incompreensível razão por detrás dos fatos era simples: esses grandes generais faziam o que faziam por reconhecer seus antagonistas como seus iguais.

Quando as primeiras guerras cessaram e os primeiros pactos e acordos de paz entre o grande Império Molda e os demais reinos surgiram, esses mestres da guerra puderam baixar suas espadas e aproveitar um curto, mas revigorante, período de paz. E foi nesse tempo que esses ancestrais dos grandes generais de hoje puderam estabelecer um contato mais estreito entre si apesar de suas diferenças ideológicas, políticas e de credo. Dessa interação surgiu a idéia de se criar um *Conselho de Guerra* onde os maiores generais de todos os povos pudessem estabelecer contato e trocarem suas glórias em tempos de paz.

Os registros da Ordem atestam que a primeira manifestação física desse conselho se deu em meados de 830 DC, no extinto reino da Moldânia, Sua localização não era fixa a cada 50 anos o conselho mudava de local, e pouco a pouco foi deslocado cada vez para as terras ao sudeste ao longo do Denégrio, passando por onde hoje é Filanti e depois Verrogar. Em algum ponto da história do conselho, um grande general, que também era um grande Sacerdote de Blator, disse haver recebido em visão uma mensagem do deus da guerra ordenando que estes erguessem uma magnífica Ordem em sua homenagem. Esse líder máximo que guiou a construção da Ordem e a governou em seus primeiros anos chamava-se Ardor d´Ieron, e ele batizou a congregação de *A Ordem dos Destemidos Senhores da Guerra*.

Localização

Ao se consultar os mapas mais atuais a cerca da localização exata da edificação da Ordem idealizada por Ardor, poderá se verificar que esta se encontra mais ou menos no meio da imensa cadeia de montanhas conhecida hoje como os Montes Palomares, localizada entre os reinos de Filanti e Verrogar. A Cordilheira dos Destemidos, como é conhecida por seus membros, serve como uma magnífica defesa natural contra possíveis ataques externos e também torna difícil sua localização devido as diversas e pouco conhecidas trilhas por entre os montes. No entanto, embora o templo principal da Ordem encontre-se nos Montes Palomares, existem diversas outras congregações que abrigam membros da Ordem. Estas respondem, em situações mais complexas, diretamente ao Templo Principal dos Montes Palomares, mas funcionam quase independentes ao que se refere a maior parte das suas ações, inclusive ordenando novos membros. No entanto não deve-se confundir as congregações da Ordem com os demais templos de Blator, e principalmente por que elas não são muitas e se encontram normalmente apenas nas capitais dos reinos mais belicosos e excepcionalmente em Saravossa, onde todas as ordens mantém uma congregação.

A Ordem mantém uma postura extremamente neutra com relação aos reinos, defendendo o brasão de um reino apenas em casos extremos. A ultima vez que algo do gênero ocorreu foi em 1407 DC, quando a Ordem ajudou na libertação os reinos do sul que se encontravam sob o domínio da Seita, episódio que fez crescer muito o número de interessados em se tornar seguidores. Fato que contribuiu para o crescimento e enriquecimento da Ordem.

Símbolo

O símbolo da Ordem é o de uma espada cruzada com um machado tendo por trás um escudo redondo, símbolo presente em todas as guerras com apenas algumas variações de uma cultura para outra. Na representação da Ordem esses "símbolos" são ricamente adornados como se fossem armas de coleção e não simples armas de combate.

Objetivo

O objetivo da Ordem é sem dúvida o de levar a fé em Blator e o culto à guerra aos quatros quantos do Mundo Conhecido. É importante ressaltar que para esses devotos a guerra não é uma manifestação bestial dos seus sentimentos mais primitivos, mas sim uma arte complexa, bela e intrincada, na qual sempre vence o melhor artista. E os Destemidos Senhores da Guerra estão indiscutivelmente entre os maiores mestres nessa arte.

Os Destemidos Senhores da Guerra

A Ordem treina desde sua fundação boa parte dos maiores e melhores combatentes de todo o Mundo Conhecido. Estes seres são os mais militarizados e altamente treinados nas artes da guerra, que tem com o intuito único de serem peças mortais nesse tabuleiro quando a guerra se fizer presente. Há uma grande quantidade de seguidores de Blator espalhados por todo o mundo conhecido sem dúvida, mas boa parte dos grandes heróis de guerra, do passado ou do presente, eram ou são membros da Ordem.

Essa superioridade nas armas fez com que muitos líderes, de grandes exércitos, solicitassem os treinamentos dos Senhores da Guerra para seus soldados. E isso foi feito em maior e menor escala, com a condição de que todos os soldados treinados se convertessem a Blator e a Ordem. Com isso a Ordem teve uma grande expansão, mas os efeitos não foram os que os líderes da Ordem planejaram. Uma parte dos soldados convertidos só o fizeram para adquirir o tão desejado treinamento e quando consideraram que já possuíam conhecimentos suficientes na arte da guerra, resolveram se retirar da Ordem. Houve então diversos conflitos entre os legítimos Senhores da Guerra e seus dissidentes, numa tentativa de aplicar a punição aos traidores. O resultado foi um banho de sangue em ambos os lados. Os grupos dissidentes da Ordem se espalharam pelo Mundo Conhecido e muito do conhecimento veio a ser adotado, tempos depois, pelas Academias de Combate. Os Senhores da Guerra, após este triste episódio, aumentaram as exigências para uma ordenação, fazendo que a entrada para a ordem torna-se uma das mais complexas e rigorosas entre todas as Ordens.

A heterogeneidade de nacionalidades é um traço marcante da Ordem desde o seu tempo de criação, e tem sido sua grande balança de equilíbrio no que diz respeito à Ordem não tomar o partido de algum reino específico. A Ordem é composta de muitos dos melhores combatentes do todo o Mundo Conhecido, assim foi desde o começo e assim será sempre até o fim. Muitos dos grandes líderes, vários dos maiores generais, ou seja, uma verdadeira elite forma suas fileiras. Imagine que em uma reunião Magna da Ordem estejam presentes muitos dos grandes heróis de Verrogar, Filanti, Levânia, Marana, Ludgrim, Dantsem, Acordo... Todos reunidos em torno de sua fé, momentaneamente acima de seu patriotismo, se respeitando como iguais da mesma maneira que seus ancestrais o faziam até mesmo no campo de batalha. Para estes a guerra é um fato e não uma tragédia, portanto, não há motivo para desespero ou barbárie.

Peculiaridades

Os destemidos Senhores da Guerra envergam belíssimas couraças parciais em um dourado ouro, ricamente adornadas com temas militares retratando batalhas por toda sua estrutura. Acompanha a couraça um magnífico escudo grande redondo, também dourado, e também ornado com temas bélicos. Um belo Elmo fechado também em dourado e também representando guerras é encontrado protegendo suas cabeças. E completando a fantástica indumentária, os Senhores da Guerra envergam uma belíssima capa vermelha anexa à couraça por presilhas com o símbolo da Ordem. Praticamente, todos os seus membros utilizam-se de medalhões e toda sorte de adereços religiosos ou bélicos. Todos os Membros ao serem ordenados são presenteados com uma brafoneira dourada (que deve ser usada no braço esquerdo) ricamente ornada com símbolos que os distingue como membros da augusta Ordem dos *Destemidos Senhores da Guerra*. A distinção hierárquica é feita por meio de uma braçadeira sempre colocada no braço esquerdo abaixo do ombro e que varia em cor e temas representando a patente do membro.

Votos Específicos

A Guerra é uma arte e não a farás como um bárbaro: É nesse aspecto que esses devotos mais se diferenciam dos seguidores de Crezir, a guerra para estes é um tabuleiro de xadrez, um jogo ou uma arte que deve ser desenvolvida como tal e da melhor maneira possível para que se seja vencedor, o fato de ser o perdedor não faz de você um pária, apenas um jogador menos capaz que seu adversário. A clemência para com os generais considerados como iguais sejam eles membros da Ordem ou não, é uma realidade.

Não te furtarás à morte digna de um guerreiro: A morte é uma inegável realidade para todo soldado, e todos sabem que ela vem mais cedo ou mais tarde. Para esses devotos uma morte em combate é uma morte digna e honrosa e deve ser aceita como tal. Não que estes se oponham à captura, de forma alguma, ser capturado não é uma vergonha mortal, pois um grande general sabe reconhecer o valor de seu oponente e até sua superioridade, mas estes procurarão de todas as formas evitar humilhações e mortes indignas.

Honrará seus irmãos de Ordem ainda que as circunstâncias lhes coloquem em campos opostos: Não raro quando dois reinos se enfrentam seus generais máximos sejam irmãos de Ordem, nem sempre a captura é possível e um sem número de vezes um Senhor da Guerra já caiu perante outro. Mas sempre que isso acontece o vencedor deve honrar os restos mortais de seus irmãos da maneira mais digna possível a um soldado, seja entregando seus restos para os seus, seja proferindo seu digno sepultamento. Ou ainda quando ferido mortalmente o derrotado se vale do cumprimento da Ordem, – Por Blator, na Força e na Guerra – que distingue todos os membros mesmo que não se conheçam. Ao pronunciar estas palavras, o derrotado pede para que, ao invés de sofrer agonizando, tenha uma morte limpa e rápida pelas mãos de seu algoz. Qualquer medida deliberadamente desrespeitosa para com um igual pode ser severamente punida para aquele que violar o protocolo de guerra.

Devotarás parte de tuas conquistas para a grandeza da Ordem: Para tudo quanto for conquistado e adquirido por seus devotos, uma parte deve sempre ser ofertada a Ordem como uma forma de agradecimento a Blator pela conquista e também como forma de agradecimento por toda a educação militar que a instituição lhe proveu. Esse voto é levado muito a sério por todos os Senhores da Guerra.

Estrutura

Vide estrutura das Ordens Militares. O líder máximo da Ordem é conhecido também como O Grande Senhor da Guerra.

Líder em atividade

Durante toda a história da Ordem os líderes desta foram das mais variadas nações, porém, quase todos foram da raça dos humanos. O líder atual da Ordem é considerado um dos grandes gênios militares de sua época, um Verrogari de nome Rudor Maximus. Rudor é um homem de porte e estatura extremamente avantajada, mas seu corpo não supera sua mente em grandeza. Sacerdote nato e líder de guerra incontestável, Rudor tem mantido as glórias da Ordem e de Blator nos últimos 30 anos, mas os seus longos 62 anos de vida não parecem lhe pesar em nada, e em verdade Rudor demonstra a mesma determinação e vigor de um jovem guerreiro. Branco, de olhos escuros e cabelos cortados bem curtos, rente ao crânio, Rudor é mais que respeitado por todos os Senhores da Guerra, ele é venerado como uma lenda viva. Seu maior seguidor e atual maior desafeto é exatamente seu irmão caçula Idor Maximus, general absoluto do reino de Verrogar, que aparentemente não aceitou a decisão de Rudor de abrir mão de sua nacionalidade para se tornar o líder máximo da Ordem. Rudor aparentemente não se descuidou de sua função de irmão mais velho e manteve seus olhos sobre Idor, e ao que parece este não concorda com algumas atitudes de seu irmão caçula. O relacionamento entre os dois encontra-se altamente estremecido, o que pode não ser nada bom para o reino de Verrogar e seu atual rei. Rens Alicante, membro mais velho da Mesa de Aço, é amigo pessoal de Rudor.

Juramento

O juramento dos Senhores da Guerra é proferido mediante a uma solene cerimônia sempre proferida pelo líder local da Ordem.

“Eu juro por meus ancestrais lealdade eterna a Blator e à Ordem dos destemidos Senhores da Guerra;

Juro que levarei a fé em Blator através de meus atos por onde quer que eu passe;

Juro respeitar e honrar meus superiores;

Juro que abraçarei a morte com a dignidade de um guerreiro;

Juro que farei guerra a todos os inimigos da Ordem e de Blator, sempre que se faça necessário;

Juro que encararei a derrota por um superior como uma grande lição, e que lhe devotarei todo o meu respeito;

Juro que honrarei todos os meus iguais sejam eles membros da Ordem ou não;

Juro honrar todos os meus irmãos que caírem diante de mim ou ao meu lado;

Juro nunca revelar os segredos da Ordem, a traição é indigna de um grande guerreiro;

Juro que sempre que possível serei implacável, porém, clemente para com meus inimigos;

Juro que sempre combaterei com toda a minha astúcia e toda a minha força;

Juro que se eu não tiver forças para manter meu juramento, que eu seja justiçado pelos meus irmãos".

Saudação

O cumprimento da Ordem é feito cerrando-se o punho direito e o projetando para frente, como um soco e em seguida proferindo as palavras: "Por Blator, na Força e na Guerra".

Relíquias

Caso as lendas digam a verdade, a Ordem possui a maior e mais magnífica coleção existente de armas, armaduras e objetos bélicos mágicos de toda tagmar. É dito inclusive que seu líder máximo, Rudor Maximus, é dono de uma belíssima e indestrutível couraça dourada. Dizem ainda que sua espada poderia matar um Dragão de tão poderosa. De qualquer forma a existência desses tesouros e a real história destes é motivo de especulações para todos os não-iniciados e talvez até para os próprios membros mais jovens da Ordem.

Ordem de Cambu

3.2 Ordem de Cambu - A Divina Prosperidade

Ainda é noite e a grande lua que brilha ilumina o porto de Caleonir. Aqui, sentando na escuridão, com a brisa suave do mar em meu rosto, eu me recordo do passado.

Minha história começa no ano de 1363 D.C., em Plana. Eu era o primogênito de uma família de nove irmãos e meus pais sempre foram grandes devotos de Cambu. Meu nascimento foi difícil e a parteira afirmava que não sobreviveria até o próximo verão. Minha mãe, em resposta, prometera a Cambu que, se eu vivesse, o serviria por toda a vida.

Dez anos haviam se passado até que em um final de tarde um sacerdote de Cambu veio me buscar. De uma humilde vila fui levado para a grande cidade de Caleonir, sede da ordem e capital de Plana. No grande templo central, durante doze anos, fui treinado e educado. Passei a conhecer e a admirar ainda mais o deus que garantira a minha sobrevivência.

Apesar da invasão Bankdi em 1347 D.C., Plana ainda vivia independente. Nossos exércitos, apoiados por forças de Saravossa, Chatz e Zanta, rechaçavam cada ataque dos demonistas, que vinham de Abadom. Porém, um dia, tudo mudou. Em 1390 D.C., seus exércitos marcharam sobre nossa linda terra em hordas cada vez maiores e com maior ferocidade. Em um ano... um ano apenas, estávamos derrotados. Em pouco tempo a liberdade e a alegria de viver tinham sido roubadas de nós.

As cidades foram dominadas e colocadas sobre controle dos Bankdis e traidores. Eles escravizaram a população, impediram o culto aos deuses e lançaram a ordem de Cambu na clandestinidade. Foram tempos difíceis e negros. Fomos perseguidos, caçados como animais. Todos os templos foram saqueados e destruídos. Sacerdotes eram queimados em praça pública, em um espetáculo de puro horror, e qualquer devoto dos deuses era chicoteado.

A ordem foi transferida para as Cordilheiras de Sotopor, onde permanecemos, aguardando o momento certo, o sinal dos deuses para começarmos a punir os apóstatas. E ele veio... O Grande Sábio...

Seriam necessários três anos até que conseguíssemos entrar novamente em Caleonir. Agíamos nas sombras... interceptando suprimentos dos Bankdis, atacando pequenas tropas e principalmente matando oficiais. Nosso número era em muito inferior comparado aos nossos inimigos, porém a tática funcionava e Cambu sorria para nós.

Durante o dia a cidade ficava sob o controle Bankdi, mas à noite, com o toque de recolher imposto a todos, circulávamos pelas vielas e ruas coletando informações, levando mensagens, atacando e matando oficiais Bankdis... minando, destroçando aquela praga que se enraizara no nosso solo.

Hoje é mais uma noite das muitas que existem no ano de 1394 D.C. Durante todo o dia caminhei pela cidade como um comerciante qualquer vendendo tecidos e vasos. Aprendi a ser um, durante os anos de treinamento na Ordem. Achei meio estranho aquilo, naquela época, mas hoje tudo se mostra com um propósito... Posso caminhar à vontade pela cidade pois passo a impressão de ser apenas mais um insignificante negociador entre os muitos na cidade... e até tenho lucrado alguma coisa com os negócios. Cambu é fiel!

A mensagem de hoje vem como todas as outras, no fundo de uma grande jarra de vinho. O pagamento sempre uma moeda de ouro... Menor do que a comum e com um pequeno símbolo da ordem gravado na borda. Imperceptível para aqueles que não sabem onde procurar.

Levei a mensagem ao cais, mais uma das centenas que já enviei de outros informantes. Informações que deram a nossos aliados a posição de tropas inimigas, número de soldados e até trajetos de suprimentos.

Quantos morreram para obter tais informações? Quantos ainda teriam que ser sacrificados no altar da liberdade?

Caminho pelas sombras, para levar a luz aos oprimidos... Já a muito não sei de antigos amigos, irmãos ou pais. Luto, contudo, por eles, para que possam viver em um mundo mais justo e livre. Pois quem acredita na liberdade, sempre alcançará a mesma.

História

Cambu é o deus do comércio e da diplomacia, o protetor dos viajantes e dos comerciantes. A ele também é dado o dom da palavra sendo capaz de unir e aproximar os povos. Todos aqueles que plantam em seus corações o desejo de prosperar, sem a ganância que escraviza, de estar cada vez melhor, de querer o

melhor para suas vidas, através da troca de mercadorias e do tino comercial tem em Cambu a sua divindade maior. Também aqueles que prezam o diálogo, a conversa entre os seus iguais e outros povos, a utilização do bom senso nas relações entre os seres em detrimento do uso da força bruta buscam em Cambu a inspiração necessária para sua atividade.

Na Cidade Dourada, na Cordilheira de Sotopor, a biblioteca da ordem detém os antigos textos originais com o início da mesma. Neles estão relatados que no ano de 800 D.C., Cambu apareceu para dois jovens e fiéis sacerdotes, Címero e Rizaio, que viviam nas margens do Rio Frefo. A eles foi dada a missão de propagar a fé, servindo como mensageiros dos dogmas da divindade, além de organizarem os rudimentos do que seria a Ordem da Divina Prosperidade.

Aliás, a História da Ordem esta indissoluvelmente ligada ao próprio nascimento de Plana como nação independente. Foi graças aos sacerdotes de Cambu que muitos dos povos que habitavam a região se uniram com um objetivo comum e formaram o reino de Plana e, mais tarde, lutaram para que este se tornasse definitivamente independente da Moldânia.

Durante a fundação de Caleonir foi construído o primeiro templo de Cambu, que, posteriormente, viria a ser a primeira sede da Ordem. Missionários foram enviados às demais cidades para propagar a fé e a mensagem do deus aos povos. A Ordem cresceu. A doutrina se propagou na região e vários outros templos foram construídos em todas as cidades e nas pequenas vilas. A maior parte do povo passou a venerar Cambu.

À medida que o tempo passou, porém, nuvens negras se formaram vindas de paragens distantes. Relatos de homens e demônios, dor e sangue começaram a ser ouvidos. Enfim, após alguns anos, não bastou somente propagar a fé, mas garantir que esta sobrevivesse aos anos vindouros. Com a dominação de Plana pela Seita, uma pequena fortaleza foi construída, com o auxílio de anões fiéis à Ordem, nos contrafortes da Cordilheira de Sotopor, ao Sudeste do país – a cidadela dos viajantes — para não somente esconder os manuscritos seculares da Ordem, mas também o tesouro que arrecadaram durante os anos e ser a nova sede. Sua localização se tornou secretíssima e somente os mais altos membros e servos leais tinham (e ainda tem) conhecimento desta. Mesmo nos anos mais negros de dominação Bankdi, sua localização jamais foi revelada. Este foi o centro da resistência da Ordem. Tesouros, armas, suprimentos e informações estavam assegurados para os anos de luta. Longos anos de combate e resistência à dominação do mal se passaram. Aos reinos mais distantes foram enviadas mensagens e informações que pudessem ajudar nos combates. Uma imensa rede secreta foi formada em todo o reino, onde fieis servos de Cambu auxiliavam na resistência.

Os anos que se seguiram à libertação da Seita foram de reconstrução dos templos, caça aos traidores que colaboraram com os bankdis e aos sobreviventes demonistas e expansão da Ordem para todo o Mundo Conhecido.

Localização

Após a sua construção, a cidadela dos viajantes passou a ser chamada por muitos como a Cidade Dourada. Ela se localiza em uma região de difícil acesso, nos contrafortes da Cordilheira de Sotopor, próximo à divisa com o atual reino de Acordo. Rumores contam que suas ruas são calçadas em blocos de ouro e colunas de pedra, incrustadas de jóias e prata, adornam sua estrutura. No grande salão de cerimônias, centenas de baús com moedas de ouro são oferecidas a Cambu. A própria estátua de seu deus feita toda em ouro e com mais de 20 metros de altura se encontra no centro da cidade. A Ordem sobrevive, em grande parte, devido a seu anonimato, ao seu grande poder econômico e às ações entre os fiéis e os comerciantes do Mundo Conhecido. Especula-se que até o poder em Plana está ligado à Ordem. Rumores alegam que alguns membros do Conselho Maior que governa o reino são devotos que integram a Ordem de Cambu.

A sua riqueza é conseguida através dos serviços diplomáticos prestados pela Ordem, donativos dos fiéis e impostos pagos pela utilização dos conhecimentos em práticas comerciais que são estudados a fundo pelos seus sacerdotes. Ao contrario das demais Ordens, a Ordem de Cambú tem uma presença muito marcante em todos os reinos humanos, pois a grande maioria dos templos de cambú estão de alguma forma subordinados ou associados a ela. Porém, se enganam aqueles que acreditam que todo o dinheiro arrecadado é enviado à Cidade Dourada. Uma grande parcela dele é repassada para sustentar esse milheres de templos de Cambú espalhados por toda Tagmar.

Símbolo

O símbolo da ordem é a imagem estilizada de uma Rosa dos Ventos sobreposta por uma moeda, simbolizando a presença de Cambú em todas as direções.

Objetivo

A Ordem é voltada para o estímulo da paz e o entendimento entre os povos, através do intercâmbio comercial entre eles, o que geraria lucros materiais e espirituais para todos os seres. Seus sacerdotes têm como função buscar o equilíbrio e o bem estar da população que se encontra sob sua responsabilidade. A Ordem tem formado homens e mulheres em sua sede para buscar uma aliança duradoura entre os reinos de Tagmar, através do dom da palavra de sabedoria, da diplomacia e da interação comercial. Contudo, os anos de dominação Bankdi levaram a um fortalecimento do braço armado da ordem. Durante a Guerra da Seita, os membros da Ordem de Cambu optaram por trabalhar com a informação e contra informação, atuando como espiões e usando táticas de guerrilha ao confronto direto.

Os Economistas

Grande ramo da Ordem de Cambu. Estes sacerdotes dedicam-se ao estudo e prática do desenvolvimento do comércio entre os povos do Mundo Conhecido. Eles são versados nas mais diversas formas de troca, compra e venda de produtos de valor reconhecido como diferentes entre os negociantes, utilizando seus conhecimentos para se chegar a um preço justo para o produto que agrade a todos os envolvidos na negociação. Formas de empreendimentos, empréstimos e financiamentos também são estudados por estes sábios. Eles pregam a teoria de que o comércio beneficia ambos os parceiros, porque se um não fosse beneficiado ele não participaria da negociação. Eles também rejeitam a noção de que toda a troca tem implícita a exploração de uma das partes. O comércio, entre locais, para eles, existe, principalmente, porque há diferenças no custo de produção de um determinado produto comerciável em locais diferentes. Como tal, uma troca aos preços de mercado entre dois locais beneficia a ambos.

Os Arautos da Negociação

Outro ramo muito conhecido da Ordem de Cambu. Estes sacerdotes são mestres na habilidade da linguagem, do diálogo e da escolha das palavras certas e agradáveis durante negociações entre dois ou mais países em litígio. São muito respeitados entre os governantes das nações de Tagmar por atuarem com imparcialidade, sabedoria, parcimônia e isenção quando da negociação, discussão e conclusão de acordos entre os Estados do Mundo Conhecido.

Os Penas Douradas/Penas Prateadas

Estes sacerdotes compõem a tropa de elite da Ordem de Cambu. São arqueiros extremamente exímios e adestrados ao limite de suas habilidades no manejo deste tipo de arma. Alguns dos melhores arqueiros de Tagmar compõem suas fileiras. Seus nomes derivam da coloração das penas usadas na fabricação de suas flechas. Ao contrario do que possa parecer, esta tropa de elite nunca usada para o ataque ou conquista, mas somente para a defesa dos interesses da ordem.

Os Penas Douradas servem aos Ministros da Ordem, que contam com um efetivo de cerca de cem arqueiros cada um, realizando escoltas de caravanas e comitivas e as mais diversas missões para os seus líderes.

Os Penas Prateadas servem aos Conselheiros da Ordem, que contam também com um efetivo de cerca de cem arqueiros cada um, com funções semelhantes ás dos Penas Douradas, executando missões, mas normalmente são designados como guardiões de lugares sagrados.

Guardiões da Cidade Dourada

São sacerdotes totalmente devotados à Ordem e treinados no manejo das armas de combate. Fortes, ágeis e rápidos, a eles são destinadas as tarefas de patrulha das muralhas da Cidade Dourada e das trilhas secretas que dão acesso à mesma. Também são responsáveis pela segurança do carregamento mensal de ouro que é destinado à fortaleza, realizando sua escolta das cidades até a mesma. Também executam missões que exijam o emprego das armas para sua realização.

Peculiaridades

Os Economistas e os Arautos da Negociação vestem-se com grandes túnicas clericais de coloração dourada, com o símbolo de Cambu, quando estão executando suas atividades habituais. Medalhões e adereços religiosos ligados à Ordem são também usados pelos mesmos.

Já os Penas Douradas e Prateadas vestem cotas de malha parcial de coloração dourada/prateada com o símbolo da Ordem em alto relevo na região peitoral e um elmo aberto. Eles envergam ou arcos compostos ou arcos de guerra e uma maça para combate corpo a corpo.

A indumentária dos Guardiões varia conforme sua missão. Nas missões de patrulha das trilhas secretas eles envergam cotas de malha completas de coloração mais escura, camuflando-se com o ambiente ao redor. Portam um elmo aberto e um escudo pequeno redondo. Carregam também uma pequena corneta de chifre de animal para alertar os companheiros. Neste tipo de missão eles preferem usar lanças, espadas ou machados crescentes. Nos demais tipos de missão os guardiões usam a couraça metálica parcial dourada típica da Ordem, com o símbolo da mesma estampado na placa peitoral, um belíssimo elmo também dourado, adornado com runas e símbolos místicos e um grande escudo quadrado, de corpo inteiro. Não existem restrições de armas para estes tipos de tarefas.

Votos Específicos

Tudo o que possuis não é teu, é de Cambu: Apesar da Ordem ser bastante próspera em termos de bens materiais, os membros da mesma aprendem a viver não tendo posses. Eles vivem e morrem por ela. Tudo o que tem e terão será providenciado pela Ordem,desde alimentos a armas.

Sempre buscarás as palavras antes das armas: Antes de resolverem qualquer querela por meio armado, os sacerdotes da Ordem devem tentar negociar e chegar a uma solução amigável entre as partes litigantes.

Buscarás a paz entre os povos: Cambu é o deus das relações inter-raciais e entre todos os povos de Tagmar. Os sacerdotes de sua Ordem devem lutar para que todos os seres racionais do Mundo Conhecido se relacionem amigavelmente entre si.

Sempre retribuirás o que receber: Os sacerdotes de Cambu não costumam receber nada de graça. Eles sempre retribuem qualquer ajuda, material ou não, que receberem.

Buscarás sempre o preço mais justo: Este voto é levado muito a sério particularmente entre os Economistas que são os comerciantes mais ferrenhos de todo o Mundo Conhecido. Se eles acham que um determinado produto vale menos do que está sendo cobrado ou mais do que está sendo vendido, eles negociarão exaustivamente até que o preço mais justo seja alcançado para aquele produto.

Estrutura

A estrutura religiosa da Ordem de Cambu é bastante peculiar e mistura elementos clericais, administrativos e militares em seu organograma, todos eles sob a condução do Conselho Maior e Menor da Ordem (que possuem o mesmo nome de seus homônimos do governo de Plana).

Conselho Maior

É composto por nove membros. O presidente do conselho recebe o título de Grão-Mestre, os demais recebem a denominação de Ministros Regionais, cada qual representando uma das regiões de Tagmar (que são iguais às dos pontos cardeais e colaterais. Ex: Norte, Nordeste, Sul, Sudoeste, etc). Durante as reuniões usam o grande manto branco com o símbolo de suas regiões e cada um tem em seu poder um anel de ouro contendo incrustada uma turmalina rosa clara. No interior do anel existem dois símbolos grafados: o primeiro e maior é o de Cambu; o segundo, da região que representa seu portador. Para se tornar um Ministro Regional é necessário ter idade superior a 40 anos humanos (ou proporcional a esta idade para as demais raças), e ser escolhido na sua região por seus pares, os Conselheiros da Ordem. A escolha do Grão-mestre é feita em votação aberta entre os Ministros Regionais. O Grão-mestre da Ordem fica sabendo a localização da Cidade Dourada e recebe de seu sucessor a Chave de pedra, a única que dá acesso às câmaras ocultas da Cidade Dourada.

Conselho Menor

É composto por um membro representante para cada uma das principais cidades da região em questão e tem como seu líder o Ministro Regional. Recebem o título de Conselheiros da Ordem de Cambu. Aos conselheiros cabe administrar os templos de sua cidade e das outras cidades e vilas que se encontram sob sua responsabilidade. Para isso contam com os sacerdotes e principalmente com os noviços, que são os mais jovens integrantes da ordem. Aos conselheiros são entregues anéis prateados com duas turmalinas rosa claro incrustadas. A idade mínima para ingressar no conselho é de 30 anos humanos (ou proporcional a esta idade para as demais raças), e ser escolhido em reunião secreta pelos membros da Ordem naquela cidade e cercanias, que formam um conselho da cidade. É levado em conta o tempo de serviço e a dedicação à Ordem.

Os Adminstradores

O braço administrativo da ordem é encarregado de cuidar dos templos e das atividades comerciais. A Ordem tem ampliado sua influência através não somente da fé e das armas, mas através do dinheiro.

A principal força é a Guilda de Comércio do Oeste. Ela é responsável por financiar grandes expedições comerciais em toda Tagmar, dos comerciantes de Plana a de outros reinos. Quando empresta dinheiro cobra dez por cento de juros sobre o valor emprestado, quando participa tem cinqüenta por cento do lucro.

Escolas de Diplomatas e navegadores são financiados por eles e cobrados valores de serviços aos alunos. A escola tem a função de preparar profissionais capazes para a sua função.

A cidade de Porto Velho tem, entre os estaleiros de construção, o pertencente à ordem. É de lá que saem os navios que serão usados nas expedições (sendo estes para o comercio ou para a defesa) e parte da tripulação que o integrará. Serão os olhos e ouvidos da Ordem. Estes navios recebem a marca de Cambu no mastro principal e no casco, ambos discretos e visíveis aos membros da ordem.

Nas estradas muitas estalagens e postos e abastecimento são controlados pela Ordem. A eles é dada a função de atender aos viajantes e servir de abrigo a membros da ordem em suas missões.

O dinheiro que financia e mantém a Ordem vem através destas estruturas, além de cinco por cento de dízimos pagos pelos comerciantes de cada cidade de Plana e de donativos dos fiéis.

Os Guardiões e os Penas Douradas/Prateadas

Possuem uma estrutura semelhante à das Ordens Militares, mas seu maior posto hierárquico é o de General, que responde diretamente ao Grão-Mestre e aos Ministros Regionais.

Sacerdotes

Cada conselho da cidade tem um número variável de sacerdotes e cada um destes é responsável pela educação de alguns noviços.

Noviço

Noviço é o mais baixo posto da Ordem. Estes são compostos pelos sacerdotes de Cambu que desejem adentrar e seguir os dogmas da Ordem de Cambu. Durante os primeiros anos eles estudarão, ajudarão a celebrar cultos e auxiliarão nas atividades administrativas. Após este período aos noviços é conferida a escolha de integrar o braço religioso/diplomático, administrativo ou armado da Ordem.

Líder em Atividade

O atual líder da Ordem de Cambu, também conhecido como "O Divino Negociante", é o Grão-Mestre Jorehu Hafoli, um humano de seus sessenta anos, mas com um vigor invejável. Dono de uma mente acurada e uma impressionante visão comercial, Jorehu pretende estender os braços da Ordem de Cambu até as regiões mais ao sul de Tagmar, financiando expedições a locais mais inóspitos como as geleiras, o Domo de Arminus e até os Mangues. Ao mesmo tempo, ele procura consolidar os empreendimentos da Ordem nas regiões onde a mesma possui templos.

Juramento da Ordem da Divina Prosperidade

O juramento é realizado numa cerimônia, na Cidade Dourada, onde o acólito recém-ingresso na mesma estende suas mãos sobre o símbolo da Ordem envolto por várias moedas de ouro.

"Eu (nome do acólito), juro diante dos meus superiores e dos meus companheiros de Ordem, que serei sempre fiel a Cambu. Espalharei a riqueza da terra a seus fiéis, trazendo a paz e a harmonia a corações e lares. Buscarei a conciliação entre as raças através das palavras ao invés da guerra. Que buscarei ser sempre justo em minhas negociações e empreendimentos comerciais. Que ajudarei meus irmãos de Ordem e todos aqueles que clamarem o nome de Cambu. Mas todos que macularem e desonrarem o seu nome e seu desejo amargarão sua irá com sangue e dor."

Saudação

O cumprimento feito pelos membros internos da Ordem é um aperto de mãos usando as duas mãos. Em seguida ambos trocam entre si uma moeda de cobre, dizendo: "Que Cambu lhe traga prosperidade".

Relíquias

Sendo uma Ordem extremamente rica em posses financeiras, correm boatos de que os salões subterrâneos da Cidade Dourada, além da imensa quantidade de moedas de ouro, guardam artefatos e objetos mágicos extremamente raros e poderosos que foram comprados com o dinheiro arrecadado pela Ordem. Os rumores mais freqüentes dizem respeito à presença de uma orbe chamada de Oráculo de Cambu, que permite a seu usuário prever eventos futuros, bem como conhecer os desígnios da própria divindade, conversando pessoalmente com a mesma. Dizem que somente o Grão-Mestre conhece o ritual necessário para invocar os poderes do Oráculo e que não toma decisões importantíssimas sem antes consultar a vontade de Cambu através dele.

Ordem de Crezir

3.3 A Ordem de Crezir - Os Dragões Vermelhos

— Marna, bela e imprevisível como uma tempestade.

Dedilho com suavidade minha harpa e a melodia soa, clara e sonora. Sou Dúgal Pássaro-élfico, o sangue em minhas veias tão mestiço que já não sei donde venho. Estou em campos de matança e tristeza, onde as cinzas dos mortos se elevam do solo estéril, sopradas com violência contra meu rosto. Estou aqui para compor uma elegia, mas tudo começou com uma ode à luxúria.

— Marna, fogosa e feroz.

Ainda me vejo, deitado entre lençóis, observando seu corpo nu e alvo, suas mãos aparentemente delicadas afiando o aço de sua lâmina... Marna, a sacerdotisa de Crezir. Ela possuía tudo que eu apreciava em uma mulher: uma amante selvagem, insaciável e absolutamente invulnerável às sutilezas do amor, embora se entregasse prazerosamente aos caprichos da paixão. Seus músculos rijos se movimentavam com elegância sob sua pele delicada, e a crueza de sua beleza sem caprichos me lembrou uma serpente (e eu as adoro, por serem lindas e letais). Busquei minha harpa e toquei alguns acordes, quando Marna cessou seu trabalho hipnótico e sedutor, me perguntando:

"*O que está fazendo*?"

"*Vou cantar tua beleza", respondi satisfeito, esperando que a lisonja a fizesse retomar seu trabalho.”*

"*Não, não agora... agora não estou bela*."

"*Quando então, minha senhora?*"

"*Amanhã, Dúgal. Amanhã me verá mais bela que jamais serei entre estes lençóis. Tenha paciência, meu jovem amante*".

E eu tive. Seguimos para os campos a oeste de Ender, quase nas fronteiras de Conti. Ao que parece, uma tribo nômade de orcos atacava as vilas do local, vilas estas que contavam com uma guarda fraca, com poucos guerreiros de carreira e muitos trabalhadores voluntários. Quase que por acidente, um grupo de batedores encontrou o acampamento dos salteadores, e alguém chamou Marna.

Ela reuniu dois pelotões, cada um com quinze homens, guerreiros experimentados que tinham em comum um único detalhe: o gosto por matar. Eles obedeciam Marna em cada pequena vontade, e a seguiram em marcha até o acampamento dos orcos. Lá chegando, encontramos a guarda local, esfarrapada e mal armada. "Qual a estratégia, minha senhora?" — perguntou o pobre capitão, um homem cansado com um olhar de súplica nos olhos. Marna apenas sorriu... e partiu em carga contra o acampamento. Seus homens foram atrás, e também não exibiam qualquer preocupação em manter o elemento surpresa.

Marna usou exaustivamente seus poderes, as dádivas de sua deusa sedenta de sangue, e hordas de orcos tombavam, vítimas do enorme machado de Crezir. Não havia mais beleza em seus movimentos — seu corpo, seu ginete, tudo estava banhado de sangue... sua arma ceifava vidas impiedosamente, enquanto sua montaria pisava os moribundos caídos. E Marna ria. Insanamente, os olhos em chamas, os dentes brancos destacados contra o rubor negro de sangue que a cobria.

Tudo cessou muito rapidamente — mortos todos os orcos machos, restaram apenas as fêmeas e as crias, protegidas por poucos soldados com lanças. Marna os matou avidamente, como avidamente me amava. Ela virou-se para mim, gritando meu nome, e tive medo.

"*Vem, Dúgal! Venha e cante minha beleza, porque jamais serei mais bela que agora!"* — e dizendo isso, pegou de um archote e queimou as choupanas. Eu podia ouvir os gritos das fêmeas tentando proteger suas crias, em vão. Os que fugiam do fogo morriam pelo aço.

"*Quero calcar aos meus pés as cinzas de meus inimigos e de sua prole! Que seu legado jamais se erga novamente contra mim ou contra a deusa! Toque Dúgal! Toque, porque este coral é para tua música!*"

"São apenas orcos", eu ficava repetindo para mim mesmo, mas os gritos das crianças dos Orcos eram iguais aos gritos de quaisquer outras crianças, humanas, elfas ou anãs.

Marna me beijou ao fim de tudo, um beijo cheio de paixão, mas com um fedor de sangue que me enojou. Afastei-me, atônito e chocado. Ela sorriu. "Existem dois tipos de homens para mim, Dúgal: os úteis e os inúteis. Estes podem ser amados, pois não servem para nada mais, e aqueles são incenso para o altar de

Crezir, e sua utilidade reside em poderem ser mortos. Sorte sua, meu pássaro canoro, que você não tenha qualquer utilidade para mim."

Ainda sinto o gosto de sangue que seus lábios deixaram nos meus. Ela partiu com seu exército, deixando atrás de si um enorme campo de morte... a não ser por mim.

"Eles eram apenas orcos", repito para mim mesmo, sem conseguir concatenar pensamentos que me rendam uma letra. Os gritos ainda ressoam nos ventos, gritos quase humanos...

A elegia não é para estes pobres selvagens... é para minha vergonha...

História

A história da Ordem teve seu início por volta de 1115 DC, e faz referência a lendas contadas durante várias gerações nas terras mais selvagens do extremo sul de Tagmar. Os relatos falam de uma antiga lenda dessas terras, a história de um gigante gerado no útero da deusa e forjado no fogo da destruição. Os detalhes já se perderam com o tempo, mas ao que parece, após sofrer uma terrível derrota no território que hoje conhecemos como Ludgrim, um grande grupo de orcos atravessou as Terras Selvagens e se ocupou de saquear nômades que lá viviam. Embora possuísse muitos membros – entre os quais excelentes guerreiros – uma das maiores tribos nômades da região vivia assombrada com a possibilidade de um possível extermínio dos seus, posto que quanto mais os orcos se deslocavam em direção ao sul, maior ficavam em número de integrantes. Ao que parece os sacerdotes dessa tribo apelaram à deusa pedindo por um milagre que os salvasse desse desfecho trágico.

Alguns textos recuperados pela Ordem retratam algumas dessas passagens: *"Ele será fértil como a terra que circunda um rio caudaloso, dará quantos descendentes lhe forem colhidos de sua fonte, com quantas mulheres se deitar, quantas vezes se deitar. Ele será forte como a rocha,e seus descendentes lhe herdarão a força, o vigor, a beleza e a impetuosidade de espírito. Ele será chamado Draku e exércitos tremerão a sua passagem. Sua vida será marcada pela guerra, e o rastro de corpos sempre denunciará seu caminho, milhares cairão diante de seu julgo até que ele retorne a mim. Isso Eu vos digo e assim será feito."*

Eis que duas décadas depois essa criança havia se tornado um colosso com mais de dois metros de altura, uma vasta cabeleira vermelha até a cintura e um par de intrigantes e penetrantes olhos cor violeta. Há esse tempo ele já era o líder da tribo e lutava para restaurar a glória de seus antepassados. Seus inimigos o chamavam de "O Gigante de fogo" ou até mesmo "O demônio de Fogo", quando os seus se aperceberam que Draku era uma palavra antiga para dragão, passaram a chamar-lhe "O Dragão de Fogo" e, mas tarde, "O Dragão Vermelho". Quando a última das tribos inimigas caiu e este ainda se encontrava em meio ao campo de batalha completamente coberto de sangue e ferimentos, a deusa se aproximou, cuidou de seus ferimentos e disse: *"Cumpriste tua missão aqui. Parte imediatamente e leva tudo que te for necessário, caminha para o norte até o limite de tuas forças e quando não mais puder dar um passo sequer descansa o quanto te seja necessário. Depois ergue em minha glória àquela que sobreviverá as eras, a mais esplendorosa de todas as Ordens, pois que vocês serão como que Dragões entre mortais e só deverão obediência a Mim"*. De fato Draku caminhou até o limite máximo de suas forças e quando não mais agüentou dar um passo, descansou ao pé de uma cadeia de montanhas, aonde mais tarde veio a edificar a Ordem que deveria sobreviver a passagem do tempo. Uma grande fortaleza foi erguida bem no topo da cordilheira, onde só os mais fortes sobreviveriam.

Draku foi o primeiro grande mestre da Ordem dos Dragões Vermelhos e responsável por toda a estruturação de seus votos. Ele estabeleceu um forte laço entre os ensinamentos de Crezir e os preceitos da Ordem.

Com o surgimento da Seita Bankdi os seguidores e membros da Ordem dos Dragões Vermelhos foram tentados a ingressar nas fileiras da Seita, devido a seu alto grau de instrução militar e a fúria com que lutavam. Mas a Ordem possuía um objetivo maior e era intimamente ligada a deusa Crezir, de modo que uma aliança com demonistas tornava-se impossível. A insistência dos lideres bankdis acabou por ter um efeito inverso e a Ordem se voltou contra a Seita assim que percebeu suas reais intenções, sendo uma grande opositora a ligação entre os bankdis e a corte verrogari. Assim, a Ordem dos Dragões Vermelhos declarou guerra aos demonistas e com intuito de preservar seu principal refugio, tornou sua localização tão obscura quanto pode.

Localização

O mundo muito mudou ao longo das gerações, mas a Fortaleza dos Dragões Vermelhos, também conhecida como "O Ninho dos Dragões", continua camuflada no alto de suas montanhas escarpadas.

Tomando como base os mapas atuais a Ordem estaria localizada a noroeste da cidade de Treva, em Verrogar, quase na divisa com Dartel e com o grande deserto, numa cadeia de montanhas conhecida pelos homens como Montes Crassius, mas batizada por seus moradores como "A cordilheira do Dragão", em homenagem ao fundador da Ordem. A fortaleza é de difícil localização devido as diversas e pouco conhecidas trilhas que cortam os montes. A Ordem mantém uma postura extremamente xenófoba com "os de fora", mantendo apenas relações políticas com esses. Os próprios verrogaris são tratados assim, ainda que com mais tolerância por serem, em sua grande maioria, devotos de Crezir. Assim, seja por medo ou por respeito, nenhum membro da Ordem costuma facilitar o acesso de estranhos a fortaleza, mas por convenção do que propriamente por proibição.

No entanto, embora a fortaleza principal da Ordem encontre-se nos Montes Crassius, algumas outras congregações já foram formadas em outros lugares de Tagmar. Estas respondem diretamente ao "Ninhos dos Dragões", mas tem uma relativa independência ao que se refere a maior parte das suas ações, inclusive ordenando novos membros. No entanto não se devem confundir as congregações da Ordem com os demais templos de Crezir, e principalmente por que elas não são muitas e se encontram normalmente apenas nas capitais dos reinos mais belicosos e excepcionalmente em Saravossa, onde todas as ordens mantêm uma congregação.

Símbolo

O símbolo da Ordem é o de um magnífico dragão de assas abertas soltando uma baforada de fogo.

Objetivo

A Ordem dos Dragões Vermelhos é uma Ordem Militar de Crezir dedicada exclusivamente à Deusa e seus desígnios. Forma seus noviços com extrema rigidez e com foco total na fúria e nos prazeres da guerra. Seus lideres procuram levar aos campos de batalhas sempre sua máxima força para que ajam de forma feroz e implacável, massacrando os inimigos e se deliciando com o campo coberto de corpos e a grama encharcada de sangue.

Os Dragões Vermelhos

Seus serviços quase sempre podem ser comprados, ainda que a um alto preço e desde que a deusa não se oponha. Seus saques e pilhagens por onde passam quando em campanha são ótimas fontes de riquezas. Nenhuma falha é admitida sendo sempre punida com a auto-flagelação e a vergonha da derrota é insuportável para esses guerreiros que não se deixarão aprisionar com vida; para a traição é reservada torturas impronunciáveis. A força bélica e a fúria dos Dragões Vermelhos já mudaram o rumo de muitas batalhas, sendo a guerra para eles sua vida e eles a encaram de peito aberto. Deve-se ressaltar que os Dragões Vermelhos são guerreiros sanguinários e não desordeiros, eles guardam sua fúria para seus inimigos e não para todos os que cruzem seus caminhos. Todas as armas são permitidas, porém, as de corte são as mais apreciadas. Para aqueles mais antigos na Ordem a predileção pela montante é visível a exemplo do fundador da Ordem que mantinha a sua como uma cicatriz, que era capaz de manuseá-la com apenas uma das mãos e com invejável destreza.

Peculiaridades

Os Dragões Vermelhos envergam belíssimas couraças parciais vermelho-sangue, ricamente adornadas com temas de dragões por toda sua estrutura. Acompanha a couraça um magnífico escudo grande, também vermelho, no formato de uma face de dragão. Um belo elmo fechado também vermelho e em formato de cabeça de dragão. E completando indumentária os Dragões Vermelhos portam uma belíssima capa negra anexa à couraça por presilhas em formato de cabeças de dragões. Alguns ainda se utilizam de medalhões e toda sorte de adereços religiosos ou bélicos. Todos os Membros ao serem ordenados são marcados a ferro quente com o símbolo do dragão no peito esquerdo. A distinção hierárquica é feita por meio de tatuagens ritualísticas, quanto mais alta a patente maior é a parte do corpo tomada pelos desenhos.

Votos Específicos

Não deverás jamais fugir a um combate ainda que em franca desvantagem: A covardia é abominada por todos os Dragões Vermelhos e aqueles que demonstram possuir essa fraqueza não são dignos de ostentar o nome da Ordem, devendo ser expulsos.

Não te amedrontará diante da morte: Esses fanáticos são conhecidos por encontrarem suas mortes bradando seus gritos de guerra e golpeando furiosamente seus algozes.

Não atacarás um irmão de Ordem: Os conflitos internos são comuns, porém, a imposição da pena capital cabe somente ao Grão Mestre, ficando ao julgo dos superiores imediatos somente em caso de necessidade de execução imediata.

Guardarás o quinhão de tua matança para a Ordem: Tudo quanto for dado, pilhado e ou saqueado pelo Filho do Dragão um quinto pertencerá à Ordem, porém tudo quanto a Ordem forneça para o uso pessoal e ou presenteie ao sacerdote, é do sacerdote.

Estrutura

Vide estrutura das Ordens Militares. O líder máximo da Ordem é conhecido também como O Grande Dragão Vermelho.

Líder em atividade

Durante toda a história da Ordem os descendentes de Draku quase sempre estiveram no poder, pois de fato o cargo de Grande Dragão cabe aquele mais capaz, ao melhor líder e guerreiro, e os herdeiros de Draku tem se encaixado nessas exigências como uma luva. Há três décadas o líder mais jovem da história da Ordem foi ordenado, seu nome: Linus Draku. Linus assumiu a Ordem aos 18 anos de idade e hoje aos 48 anos já se tornou a lenda que paira abaixo apenas do próprio Draku. Linus é descrito como um homem frio, cruel, completamente incapaz de qualquer sentimento de culpa ou remorso. Sua justiça é caústica e suas ações ainda hoje não deixam de causar espanto, muitos dizem que ele nasceu sem o coração. Mas a verdade é que ninguém ousa contestar a sua autoridade.

Juramento

O juramento dos Dragões de Fogo é proferido mediante a um pacto de sangue onde aquele que vai proferir o juramento corta a palma da mão, deixando o sangue de seu corpo fluir livre para uma bela vasilha de prata colocada logo a frente do candidato. Esse sangue depois é ofertado a deusa sendo derramado sobre uma de suas imagens situada na câmara de preparação. Caso a deusa recuse o sangue o candidato é morto, e suas entranhas oferecidas a deusa como reparação.

“Eu juro pelo meu sangue lealdade eterna a Crezir e à Ordem dos Dragões Vermelhos;

Juro que imporei a fé na deusa pelo fio da minha espada por onde quer que eu passe;

Juro jamais questionar meus superiores, a insubordinação é passível de pena de morte;

Juro que abraçarei a morte com todas as minhas forças;

Juro que manterei todos os meus votos sob quais quer circunstâncias;

Juro que preferirei mil vezes a morte à derrota ou a desonra de ser feito prisioneiro;

Juro que destruirei todos aqueles que se colocarem no caminho Ordem ou da Deusa;

Juro que a combate será para mim a aspiração máxima;

Juro considerar como meus irmãos de sangue todos Os Dragões Vermelhos de Fogo;

Juro nunca revelar os segredos da Ordem, a traição é passível dos tormentos eternos;

Juro que jamais terei clemência para com um inimigo;

Juro que sempre combaterei com toda a minha fúria, e toda a minha força;

Juro que se eu não tiver forças para manter meu juramento, que eu seja vítima da fúria eterna de Crezir.”

Saudação

O cumprimento da Ordem é feito com um leve meneio de cabeça e cada qual apertando o antebraço de seu companheiro, enquanto pronunciam simultaneamente as palavras “Fúria e Morte por Crezir”.

Relíquias

Caso as lendas digam a verdade, a Ordem desde sua criação enfrentou e derrotou pelo menos um Dragão, anexando conseqüentemente todo seu tesouro aos cofres da Ordem. Dizem alguns relatos que o próprio Draku quando ainda em vida comandou um desses combates, o que lhe valeu uma magnífica

couraça de escamas de dragão. De qualquer forma a existência desses tesouros e o real conteúdo destes é motivo de especulações até para os próprios membros da Ordem.

Ordem de Crizagom

3.4 A Ordem de Crizagom - Os Bravos Cavaleiros da Justiça

Eu me lembro bem, era uma manhã cinza que precedia a noite mais fria do ano. O ar gelado denunciava a fala e a respiração dos homens condensando-as, tornando-as visíveis e quase palpáveis. O dia estava apenas nascendo, e a fraca claridade vinha dos parcos raios de sol transpondo as pesadas nuvens que cobriam todo o céu. Um mensageiro chegou a todo brio, quebrando o frágil silêncio matinal, sua montaria a despeito do frio estava ensopada de suor, bem como seu cavaleiro. Os olhos do homem demonstravam uma urgência funesta em um semblante exaurido, e todas as palavras de explicação se fizeram rapidamente desnecessárias.

O mensageiro foi encaminhado diretamente à sala do conselho da Ordem, amparado de perto por duas sentinelas que mantinham o homem de pé enquanto caminhavam pelos então ainda escuros corredores. Certamente o homem não teve nem tempo de maravilhar-se com os entalhes feitos nas paredes por mãos habilidosas, entalhes de guerra que pareciam prever a causa da presença daquele homem trôpego. A conversa se deu rapidamente e a portas fechadas, quem ouviu o homem foi o nosso Marechal, Vlader:

- Senhor! Estamos sendo invadidos pelo leste! Um exército imenso se abate sobre nossas terras sem qualquer aviso prévio. As sentinelas só os perceberam quando já era tarde demais... Eles estão varrendo todas as vilas no caminho... Os outros mensageiros foram abatidos por batedores experientes, eu mesmo só sobrevivi porque me desviei do meu caminho...

- Quantos são?

- Não sei ao certo senhor! Mas são mais de vinte mil, Senhor! Isso com toda certeza... Se eles não forem impedidos de continuar, em dois dias estarão sobre uma de nossas grandes cidades...

- Eu comando seiscentos bons homens nesse Templo de minha Ordem, e ainda que eu tenha total confiança na capacidade de meus homens, não pode haver vitória sobre tamanha diferença de forças...

- Mas senhor! Se os nossos não forem avisados da ameaça a tempo de aprontar uma resistência, seremos facilmente massacrados... Milhares morrerão... Centenas de milhares...

- De quando tempo você precisa?

- De três dias e dois cavalos descansados, o meu está a um passo da morte...

- Então três dias você terá! Pegue dois cavalos e leve sua mensagem, e que Crizagom esteja com você!

- Soem os sinos! Há cidadãos em perigo necessitando de nossa proteção! Às armas!

Um dia inteiro de viagem separava nossas forças, os homens marchavam com uma resignação inabalável contra a morte certa, nada poderia abalar o moral das tropas, pois nada podia ser mais honrado do que lutar pelo que era certo. Não direi aqui que não havia medo ou pesar em alguns corações, ou talvez até mesmo em todos. Eu não sou homem de mentiras e não macularei essas linhas com uma... A ciência da gravidade da situação fazia com que os homens marchassem em completo silêncio... Mas esse era o nosso dever, e nós o cumpriríamos até o fim.

Nós montamos nosso acampamento às costas de um vau por ordem do Marechal. Vlader sabia que o confronto se daria na manhã seguinte e que o vau seria uma boa defesa natural, obrigaria que eles avançassem em pequenos contingentes, o que tiraria um pouco da vantagem numérica dos atacantes. A noite passou fria e igualmente silenciosa, nem uma palavra foi dita em vão, e não fosse pelas luzes e alguma movimentação, nosso acampamento pareceria um cemitério repleto de estátuas de guerreiros regiamente armados. Ninguém dormiu essa noite...

A alvorada veio como que um chamado para a guerra, e no mesmo silêncio respeitoso os homens começaram a se posicionar e aguardar as ordens do nosso superior. Detalhes do embate eu não mencionarei aqui, não há necessidade, basta dizer que nos posicionamos estrategicamente bem, graças a Vlader, e lutamos como leões durante todo o dia. Ao fim do dia, somente o cansaço, as dores e o gosto do nosso próprio sangue nos lembrava que estávamos ainda vivos e tínhamos um dever a cumprir. Por três dias lutamos bravamente, e por Crizagom, posso jurar que para cada um de nós que tombava, dez deles caiam também...

No alvorecer do quarto dia nós não éramos duzentos, pouco mais de uma centena talvez, cansados, feridos, exaustos... Foi nesse dia que eu recebi a ordem mais dura da minha vida. Vlader me ordenou que tomasse dois de nossos cavalos que estivessem em melhores condições e partisse levando informações mais precisas à cerca do inimigo: número, armamentos, estratégia...

Quando deixei nosso acampamento o ruído da batalha já recomeçava pela quarta vez, e no meu íntimo eu lamentei por ter que deixar meus irmãos de armas ali entregues a seu próprio destino... não pude olhar para trás, não tive forças para isso...

A mensagem de Vlader chegou intacta ás mãos certas, um inimigo já alquebrado e assustado pelas suas baixas encontrou um exército de defesa preparado e muralhas sólidas a sua frente. A sorte mudou de lado graças ao sangue e valor dos meus irmãos... seiscentos morreram para que milhares pudessem viver. A batalha foi vencida sem maiores prejuízos para nós, os poucos inimigos que sobreviveram fugiram para não mais voltar... e não há um só dia que eu não lamente não ter podido morrer junto aos meus irmãos nos vaus do leste... Com essas linhas espero ao menos honrar a memória daqueles que se bravamente sacrificaram-se para que nós pudéssemos vencer, pois eles cumpriram seu dever até o fim... até a morte.

- Adam "O bravo", Cavaleiro da Justiça de Crizagom.

História

Honra e justiça, esses são os valores que regem esses homens leais e nobres. Em um mundo tirano e corrupto, onde a dissimulação e a perfídia são armas utilizadas nos mais variados e improváveis campos de batalhas, aqueles que carregam esses princípios muitas vezes podem ser vistos como tolos ignorantes, porém na verdade eles nutrem os sentimentos mais elevados que podem ser encontrados em qualquer criatura vivente de Tagmar; e essa é a fortaleza que mantém vivos esses homens de honra, dia após dia. Na verdade, o que a maioria desconhece é que nenhuma fortaleza do mundo dos Deuses ou dos Homens é mais intransponível ou mais inexpugnável que a verdade. Ela é e sempre será o porto seguro desses bravos cavaleiros que julgam seus semelhantes não pelo que eles são, mas pelo que eles fazem, baseando-se sempre nos atos para emitirem um julgo com total imparcialidade. A heróica vida desses homens poderia ser facilmente resumida em duas simples palavras (honra e justiça), porque para eles de nada vale aquilo que não é verdadeiro, honrado e justo. De nada valeria viver em um mundo repleto de mentiras regido por homens corruptos e falsos. Para eles, a nobreza que carregam dentro de si é o grande sustentáculo da luta por um mundo melhor, mais leal e justo.

Para todos esses devotos honrados, leais, verdadeiros e incorruptíveis que carregam arduamente essa bandeira: Honra e Força.

A história da Ordem encontra-se intimamente ligada a fundação do reino de Azanti, em 990, D.C. Conta à história sobre uma nobre família, nascida dos nobres preceitos de seus antepassados, e que tinha seu centro de poder ao norte do reino de Filanti. Ao longo da criação do reino esses nobres ergueram uma Marca em honra e glória à Crizagom, esta foi chamada: "Marca de Supramati". Os membros dessa augusta família sempre estiveram entre os mais ferrenhos devotos do Deus e ao longo da história um grande número de seus filhos e filhas deram suas vidas pela causa. Dentre eles havia um de grande firmeza e convicção, e Crizagom abençoou-o com uma missão sagrada. Consta nos textos da Ordem que em uma bela manhã de verão, uma radiante criatura luminosa apareceu ao então primogênito da Casa de Supramati e disse:

- Venho em nome de seu Deus e trago-lhe uma ordem Dele.

O homem curvando-se até quase tocar o chão disse com voz emocionada, mas firme.

- Dize-me, oh Enviado dos céus, o que me ordena o meu Senhor?

- Acerca-te de seu palafrém, cavalga até o alto daquela montanha que vai ao horizonte, e prepara-te que lá encontrarás teu destino. Parte imediatamente.

Mais que depressa o homem selou sua montaria e partiu até onde lhe havia indicado o Enviado. Lá chegando, pode divisar ao longe uma figura humana que crescia a cada instante na paisagem. Quando a distância tornou-se relativamente pequena este pode divisar nitidamente a magnífica figura de um cavaleiro, envergando um belíssimo arnês acompanhado de uma deslumbrante e esvoaçante capa azul, trazendo a mão seu elmo e olhando para o horizonte com cenho carregado ao lado de um imponente e

alvo alazão. Este não desviando seu olhar do horizonte, disse com voz firme de quem está acostumado a dar ordens, uma voz ao mesmo tempo autoritária e cativante:

- Meu filho, o futuro de seu reino jaz no turbilhão da incerteza, o mal ameaça macular a integridade dos homens de bem.

Estupefato com o timbre da voz que saia da boca do cavaleiro e ecoava no topo dos montes, e com a revelação, nada conseguiu falar e a custo conteve o frêmito que lhe irrompia do corpo.

- Mas Eu não posso, não devo e não vou permitir que tais virtudes caiam mortas e sejam perdidas nas trevas do esquecimento.

O cavaleiro apertou os olhos como a apurar a visão e seus olhos demonstraram uma determinação até então oculta:

- Cavalga para o norte, pois quando as trevas se abaterem por essas paragens lá residirá o sustentáculo da resistência às forças do mal que ameaçam perverter esse mundo. Segue sempre em frente e não perca nunca de vista essa cadeia de montanhas que vês no horizonte e que estará sempre a tua direita como uma sentinela a indicar-lhe o caminho. Atravessarás os campos de Maira e romperá o véu de Ganis que te levará ao coração das montanhas dos Filhos de Blator, fará teu caminho por entre a escuridão e por fim encontrarás a luz, ali edifica a Mim uma magnífica Ordem de Cavaleiros da Justiça e faze com que esses Paladinos espalhem por todo o mundo essas virtudes que te guiam.

Dito isso o cavaleiro olhou bem nos olhos o estupefato humano que se posicionara a seu lado, bateu a mão direita fechada sobre o coração e pronunciou as palavras: "Honra e Força", montou então seu palafrém e saiu a cavalgar em direção ao horizonte.

De fato foi exatamente isso que o homem fez, preparou-se para uma longa viagem e cavalgou até o extremo norte de seu reino até finalmente encontrar o lugar indicado por seu Deus. Valendo-se de sua influência e recursos, ajuntou um grande número de fiéis e, ocupando-se em civilizar a terra ainda selvagem, deu início a construção da Ordem com suas próprias mãos. O nome do grande homem responsável pela realização desse projeto era Magnus Supramati, e uma estátua de bronze em sua homenagem se faz presente até os dias de hoje no pátio principal da Ordem. Quando terminada a obra cerca de uma década e meia depois, todos os responsáveis pela sua construção foram investidos e tornaram-se os primeiros Cavaleiros da Justiça de Crizagom. Mas a justiça ainda deveria ser empregada em muitos outros lugares e ele precisaria de ajuda, ajuda comprometida e confiável, e esta viria de perto, de seu próprio sangue. Um membro de sua família há muito havia se estabelecido como grande guerreiro em Filanti, mas as injustiças lá cometidas fizeram-no abdicar de seu posto. Foi então que Magnus Supramati convocou seu sobrinho-neto, Aza, que se incorporou às fileiras da ordem com muitos de seus melhores homens, todos antigos membros da antiga Mesa de Prata de Filanti. Embora muitos cultuassem outros deuses, acabaram por se converterem à fé na justiça e na verdade. Nascia assim, a primeira grande força da Ordem de Crizagom: os paladinos da justiça.

Localização

Consultando-se os mapas mais atuais a Ordem está localizada no extremo norte das terras de Filanti, onde hoje se encontra o Ducado de Azanti, mais especificamente em algum lugar no topo da Cordilheira de Keiss, que faz divisa natural do Ducado com as Cidades. As trilhas escassas e de difícil acesso que serpenteiam por entre as montanhas formando verdadeiros labirintos rochosos, fizeram com que, durante todos esses anos, poucas pessoas não-pertencentes à Ordem conseguissem encontrar a sede dos paladinos. Apenas os membros da Ordem possuem mapas precisos de sua localização.

De fato para chegar-se a Ordem tem-se apenas um caminho fortemente guardado por seus membros. Para tal deve-se adentrar o "lago proibido", lago originado de uma imensa cachoeira que cai da cordilheira. Por detrás da queda d'água há uma caverna natural, grande suficiente para passarem oito homens montados lado a lado. Um caminho natural dentro da rocha com apenas uma direção é fortemente guardado por inúmeras sentinelas que se posicionam ao longo dos três portais de acesso. Todo o trajeto pode ser transposto em aproximadamente meia uma hora em velocidade de escalada.. Vencido esse caminho desemboca-se em um grande vale compreendido entre as montanhas, que é exatamente onde a Ordem foi edificada.

O crescimento da ordem foi tão lento como o crescimento do Reino de Azanti, e varias congregações se espalharam pelo mundo conhecido. Em 1224 D.C. com a formação da Aliança dos Povos, os dirigentes da Ordem decidiram mudar a sede da Ordem para capital Zanta. Na fervorosa capital foi construído

então o mais belo de todos os templos de Crizagom, que iria abrigar a sustentar liberdade e justiça por quase 200 anos. Mas durante a Batalha dos Mil Mártires, em 1403 D.C., a Ordem sofreu milhares de baixas, perdendo inclusive seus líderes, o que a pôs em uma situação frágil. Embora pouco tempo depois a Seita Bankdi tenha sido derrotada, havia uma grande instabilidade política em Azanti, seu reino-sede, e muitos demonistas mantinham ainda pequenas resistências isoladas. Sem líder, com poucos membros e nenhuma estrutura, a Ordem de Crizagom se recolheu a sua sede original e começou um lento processo de recuperação, se reerguendo com todo seu esplendor anos mais tarde. Os novos líderes da Ordem chegaram a conclusão que essa recuperação só foi possível devido ao pouquíssimo conhecimento de sua localização, então decidiram – através de um grande conselho que abordou outros temas importantes – que a localização da ordem seria mantida em absoluto segredo, tornando-se assim, extremamente secreta.

Símbolo

A Ordem é simbolizada por um magnífico Martelo de Guerra, arma sagrada que é a preferida da Ordem.

Objetivo

A Ordem dos Cavaleiros da Justiça de Crizagom devota-se à defesa e manutenção de todas as virtudes, valores e preceitos considerados sagrados por seu Deus. A guarda da honra, lealdade, incorruptibilidade e justiça são os grandes anseios e deveres desses bravos cavaleiros. Eles lutam contra tudo quanto é errado, injusto, desonroso ou desleal no mundo. O mundo ideal para esses devotos seria livre de todos esses vícios e valores negativos, e apesar de parecer utópico e impossível, ainda assim esses bravos guerreiros não se cansam de lutar por aquilo em que acreditam e certamente morreriam por suas crenças e seus compromissos, pois não há nada mais sagrado que a manutenção da palavra dada.

Os Paladinos (Cavaleiros da Justiça)

Os Paladinos são de longe os homens mais honrados, honestos e verdadeiros de toda Tagmar, sua firmeza de caráter e comprometimento para com seus votos é a mais sublime característica de sua Ordem. Jamais se ouvirá da boca de um desses homens qualquer tipo de mentira ou inverdade. Estes podem ser encontrados em qualquer lugar do Mundo Conhecido onde o mal e a injustiça estejam por ameaçar os baluartes que consideram sagrados. Esses homens fazem o bem pelo bem, não por dinheiro, não por glória ou por fama, mas porque é justo, certo e honrado. Não raro será possível vê-los em cima de seus deslumbrantes Cavalos de Guerra lutando contra as forças do mal onde quer que esteja em ação, e não raro seria possível vê-los tomando um partido em uma contenda ou até mesmo em uma grande guerra, mas uma coisa é certa, eles sempre estarão lutando do lado da justiça.

A Ordem hoje faz um esforço heróico para tentar propagar ao máximo esses valores que se perdem mais e mais no coração dos homens a cada dia que se finda. Em especial a Ordem vê com grande tristeza a queda moral do reino de Azanti, e luta com todas as suas forças para reverter esse quadro desolador. Aonde quer que se possa levar as máximas de honra, igualdade e justiça, certamente lá estará um deles.

Peculiaridades

Os Paladinos cavalgam magníficos cavalos de guerra, dizem os melhores cavalos de guerra de toda Tagmar, grandes, fortes, de patas largas e peludas, selvagens e ferozes ao extremo e de crina exuberante. Nascidos, criados e adestrados nas planícies e montanhas ao redor da Ordem, esses animais são uma das marcas registradas da Ordem e são famosos coadjuvantes de várias histórias.

Os Paladinos envergam belíssimas couraças prateadas e grandes escudos com o símbolo da Ordem. A placa peitoral da couraça também ostenta o imponente símbolo da Ordem. Um elmo fechado também prateado encimado por uma "crina" feita de rabo de cavalo, pode ser visto em suas cabeças, dando aos Paladinos um ar ainda mais imponente e nobre. Completando a indumentária, uma belíssima capa azul anil anexa à couraça por presilhas prateadas. Alguns ainda utilizam-se de medalhões e toda sorte de adereços religiosos ou bélicos.

Todas as armas são permitidas, mas por eles normalmente travarem combate a cavalo a predileção por lanças, leves e pesadas, é um fato inquestionável. A grande arma da Ordem, porém são seus martelos sagrados, chamados de Martelos de Luz. Esses martelos especialmente produzidos pela Ordem são construídos de forma a torná-los Martelos de Guerra pesados. Eles são confeccionados especificamente para seus donos, o que faz deles armas personalizadas, e de fato eles são maiores e mais pesados que os Martelos de Guerra comuns, e ainda dotados de uma aerodinâmica especial que faz deles uma arma de grande poder marcial (igual de uma Maça), podendo ainda ser usados com uma ou duas mãos. Os

Martelos de Luz dos Paladinos mais antigos são itens mágicos poderosíssimos, diz-se inclusive que a utilização destes por alguém que não tenha adquirido o direito divino de fazê-lo pode levar a um desfecho terrível.

Votos específicos

Reconhecerás a todos os Paladinos como verdadeiros irmãos: Talvez de todas as Ordens Militares, essa seja a que mais profundamente alcançou o real significado das palavras igualdade e fraternidade. Seus membros são irmãos na mais profunda acepção da palavra, ao ponto que um Paladino jamais deixaria de ajudar um irmão e sem dúvida morreria para salvar-lhe a vida. Todo aquele que se levantar ou atentar contra um Paladino deve esperar por uma retaliação maciça por parte de seus irmãos de Ordem.

Nunca revelarás os segredos de nossa Ordem: Esse voto é levado muito a sério dentre os Paladinos, suas palavras não voltam atrás e eles certamente levariam seus juramentos até as últimas conseqüências. E principalmente porque no momento que vive o mundo de Tagmar a revelação da localização da sede seria um convite à destruição por parte de seus inimigos. A pesar de não se utilizarem de nenhum meio místico para um bloqueio mais profundo desses segredos, sua inabalável força de vontade por si só representa um ótimo adversário para aqueles que desejam extrair-lhes qualquer verdade sobre a Ordem.

Combaterás a todos aqueles que forem avessos aos preceitos da Ordem e lhes dará justo julgamento: Os Paladinos são conhecidos por não serem simplesmente algozes ou executores de seus inimigos, um traço forte desses devotos é a justiça de seus julgamentos. A completa ausência da mentira na mente destes faz com que eles sejam dificilmente enganados o que os faz ótimos juízes. Esses também não raro aceitam a rendição de seus antagonistas como suficiente, esse ato é admirável em um mundo onde qualquer afronta resulta em morte, e é muito bem vista por todos aqueles que nutrem respeito à vida, inclusive o clero de Selimom, que se felicita com a clemência destes paladinos.

Guardarás fervorosamente todos os princípios e preceitos de nossa Ordem: Para os Paladinos os preceitos: honra, lealdade, verdade, justiça, igualdade e fraternidade; são à base de sustentação da Ordem e de sua maneira de vida. Nada menos pode ser esperado desses devotos que guardarem fervorosamente esses votos tão importantes para seu Deus.

Estrutura

Vide estrutura das Ordens Militares.

Líder em atividade

O atual líder da Ordem, assim como seu fundador, advém da augusta Casa de Supramati. Eduardi Supramati III nasceu em Filanti e foi treinado desde muito jovem para assumir a Marca de seu pai. Filho do Marquês Uther Supramati II de Filanti e de Linara Máximus de Verrogar, este sonhava desde pequeno em ser um grande cavaleiro do reino, mas desentendimentos e descontentamentos com a corruptibilidade de algumas personalidades palacianas fizeram com que empreendesse uma viagem em busca de respostas, que graças a Crizagom acabou em Azanti. Devoto fervoroso do Deus da Honra e da Justiça, Eduardi é o líder absoluto da Ordem a mais de dez anos. Relatos sobre a sua personalidade o descrevem como um homem nobre, nobre na mais completa acepção da palavra. Eduardi é um homem de estatura avantajada e a pesar de ser um sacerdote seu treinamento marcial ao longo dos anos lhe valeu uma robustez digna de qualquer grande guerreiro, hoje conta com pouco mais de 40 anos e guia a Ordem com amor e extrema justiça. Recentemente Eduardi proferiu pessoalmente as cerimônias fúnebres de seu inseparável amigo de aventuras Anar Rufiam (Furioso), seu alvo cavalo de Guerra que o acompanhava desde muito jovem. Uma belíssima estátua de mármore branco que representa os dois pode ser encontrada no pátio de manobras militares, a estátua aparentemente foi presente de um rei Anão de nome Brilthor, velho amigo de Eduardi, que viveria na Cordilheira de Keiss. Eduardi mantém contato com sua casa, a Marca de Supramati, por intermédio da troca de correspondências com sua prima e grande amiga Rebeca Olenska.

Juramento

O juramento dos Paladinos é proferido numa capela da Ordem com a presença maciça de todos os membros que não estejam em missão ou de guarda.

"Eu [nome completo] juro solenemente diante de todos os presentes:

Que defenderei até a morte qualquer pessoa ou objeto pertencente à Ordem ou sob a minha proteção;

Que trabalharei incansavelmente para que a honra e a justiça voltem a serem valores essenciais;

Que propagarei a fé em Crizagom e em nossos sagrados preceitos por onde quer que eu passe;

Que considerarei todos os Paladinos e os sinceros devotos de Crizagom como meus irmãos;

Que levarei a justiça a todos aqueles que se colocarem no caminho da Ordem ou de meu Deus;

Que realizarei de bom grado qualquer tarefa digna e justa que me for solicitada;

Que serei sempre um exemplo vivo de tudo aquilo que eu venha a pregar;

Que defenderei todos os injustiçados e os que não puderem se defender;

Que guardarei e zelarei sempre pela honra, lealdade e justiça;

Que guardarei fervorosamente todos os meus votos;

Que nunca revelarei os segredos da Ordem;

Que da minha boca só se ouvirá a verdade;

Que jamais faltarei com a palavra dada;

Que preferirei a morte à desonra;

Por meu Deus e por minha honra."

Saudação

O cumprimento da Ordem é feito cerrando-se o punho da mão direita, levando-o de encontro ao peito esquerdo e proferindo as palavras: "Honra e Força".

Relíquias

Caso os boatos sejam verdade a Ordem possui vários itens mágicos de maior ou menor poder sob sua custódia, em sua maioria de cura ou marciais. Porém em especial os boatos mais recentes contam sobre um chifre de Unicórnio possuidor de inúmeros poderes miraculosos e que aparentemente foi trazido ao poder da Ordem pelas mãos de Eduardi.

Ordem de Cruine

3.5 A Ordem Cruine – A Noite Eterna

— Caçaste-me como a um cão até este ponto! Será que não poderíamos ser racionais um pouco e chegarmos, ambos, a um acordo?

A criatura apóia-se contra a parede, o corpo trespassado pela lança que arremessei. Ele não sangra, ele não ofega. Mas implora; implora por sua semivida ímpia com palavras doces e elogiosas, tentando me confundir. Mal as ouço, pois são para mim como mel misturado a veneno. Contudo, devo dar-lhe uma última chance de redenção.

Salto de meu corcel e desembainho minha espada, aproximando-me de minha presa.

— Ouça-me! Posso torná-lo imortal! S-seria… seria formidável com suas habilidades de guerreiro associadas à imortalidade! E…e riquezas! Posso torná-lo mais próspero que um conde…

— Cala-te.

Minha lâmina toca levemente sua garganta. Sinto-a clamando, faminta… sedenta por terminar com aquele sacrilégio em forma humana.

— Ao menos me deixe ver o rosto de meu algoz!

— Não terá a oportunidade de fitar meus olhos, criatura, se é o que quer. Este é o rosto que terá de mim, não como um homem — pequeno e mísero — *mas como um Vingador Negro, mensageiro de Cruine, a quem desprezaste e zombaste até hoje. Aquiete, pois, sua covardia e ouça as palavras da redenção:*

"— Foste criado pelos deuses como devia ser e nasceste de um ventre mortal para viver uma vida plena de significado. Quando este período findasse, retornarias ao seio dos teus criadores, onde repousarias por uma noite sem sonhos, para então, se te fosses permitido, retornardes ao mundo. Mas isso não te foi o bastante. Decidiste prolongar a vigília, ferindo a ordem natural do ciclo trazendo vergonha e ira sobre ti. Que triste ignorância, temer o ocaso. Vives em noite perpétua, como um parasita, um canibal. Não foste criado para este propósito. Seus pais, seus avós e todos os seus ancestrais aguardam por ti nos campos além da noite…."

A criatura exibe um sorriso de escárnio, pois já não tem mais motivos para esconder seu cinismo:

— Palavras de consolo dadas por um assassino… hipócrita! Se pudesse ver seu rosto, reconheceria o ódio em seus olhos… quem matei? Um pai? Um irmão?

— Que Cruine tenha misericórdia de você, que nada entende. Todos são meus pais e meus irmãos… mesmo você. Ódio? Não há ódio em meu ofício, os deuses não se sentem satisfeitos em ver no que se tornou… predador de sua espécie. Fui enviado por Cruine para libertá-lo desta fome infindável, insaciável… para livrá-lo destas noites insones e sem repouso, intermináveis. Eu o enviarei de volta para os campos do Ceifador, que também é o Semeador. Ninguém finda realmente… se até os ventos prosseguem sempre, porque será apenas você aquele que acabará?

— Bravatas! Bobagens de um culto de fanáticos, cujas idéias só não são mais restritas que suas breves vidas!

Uma pena. Observo a criatura debater-se, lutando inutilmente para livrar-se da prisão de minha lança, abençoada por nosso Grão-Mestre justamente para este fim. Há muito a fazer, e meu tempo é curto. Posso repousar descansadamente minha consciência sabendo que cumpri meu dever, como Vingador e Sacerdote.

— Pois rezarei para que tenha mais sabedoria na outra vida, onde encontrará maior severidade que a minha.

Não houve tempo para mais súplicas ou ameaças — um silvo breve e a noite é subitamente despertada pelo retinir do aço de minha espada contra a parede das ruínas que serviam de lar a esta alma desencaminhada. O baque de sua cabeça batendo no solo é abafado pelo revoar dos corvos, que procuram refúgio menos barulhento.

Um rápido ritual… uma bênção breve e sigo meu caminho, deixando para traz uma fogueira que acrescenta um pouco mais de luz a uma noite toda feita de escuridão…

História

Toda Criatura viva e consciente do Mundo Conhecido sabe que, quando morrer, encontrará Cruine, o deus da morte. É este deus, até certo ponto temido e reverenciado, que ditará qual será o caminho que a alma, que agora repousa em suas mãos, tomará. Ele a julgará e decidirá o seu destino. Parte das almas simplesmente retorna. Os deuses colocam esses espíritos em novos corpos e fazem com que essa nova

vida criada aprenda com os erros passados e caminhe para sua evolução. Daí a máxima: “A morte é apenas o começo”.

Para aqueles que compreendem esse desígnio divino, a vida passa a ter um gosto senão mais doce, pelo menos muito menos amargo. Não que a compreensão dessa verdade faça a vida dessas pessoas materialmente mais fácil, mas dá a elas uma certeza até certo ponto preciosa. A certeza de que a morte não é o fim de tudo, muito pelo contrário, de que é apenas mais uma etapa da viagem da vida, mais um caminho que precisa ser trilhado no eterno caminho da perfeição. Visto por esse ângulo, enfrentar a vida torna-se uma tarefa infinitamente mais fácil. Para esses devotos, que olham a morte nos olhos, aceitam o que vêem e fazem desse saber a linha mestra de suas vidas, a própria vida torna-se menos assustadora, menos cruel, menos invencível. A simples consciência da sua não-mortalidade derruba a maioria das barreiras instransponíveis da vida, tira dos seres a sua maior fragilidade e mostra-lhes a maior verdade de todas: que eles são Imortais.

A imortalidade passa a ser uma realidade na vida desses seres “transcendentais”, passa a não ser vista apenas como um dom ou uma dádiva, mas acima de tudo como um estado de espírito. A simples certeza de o que você fez, faz, ou é, não será passageiro, dá a esses seres uma força sobrenatural e à vida um colorido todo especial. Eles têm a certeza de que tudo quanto eles fizerem ecoará por toda eternidade. Contrariando a primeira impressão que acredita que a vida vista pelos olhos da morte é passada em preto e branco, eles descobrem que a vida além da morte não é mórbida, mas bela, com um propósito definido.

Conta a lenda que em algum ponto no sopé da Cordilheira da Navalha morava uma milenar criatura, que buscava paz e redenção para sua mente perturbada e para seus atos pouco louváveis através dos séculos. Algumas poucas pessoas ainda se lembravam da presença soturna dessa criatura em seus contos de terror nas aldeias mais próximas, mas mesmo os mais corajosos não se atreviam a ir até ela, pois se dizia que ela possuía poderes terríveis capaz de transformar homens robustos em criaturas ignóbeis. Eles se referiam a ela como a Bruxa, mas para aqueles que a conheceram no início de sua jornada ela tinha um outro nome, Galana. Eis que um dia, esta, surpresa, percebe a presença de um viajante que passava próximo a sua cabana como que a se dirigir em direção a ela. Era possivelmente um homem, pelo aspecto físico, e aparentemente velho pelo curvar das costas, mas, em verdade, o que quer que fosse, o ser estava completamente oculto por um longo manto negro e portava à mão, que fosse visível, apenas um cajado. Era cair da noite e ela preparava-se para enxotar seu indesejável visitante quando uma voz gutural fez tremer as montanhas em volta:

- Não ouse levantar um só dedo contra seu senhor, criatura abominável!

Trêmula e atônita ao ouvir aquela voz que pareceu ler seus pensamentos, só pode pensar que fora finalmente encontrada por seus perseguidores.

- Não sou aquele que te persegue, ser! Mas aquele que te pode condenar ao sofrimento eterno!

Ainda mais atônita, a milenar criatura sentiu como que se o sangue lhe fugisse das veias, ao contato gélido do hálito que emanava daquela voz metálica.

- Guarda-te to teu medo e salva-te do teu destino. Teus pedidos de redenção chegaram até mim. Se desejares verdadeiramente que teus pecados sejam perdoados e que tua vida encontre paz, sobe essas colinas e caminha até achares uma caverna sem fim. Lá encontrarás meu santuário de sombras. Edifica a Mim uma Ordem de Vingadores negros como a noite que cobre essas montanhas, e deixa que eles desencadeiem minha fúria contra aqueles que te cercavam em seu passado.

- Apressa-te que dentro em breve derramarei sobre estes que me desafiam toda a minha ira, a começar por esse pedaço de terra que chamas de lar. Apreça-te e salva-te.

Ao que se guarda nas histórias da Ordem, essas foram às últimas palavras da aparição, e o que a criatura de nome Galana fez foi realmente apressar-se. Valendo-se de seus poderes ela encontrou o lugar descrito e em menos de uma década ergueu a Cruine, seu deus e senhor, uma Ordem de Vingadores Negros que ela chamou de a Ordem da Noite Eterna. Depois disso pouco se sabe dessa criatura, rumores dão conta que cumprida sua tarefa ela tenha alcançado seu perdão e partido, enfim, para o reino de seu Senhor.

Localização

A Ordem da Noite Eterna situa-se em algum ponto do alto da Cordilheira da Navalha ainda em território de Luna. Não se sabe ao certo quantos caminhos levam até sua entrada nos dias de hoje, mas como se não bastasse que ela se encontre em meio a uma enorme cadeia de montanhas a Ordem, na verdade, se localiza dentro delas. A porta de entrada era, inicialmente, uma enorme caverna natural que se perdia para dentro da rocha, que ao longo das décadas foi sendo escavada e ampliada pelas mãos de seus membros. Hoje, a Ordem é um complexo labirinto de cavernas escavadas ao longo das rochas, disposta da melhor forma a poder abrigar e suprir todas as necessidades dos devotos. Apesar de não primar pela beleza, a grandiosidade da estrutura em pedra poderia surpreender, por dias a fio, um mestre Anão. A Ordem é totalmente "subterrânea", sendo seus amplos corredores de rocha e salas, iluminadas apenas por archotes dispostos sistematicamente nas paredes. Daí, um traço marcante da construção é uma ausência de luz solar. Esse fato leva a alguns devotos, que permanecem longos períodos no interior da mesma, a desenvolverem uma tolerância parcial à escuridão e uma aparente e discreta aversão ao sol e a qualquer manifestação muito forte de luz (embora isso em nada afete as missões dos Vingadores Negros, que podem atuar normalmente à luz do dia). Desnecessário dizer que a Peste não afetou em nada a Ordem ou a seus membros que, "curiosamente", parecem imunes a esta.

Alem da sede que fica na Cordilheira da Navalha a Ordem mantêm congregações em outros lugares de Tagmar. Estas respondem diretamente a sede da Ordem, mas gozam de relativa independência para a maior parte das suas ações, como por exemplo, a ordenação de novos membros. No entanto não se deve confundir as congregações da Ordem com os demais templos de Cruine. Estas congregações não são muitas e se encontram normalmente apenas nas capitais mais importantes de Tagmar, com um destaque especial para Saravossa, onde todas as ordens mantêm uma congregação.

Símbolo

A Ordem é representada pelo Sol sobreposto pela Lua (como em um eclipse solar), deixando transparecer os raios do sol apenas nas bordas da Lua. Essa representação talvez simbolize, para esses devotos, que exista um lugar ou um reino atemporal. A sobreposição dos astros pode indicar, também, a ausência do dia e da noite, fazendo referência assim a um lugar onde não haja a passagem do tempo. Muito provavelmente essa simbologia faça referência ao reino de Cruine, ou mesmo à própria realidade da Ordem onde todos os dias são noites.

Objetivo

Ao contrário do que se vê nas vilas, cidades, ou em qualquer lugar onde haja um templo de Cruine, que é a presença discreta de seus sacerdotes abençoando os recém nascidos, realizando ritos fúnebres e encomendando almas a seu deus, como religiosos totalmente voltados ao espiritual, a Ordem da Noite Eterna não é uma Ordem Clerical mas sim Militar. A Ordem foi criada com o objetivo da manutenção do que eles chamam de "O ciclo", que nada mais é que o ciclo de vida natural de qualquer criatura existente em Tagmar: Nascer, crescer, envelhecer e morrer. Qualquer tentativa de romper esse ciclo é visto como uma violação às Leis "naturais", e uma afronta direta a Cruine, e isso não pode ser tolerado. A existência de toda sorte de criaturas sobrenaturais como mortos-vivos: vampiros, zumbis, esqueletos, necroarcanos, etc... E até mesmo Necromânticos, é vista como uma violação grave ao "Ciclo". Por isso a Ordem devota-se à destruição total dessas criaturas e todas as suas emanações "não-naturais", antes que essas possam abalar o equilíbrio natural que rege todas as coisas.

Os Vingadores Negros

Esses seres, comumente recrutados dentre os sacerdotes mais dedicados à causa de Cruine, são observados durante anos e, após serem aprovados, são apresentados à profunda doutrina da Ordem. Aqueles que alcançam a grandeza dos ensinamentos ocultos são levados à sede da Ordem na Cordilheira da Navalha em Luna e adicionados às suas fileiras. Uma vez lá, são submetidos a um intenso treinamento físico e espiritual afim de que possam, sem tropeços, levar até o fim de suas vidas naturais os elevados preceitos da Ordem. Aqueles que não compreendem totalmente as "verdades absolutas" são enviados aos templos a fim de servirem como simples sacerdotes. Aqueles que realmente não se enquadram são enviados novamente a própria vida que tinham antes de terem sido contatados pela Ordem (com o cuidado de "esquecerem" tudo o que viram e aprenderam) até o fim de seus ciclos. Mas para aqueles que abraçam a causa, a destruição de criaturas inomináveis será o tema de suas vidas.

Peculiaridades

Os Vingadores cavalgam inquietantes corcéis negros criados pela própria Ordem. Envergam couraças parciais negras e grandes escudos também negros com o símbolo da Ordem em meio. A placa peitoral da couraça também ostenta, em alto relevo, o símbolo da Ordem. Um elmo fechado, também negro, em forma de crânio de caveira pode ser visto em suas cabeças dando aos vingadores um aspecto assustador. Por cima da armadura os Vingadores vestem um grande manto negro a exemplo da aparição que ordenou a criação da Ordem.

Os membros, ao saírem em missão, recebem medalhões mágicos com o símbolo de Cruine imantados com magia, que permite ao usuário sentir a presença e a aproximação de criaturas malignas. Ao retornarem, os medalhões são devolvidos à Ordem. Caso um Vingador caia em combate e um medalhão seja perdido, a Ordem tentará reavê-lo de todas as formas possíveis e imagináveis.

Todas as armas são permitidas, mas existem duas que são obrigatórias de uso aos clérigos: As lanças abençoadas com um milagre que imobiliza os mortos vivos quando em contato com os mesmos, as chamadas "Grilhões de Cruine" e as espadas sagradas da Ordem, conhecidas como "Vingadoras Sagradas", que são, de longe, as mais populares dentre os membros. Feitas com metal extraído das entranhas da própria cordilheira, adornadas com caveiras e inscritas com orações na língua dos mortos, essas espadas são itens magníficos. Sem dúvida, as Vingadoras pertencentes aos membros mais antigos são itens mágicos de grande poder, e, assim como os medalhões, essas são confeccionadas somente pela Ordem e caso caiam em mãos externas a Ordem tentará reavê-las a todo custo. Todo tipo de adereço militar ou Clerical pode ser utilizado.

Votos específicos

Reconhecerás a todos os Vingadores como irmãos em Cruine: Inúmeros fatos contribuem para a forte manutenção desse voto, a mesma origem, os mesmo sofrimentos, a ausência de passado e de parentes, o completo isolamento do mundo uma vez admitido dentre as fileiras da Ordem, etc... Provavelmente por essas e outras razões a Ordem seja encarada verdadeiramente como uma grande família, visto que seus irmãos de Ordem tornam-se seus únicos parentes. Os laços fraternais são um traço muito forte dentre os Vingadores.

Nunca, jamais, sobre quaisquer circunstâncias, revelarás os segredos de nossa Ordem: Esse voto é levado muito a sério dentre os Vingadores visto que sua manutenção é de vital importância para a sobrevivência da Ordem e para que ela consiga alcançar seu objetivo máximo que é a manutenção do ciclo. Por isso um Vingador nunca se deixará aprisionar, caso a batalha esteja perdida ele preferirá a morte a deixar os segredos da Ordem caírem nas mãos do inimigo.

Não farás guerras ou combates que não sejam para a manutenção do ciclo: Os Vingadores foram criados com um objetivo muito específico: eles são o braço armado de Cruine, não um exército de mercenários, ou de um país específico. Os Vingadores jamais tomariam o partido de um reino qualquer que seja ele, a não ser que o resultado da guerra tenha influência direta sobre o ciclo. Apesar de na história não constar à ocorrência desse fato, não é impossível que ele aconteça e seria no mínimo intrigante e assustador ver os Vingadores cavalgando sob a bandeira de um reino.

Perseguirás e destruirás todos aqueles que afrontarem o ciclo: O cerne da existência da Ordem. Os Vingadores Negros existem para extinguir, expurgar da existência todo e qualquer tipo de criatura que tenta ludibriar aquilo cujo mundo seu deus governa, tudo o que fere o ciclo vital da criação dos deuses. Essas criaturas podem ser desde simples mortos-vivos, até suas manifestações mais poderosas, como vampiros, cronoespectros, necroarcanos, etc... Este voto também inclui todo aquele ser que adora e serve aos seres infernais, inclusive os próprios demônios (os devotos de Cruine não suportam a idéia das almas serem levadas pelos demônios e não por seu deus).

Viverás somente para a Ordem e seus princípios: Para qualquer um que adentre as fileiras dos Vingadores a vida "mundana" está morta. Uma vez dentro dos corredores da Ordem o mundo externo deixa de existir, todas as suas aspirações anteriores devem deixar de existir completamente, talvez essa seja a mais xenófoba de todas, vivendo quase que em uma realidade à parte do resto do mundo.

Estrutura

Vide estrutura das Ordens Militares. Existe uma ordem hierárquica que é respeitada e seguida, com toda a disciplina pelos acólitos. O líder da Ordem é conhecido como o "Grande Ceifador".

Líder em atividade

O Líder dessa intrigante organização chama-se Eltrom Maltus. Eltrom é um homem humano de aproximadamente 80 anos de idade. Estima-se que Maltus esteja à frente da Ordem há pelo menos 50 anos. Nada ou muito pouco se guarda registrado sobre seu passado, mas aparentemente Maltus foi recrutado pela Ordem quando contava aproximadamente 15 anos de idade. Dono de cabelos já ralos e a muito encanecidos, de corpo magro e pele macilenta, fala calma e carregada, porém com olhos vivos a demonstrar toda a determinação de seu espírito em contraste direto com seu corpo cansado e corroído pelo peso dos anos, Maltus ainda é o líder e o homem forte da organização. Se bem que rumores e maquinações a cerca de sua sucessão já se arrastem por mais de duas décadas.

Juramento

O juramento da Ordem da Noite Eterna exige uma grande preparação. O candidato faz um forte jejum de pão, água e vegetais, durante treze dias, preso em uma câmara de preparação específica para esse processo; não podendo receber visita de ninguém nesse período, ficando em oração e meditação constantes. Após essa etapa, o sacerdote passa por um ritual fúnebre denominado “renascer”, encomendando a alma do candidato a Cruine, o candidato é purificado com a “água sagrada”, tem o corpo todo inscrito na língua dos mortos, e vestido com uma mortalha cerimonial. Após muitos cânticos e fórmulas cerimoniais o candidato é induzido a um êxtase catatônico (ingere-se uma bebida especialmente preparada para a celebração) e é enterrado vivo em um caixão especial chamado de “Portal”. O candidato permanece enterrado por três dias e nesse período ele deve encontrar-se com Cruine e jurar-Lhe sua incondicional lealdade, bem como para com a Ordem e seus propósitos. Aqueles que não sobrevivem a essa etapa tem seus corpos submetidos à cerimônia do “Pó a pó”, onde são cremados e suas cinzas guardadas pela Ordem para fins ritualísticos. O conteúdo do juramento é relevante e pessoal, variando de candidato para candidato; o mais importante é que este seja realmente sincero, visto que será o próprio Cruine que irá julgar-lhe a pureza de sentimentos.

Saudação

O cumprimento da Ordem é feito abraçando-se de ambos os lados do corpo em demonstração de fraternidade e proferindo as palavras: “Que Cruine nos guarde em nossa passagem”.

Relíquias

Os rumores dão conta de que existe, guardado nos subterrâneos da Ordem, um grande número de objetos místicos voltados para detecção e destruição de criaturas sobrenaturais e demoníacas. Porém um rumor, dentre tantos outros, parece se repetir com maior freqüência: esse dá conta da existência de uma pedra misteriosa, de formato oval e de um negrume profundo que dizem permitir falar com o próprio senhor dos mortos diretamente de seu reino.

Ordem de Ganis

3.6 A Ordem de Ganis - A Grande Mãe

"Para mim está claro, agora, o motivo pelo qual a Deusa o trouxe a mim."

As feridas do jovem eram tratadas, e seu estado deplorável e desnutrido lentamente sanado. Ao resgatá-lo das margens do rio, Lina tinha apenas dois objetivos em mente: poupar a vida do rapaz, e poupar aquele remanso da enorme mancha rubra vertida de seus ferimentos. Quem ele era, e a que se devia o ataque que obviamente sofrera? Tais questionamentos nem ao menos começaram a se formar na mente da Sacerdotisa. — *" Proteger e nutrir. Ao menos por enquanto."*

Passados dois dias, o rapaz recobrou os sentidos, e o fez de maneira violenta: pulou da cama improvisada, procurando em vão o cabo de sua espada, já a muito perdida.

Perdida, ou entregue as mãos de Ganis

O desespero cobriu sua face e, sem ao menos agradecer, ergueu-se e abandonou o acampamento de sua salvadora. Lina sorriu, na certeza de que seus caminhos voltariam a se cruzar. Dada a vastidão das Águas da Deusa, nada do que é reunido por elas é fruto do acaso. Sem tardar, duas luas após o primeiro encontro, estava o rapaz com novos ferimentos aos pés da Sacerdotisa. Sendo estes mais sérios, Lina resolveu recorrer às dádivas da Deusa para curá-lo, preservando assim sua vida. O rapaz despertara rapidamente, a ponto de poder ver os efeitos do milagre realizado por Lina: seu cabelo flutuava como se estivesse dentro d'água, suas mãos emitiam um pálido brilho azulado e, de todas as direções, se escutava um som de água que misturava músicas de melodia impensável e os sons de uma cachoeira.

Essa visão mudou sua opinião quanto a Lina, fazendo-o agradecer. Lina sentiu, pois planejava que a gratidão, caso fosse dada, viesse de maneira mais espontânea. Volere, que era um rapaz franzino, começou então a tecer sua história.

" — Perdoe a minha ignorância em nosso primeiro encontro. Ele foi, certamente, fruto de uma pressa que ainda tenho, pois minha irmã é cativa de orcos. Eles se separaram, e estão em número de dois agora na guarda, mas ainda assim não fui capaz de vencê-los. Já que me deste a oportunidade de me manter vivo, tentarei pagar avisando que o resto do grupo, três fortes, está patrulhando esta área. E seu acampamento não é discreto."

Lina sorriu e disse: *" — Não temo orcos, portanto não tenho motivos para me esconder. Mas odeio orcos, e portanto eles tem motivo para temer a mim. E, pelo que sinto, eles ignoram este fato."* A Sacerdotisa olhou para uma das paredes de sua tenda, por onde trespassou, sem acertar alvo algum, a lâmina de uma espada. Volere se lançou ao chão, amedrontado pelas vozes dos orcos e seus gritos enlouquecidos.

Então, o som de um rio caudaloso surgiu em crescendo, e então se deu o silêncio. Volere baixou os braços que cobriam seu rosto, e viu que orcos não estavam mais lá. Levou algum tempo para avistá-los ao longe flutuando rio abaixo. Lina passava a mão em seus cabelos, acalentando o rapaz, mas sem conseguir ocultar um leve franzir no cenho. Então disse:

"— Eu o protegi, o alimentei e, agora, mostrei que não deve temer os orcos, e sim a teu próprio medo. No entanto, sua próxima lição é árdua – é onde devo deixá-lo ir. Sei que os orcos se escondem em uma caverna, escondida atrás da cachoeira, na distância de meio dia daqui. Creio ser por isso que você, desacordado, sempre foi trazido pelo rio até o remanso onde estamos. Você atentou bem quanto à localização do esconderijo dos orcos, mas foi relapso no resto da paisagem que a Deusa nos deu para apreciar. Observe tudo mais profundamente, e resgate sua irmã enquanto ainda é tempo."

Contam os bardos que Volere mergulhou no lago formado abaixo da cachoeira. E, no ápice de seu fôlego e de uma descida de 22 metros, encontrou uma espada única. Outras lendas de bardos versam sobre o casamento de sua irmã, alguns anos depois, e das aventuras de Volere, O Guerreiro da Espada Invisível, caçador de Orcos.

História

Dizem os sábios que a vida veio dos Deuses. Dizem os mais sábios que ela veio através da água. Esta condição sacra de meio condutor é defendida fervorosamente pelos seguidores de Ganis, a Deusa das Águas, conhecida dentre eles como A Grande Mãe. A atribuição de progenitora da vida não é vista com bons olhos pelos seguidores de Maira, a qual chamam também de A Grande Mãe, e obviamente atribuem a origem do dom da vida. Fato é que, cada uma a seu modo, ambas as divindades estão intimamente ligadas a vida como conhecemos. As Sacerdotisas incluem, como argumento em suas pregações, o fato de todo feto nascer acolhido em água. Seja no mar, em ovos ou na barriga dos mamíferos. Peixe, cão,

homem, todos respiramos água antes de respirar o ar, todos dormimos abrigados por seu acalento. Esta condição une a todos.

A história da Ordem remonta aos tempos antigos, quando ainda se vislumbrava o esplendor do antigo reino da Moldânia. Neste extenso reino, havia aqueles que moravam mais a norte e que tinham um contato maior e mais direto com as águas de Ganis. Muitos destes tiravam dessas águas a maior parte de seu sustento e não raro o sentido de suas vidas simples, mas felizes. Esses pioneiros foram os primeiros a conhecer, respeitar e amar a Deusa em todas as suas formas. Os escritos datam da fundação da primeira vila ribeirinha ao norte do reino da Moldânia onde hoje é o reino de Conti, quando o primeiro altar dedicado a Deusa das águas, Ganis, foi erguido. O fato é que a fé e a devoção desses humildes pescadores foi crescendo junto com sua vila, artesanato, comércio. A medida que Ganis, como uma mãe zelosa, assumia a vida dessas pessoas e os ensinava a viver, os dias pareciam menos penosos, o corpo material mais satisfeito e as almas, mais iluminadas.

De fato devido ao inegável caráter Matriarcal dessa fé baseada na Deusa, as mulheres desde sempre foram as encarregadas por manterem os altares, bem como a condução das oferendas, agradecimentos e cultos. Normalmente todas as mulheres das vilas tinham esta incumbência, mas com o passar do tempo a mulher mais velha de cada vila passou a ter o cargo de "*Portadora da Vontade*", guardiã da fé da deusa águas, o que lhe trazia prestígio e devoção. Com a evolução natural dos povos e das vilas que se multiplicaram sempre amparadas e alimentadas pelas águas de Ganis, aquilo que antes era simples, quase informal e restrito àquela pequena comunidade, tornou-se grande demais. A grandiosidade das procissões, oferendas, festejos, forçaram com que a estrutura hierárquica da fé na figura de suas sacerdotisas também se alterasse e crescesse. Com isso o grande templo de Ganis surgiu e a Sagrada Ordem de Ganis foi fundada sob a tutela matriarcal da *Portadora da Vontade* e anciã Liturga, onde hoje é a cidade de Muli, a capital do reino de Conti nos dias atuais. Assim, com as bênçãos de Ganis, a vila virou cidade, o altar virou templo, o templo virou Ordem, a *Portadora da Vontade* da vila se tornou a Sumo Sacerdotisa da Deusa.

Localização

A Ordem da grande Mãe é uma das poucas do mundo de Tagmar que possuem uma localização pública e conhecida por todos: o coração do recém criado reino de Conti no extremo norte da capital. O templo foi edificado bem de frente para o reino da Deusa, em cima de uma encosta que dá para o mar. A estrutura do templo é, em si, um espetáculo à parte, e todos aqueles que se propuserem a admirá-la terão a impressão de estar de frente para um pedaço do fundo do mar ali suspenso, em tons de azul, bem diferente da arquitetura tradicional dos povos dessas terras. Para aqueles que tiveram a dádiva de vislumbrar o salão principal de rituais, construído num recuo subterrâneo do Templo, há a visão magnífica do teto em forma de clarabóia invertida, totalmente constituído por cristais brutos. Por transparência destes cristais é possível ver a silhueta de várias criaturas marinhas. Aqueles mais antigos dizem que os Sacerdotes que fizeram as plantas de construção foram inspirados diretamente pela própria Deusa. Esta seria, caso verdadeira, uma explicação para a arquitetura exótica da mesma.

Apesar de o reino ainda ser pequeno e pouco desenvolvido, todas as vilas de Conti possuem ao menos um altar em homenagem a Deusa Mãe do reino, onde a fé é passada no melhor estilo de Mãe para filha. A influência da Ordem tem crescido bastante principalmente nos "outros" reinos que devem agradecimentos a Ganis e que vivem de suas bênçãos. A Ordem está mais do que nunca em sua história enviando sacerdotisas e até sacerdotes (fato recente para a Ordem) para os templos espalhados ao longo do mundo, onde essas vão levar as bênçãos, o conforto, o aconchego e as palavras de Ganis.

Esta localização pública da ordem teve conseqüência desastrosa durante a guerra contra seita, e a belíssima construção foi praticamente destruída quando da invasão bandki na região. Foram necessários quase 50 anos para que a lindíssima *Catedral dos Mares* fosse reconstruída, que coincidente mente marca o fim do império da Moldania e o surgimento de Calco e Conti.

Muitas outras congregações já foram formadas em outros lugares de Tagmar. Estas respondem diretamente a sede da Ordem, mas gozam de relativa independência para a maior parte das suas ações, como por exemplo, a ordenação de novos membros. No entanto não se deve confundir as congregações da Ordem com os demais templos de Ganis. As Ordens não são muitas e se encontram normalmente apenas nas capitais dos reinos mais dependentes do comércio marítimo e em Saravossa, onde todas as ordens mantêm uma congregação.

Símbolo

O símbolo da Ordem é o de uma magnífica figura feminina metade mulher metade peixe, amamentando um recém nascido delicadamente acomodado em seus aconchegantes braços. O símbolo da Ordem não poderia ser mais explícito quanto à forma que esses Sacerdotes enxergam sua Deusa, pode vir a existir algumas pequenas variações desse símbolo dependendo da raça em questão que está exercendo a fé na Deusa.

Objetivo

O objetivo da *Ordem da grande Mãe* não é diferente das outras, e dedicas-se a levar a palavra de Ganis e espalhar a fé na Deusa ao longo das terras de Tagmar. O grande diferencial é como isso é feito, na qual ela busca levar ajuda aos necessitados por prezarem a vida e a paz, e esta por levar o aconchego materno aos filhos mais necessitados. Estes ideais se parecem um pouco com a Ordem de Selimom, mas a guerra não é temida quando os domínios da Deusa são invadidos. A ordem tem se espalhado em locais ligados ao mar, rios ou lagos, pois é muito mais fácil levar a palavra da Deusa ao coração dos futuros fiéis e fixar um representante dessa fé para aqueles que vivem a Deusa em seu cotidiano. Mas em verdade todos os povos não poderiam sobreviver sem este contato com as águas. Logo, a Deusa é comumente lembrada nas grandes cidades em pequenas homenagens nos poços. Portanto o objetivo maior da Ordem talvez seja conscientizar a todas as raças quanto ao dom da vida e a nutrição da mesma concedida por Ganis, e que todos nós devemos a Ela nosso amor, agradecimento e devoção.

Relatos recentes chegados a sede da Ordem em Conti relatam a existência de uma possível Ordem de Ganis fundada em Porto Livre, onde os Portinenses (inimigos declarados de Conti) adorariam uma faceta um tanto mais violenta da Deusa das Águas, funcionando então como uma Ordem Militar Náutica com objetivo de formar grandes combatentes marítimos. Aparentemente essa Ordem seria controlada por homens e não por mulheres. Os boatos relatam que essa segunda Ordem seria simbolizada por uma sereia de olhar furioso e dentes pontudos, segurando um tridente em uma das mãos.

As Filhas e Filhos de Ganis

Devido à herança cultural do início do culto a Deusa, a Ordem de Ganis é composta quase que totalmente de Sacerdotisas. No entanto, a presença masculina começou a se fazer significativamente representativa nos últimos tempos. Este fato tem agradado a alguns, mas têm desagradado as mais tradicionalistas. Esse "movimento" masculino acabou por alterar o nome original com que os devotos se referiam de "As Filhas de Ganis" para "As Filhas e Filhos de Ganis".

Etnicamente a Ordem também é composta em sua grande maioria por representantes do antigo reino da Moldânia, mas esse fato também vem se alterando nos tempos atuais. Por natureza, as Filhas e Filhos de Ganis normalmente são pessoas calmas, serenas e benevolentes sempre dispostas a ajudar e a se compadecer do sofrimento alheio, mas que a exemplo da Deusa podem assumir uma postura extremamente firme e até colérica dependendo da ocasião ou do que estiver em jogo. Todos os seus pertences, de armas a vestimenta, tem como única restrição resistirem e se comportarem de maneira ágil na água. Os mantos e jóias fabricados pela ordem são, por definição, peças feitas para respeitar essa necessidade, mas dificilmente estes sacerdotes encontrarão armaduras que possam sê-lo. Quanto às armas, são preferidas as armas pequenas e leves como punhais, ou longas e retas, como lanças ou tridentes.

Peculiaridades

As Filhas e Filhos de Ganis vestem belíssimas túnicas que variam de um azul bem claro (piscina) para as mulheres, até um azul bem forte (marinho) para os homens. Esses se utilizam de belíssimas jóias e adornos, normalmente de gosto mais delicado e discreto, ouro, pérolas e pedras preciosas aparentemente são os preferidos, tal como anéis, brincos, colares e braceletes de braço e pulso. Todo tipo de adorno proveniente das águas é sempre bem vindo, sendo os mais comuns corais, ouro fluvial, pérolas e, para as facções mais masculinas, presas de animais marinhos. As mulheres trazem ao pescoço belíssimos e delicadíssimos cordões de ouro com o pingente também de ouro do símbolo da Ordem, mas a preferência entre os homens parece ser o bom e velho grande medalhão que varia de material de acordo com as possibilidades do Sacerdote. Ao ingressar na Ordem as mulheres ganham o referido cordão e os homens um medalhão de ferro. A hierarquia dentro da Ordem é feita através das tiaras tanto para os homens quanto para as mulheres, e a Sumo Sacerdotisa (nunca houve um Sumo Sacerdote)

carrega sempre a mão um magnífico cetro símbolo de sua autoridade e responsabilidade como a *Portadora da Vontade* na confraria.

Votos específicos

Amarás e respeitarás a Deusa das Águas e seu reino: Seu reino e suas criaturas são vistos como súditos de sua Mãe. Não que eles não se alimentem de organismos aquáticos, muito pelo contrário. Há uma preferência, pois entendem que estes são vindos diretamente da Deusa. Porém fazem uso destes com extremo respeito e devoção. Uma pesca predatória, por exemplo, seria certamente considerada uma grande afronta.

Acolherás todos aqueles que buscarem aconchego da Deusa: As Sacerdotisas de Ganis são conhecidas por sua postura maternal de amparo e ajuda para os necessitados que buscam socorro e refúgio das agruras da vida nos Templos da Deusa. No entanto, como ocorre com os organismos aquáticos, é comum que a Deusa ensine aos acólitos o momento certo de aproveitar a liberdade e deter o poder para explorar o mundo. Neste momento, os seguidores deixam a postura de filhos, nutridos e protegidos, e assumem a postura de acolhedores e nutrientes.

Reconhecerás como teus inimigos todos aqueles que afrontarem a Deusa ou seu reino: Com a chegada do reforço masculino, essa faceta da Ordem está ganhando mais e mais força. A pregação, que outrora fora baseada exclusivamente nas virtudes da Deusa, agora se tornara mais ativa, principalmente depois da criação por parte da ordem de várias galeras e navios de guerra. Aqueles mais inclinados a essa realidade marcial justificam a iniciante guinada da atuação da Ordem pela ameaça vinda de Portis e Porto Livre e a necessidade iminente de uma estratégia de defesa da Ordem.

Protegeis o que há de mais secreto e valioso, cedendo apenas àqueles merecedores: Tal como o mar, misteriosos são as Filhas e Filhos de Ganis. Muitos são repositórios de conhecimentos praticamente esquecidos e tesouros lendários. A comparação segue no que concerne a quem será merecedor destes prêmios. Os acólitos desta ordem nunca retém estes conhecimentos para uso próprio, mas se colocam no papel de guardiões e juízes, na seleção dos merecedores de tais fabulosos prêmios.

Estrutura

Vide estrutura das Ordens Clericais, mas caso os Sacerdotes comecem a ganhar muita força dentro da Ordem pode haver um cisma de gênero e a criação de uma estrutura Militar por parte destes. Alguns defendem que essa mudança radical talvez seja uma vontade da Deusa. A líder espiritual da ordem é chamada de a "*A Portadora da Vontade*", mas começam a surgir idéias sobre o futuro surgimento de um "*Almirante*".

Líder em atividade

A atual Portadora da Vontade, por mais incrível que possa parecer, é uma belíssima jovem de pouco mais de vinte anos de idade de nome Misandra, que subiu ao posto há apenas três anos. O caráter inédito dessa nomeação aparentemente veio de uma intervenção da Deusa na figura de suas videntes, para anunciar que seria Misandra que deveria suceder a recém falecida *Portadora* Ilsa. Misandra sucedeu a uma tradicionalista ferrenha que regeu a Ordem por longos 40 anos. Os reais motivos da Deusa por trás dessa intervenção permanecem um mistério, sendo alvo das mais acaloradas discussões por parte das Sacerdotisas mais velhas. O certo é que os Sacerdotes vêem esta renovação com muito bons olhos na tentativa de se conseguir apoio para mudar algumas tradições mais antigas.

Juramento

Uma peculiaridade da Ordem é não ter um juramento, mas sim um "rito de passagem". Este rito é feito através de uma belíssima cerimônia de "renascimento". A pessoa candidata se apresenta na Ordem e seu pedido é levado a Portadora da Vontade da Deusa, que solicita a intervenção das videntes. Estas, por sua vez, consultam as águas do "Lago Sagrado da Deusa" onde estas verificam a resolução da Deusa sobre o pedido de admissão. Caso esta seja negativa, o indivíduo rejeitado é informado e nunca mais poderá solicitar admissão, mas caso seja positiva segue o encaminhamento à um período de purificação de um ciclo lunar. Neste período ele deve-se isolar de todo o contato externo (em uma ilha, por exemplo) e se manter em sintonia com a Deusa, alimentando-se apenas de frutas e gêneros marinhos. Ao fim desse ciclo é checada novamente a vontade da Deusa por intermédio das videntes. Algumas vezes pode ocorrer a necessidade de mais tempo no período de purificação, mas caso esteja tudo bem, é marcada a data da cerimônia onde a pessoa aceita, é banhada em água perfumada, vestida ritualisticamente com um imaculado robe branco e encaminhada ao "*Lago Sagrado da Deusa*", onde a *Portadora da Vontade* abençoa o

membro recém chegado proferindo cânticos ritualísticos. Enquanto a Portadora da Vontade prefere o ritual, as outras Sacerdotisas e Sacerdotes entoam cânticos sagrados e queimam incensos aromáticos. Ao fim da cerimônia, a pessoa detém total compreensão do dom dado pela Deusa através de seu nascimento, e é reconhecida como capaz de passar esta iluminação adiante. Recebe então seu manto de Filha ou Filho da Deusa (agora azul), passando a ser reconhecida entre seus pares.

Saudação

A saudação da Ordem é feita dando-se um beijo na testa de quem se deseja cumprimentar (saudação muito utilizada pelas Sacerdotisas) e proferindo as palavras: “Que a Deusa te guarde em teu seio”.

Relíquias

As histórias a cerca dos itens mágicos possuídos pela Ordem são inúmeros e os mais variados possíveis, principalmente no que tange a itens de curas e conforto espiritual. Porém contam as lendas que a Ordem possui o conhecimento de magias muito antigas que permitem que seus beneficiários respirem debaixo d´agua por horas, ou até mesmo dias. Há muitos boatos sobre imensos tesouros. Um destes boatos conta sobre uma série de objetos mágicos que receberam o nome de Cajados dos Mares. O que eles fazem exatamente ninguém sabe. Outro boato fala que a Ordem possui mapas muito antigos que revela a existência e a localização de cidades submersas da época do cataclismo.

Ordem de Lena

3.7 A Ordem de Lena - Os Primorosos

Cariel contemplou-se novamente no brilhante Lago da Espuma. Seu reflexo tremulava conforme as pequenas ondas, causadas pelo vento oeste que descia pelas montanhas, esbarravam na margem fatigante do lago.

Seus pés, brancos e finos, sentiam a frieza da água tão cedo naquela manhã. O cascalho estava molhado, frio e, o que era mais espantoso, macio.

Seus cabelos, bem-feitos cachos dourados, devolviam os raios do sol, permitindo uma áurea brilhante em torno de sua cabeça. Seus olhos, pequenos pedaços do céu azul, enxergavam com carinho o esplendor criado pelos deuses; O Jovem Cariel.

Esperou contente o término das ondas, para que mais uma vez fitasse a beleza de sua face. Cabelos dourados, brilhantes, olhos azuis, simples, face afilada, macia, com nariz pequeno, suave, e lábios vermelhos, finos, Cariel era uma jóia no mar de imperfeições.

Ainda com os pés no cascalho, mãos úmidas e um sorriso na face, Cariel escutou uma voz leve, delicada, um sussurro de sol nascente.

— *Venha Cariel.*

Cariel a viu.

Seu cabelo era vermelho, espalhado pelos ombros, despencando pelas costas. Seus braços estendidos permitiam o leve ondular do cetim lilás, tão transparente nas curvas desejadas. Uma tiara esbanjava beleza logo acima dos brilhantes olhos verdes. Seus lábios eram finos, delicados, bochechas-rosadas gracejavam a face; a jovem mulher aproximava-se magicamente.

Cariel sentiu-se quente. Fagulhas de amor explodiam em seu interior. Sua respiração perdia-se nos ângulos dos desejos carnais. Seus pensamentos não mais lhe pertenciam. Seu coração batia maquinalmente. Levantou-se; mas não reparou.

A jovem mulher derreteu, com encanto, à distância entre eles; seus lábios estavam a poucos centímetros um do outro. Seu busto, volumoso e róseo, inflava a cada respiração, alimentando os pensamentos de seu admirador.

O vento matutino, calmo e sereno, envolveu o casal na margem do lago. O sol coroava suas cabeças, enquanto á água cobria os dedos dos pés ainda descalços.

Enquanto o calor do desejo combatia o frio da água, Cariel encostou suas mãos na cintura da mulher que, na sua frente, esperava apenas pelo prazer.

Logo sentiu ásperas às mãos, como se mergulhadas em filetes de ferro. O leve cetim lilás criava vida conforme o vento soprava, cobrindo Cariel com sua cor macia.

O frio da água em seus pés, como ondas lançadas contra paredões, quebraram o feitiço da ilusão.

Seus lábios romperam o silêncio mágico do encontro forçado. Suas palavras saíram rápidas e fortes, vibrando o ar matutino do lugar.

— *Em nome de Lena, rainha das rosas, afasta-te desse sacerdote, terrível demônio.*

Uma áurea dourada, canalizada do sol brilhante, emanava do Jovem Cariel. O vento criava força ao redor do casal, enquanto espalhava o granizo molhado. Espumas brancas, borbulhas da fúria do lago, escondiam os pés do sacerdote de Lena, formado por uma bolha de ar.

Cariel olhava ávido o alvo de sua prece, que a retrocessos de passos distanciava de sua presença.

— *Criatura nefasta, criadora de devassidão, afasta-te.*

Assim fugia Tamira, uma Súcubus enviada para tentar o sacerdote de Lena, cuja beleza era seu dom mais precioso.

Cariel olhou, atento, os últimos passos de sua inimiga, antes que a dádiva de Lena a esconjurasse, consumindo o cascalho do chão e deixando cinzas de seu extermínio.

Por algum tempo esperou; sua tranqüilidade retornando. As ondas do Lago da Espuma enfileiravam-se na margem e Cariel, mais uma vez naquela manhã, contemplou sua beleza.

— Os demônios são facilmente destruídos pelo amor de Lena, pois eles acreditam que a luxúria é igual ao amor e que a devassidão possa suplantar a paixão que emana do espírito da senhora das rosas.

Seus lábios sorriram.

História

"— Prazer, prazer e prazer, de que vale viver se eu não tiver prazer em viver? Essa pergunta ao menos uma vez na vida já passou pela cabeça de cada pessoa vivente em Tagmar e certamente essa pergunta paira sobre a cabeça de todos os seguidores da Deusa do amor, do prazer das coisas bem feitas e do perfeccionismo. Uns tolos buscam coisas sem sentido como guerras, destruição, honra, comunhão com a natureza... tolos... todos eles morrerão e todos esses valores se perderão com suas vidas sem sentido, todas essas coisas secundárias só possuem real importância se eles puderem lhe proporcionar prazer, o dinheiro é grande exemplo dessa verdade, de que adianta um cofre cheio de moedas de ouro se com isso você não puder obter prazer. A perfeição é o caminho, o belo o que se pode querer de melhor e o mínimo que se deve aceitar, e o prazer é o que realmente importa na vida. Seja o melhor, seja o mais belo, só aceite o melhor, cerque-se somente do belo e goze a vida da melhor forma que lhe for possível, a vida é curta (se você não for um Elfo) e deve ser vivida intensamente como uma perpétua festa onde tudo é válido na busca do êxtase e do gozo maior.'

Conta a lenda que este era o discurso que Lena sempre repetia aos seus pares de panteão. Mas estes sempre lhe pareciam entediantes e limitados, presos as suas visões e anseios. Quando em uma dessas crises de completo enfado Lena resolveu caminhar novamente sobre a terra de Tagmar. Dizem que isto aconteceu logo após a queda da seita. Neta época, Tagmar ainda tentava se recuperar do enorme holocausto causado pela invasão demoníaca. Diante de tanto sofrimento Lena decidiu que era a hora de todos se rejubilarem com os prazeres da vida. Para executar seu plano, ela se arriscou a passear como uma mera mortal ao assumir o corpo de uma bela jovem que havia perdido sua alma para os demônios. Partindo incógnita numa peregrinação ela buscou os talentos em potencial de que ela precisava para começar seu intento. De fato ela buscou apenas o tipo de pessoas que sempre lhe interessaram: ricos, artistas e beldades. Nesse tempo as orgias foram uma constante e o vinho correu solto nos encontros desses "talentos", a diversão era sempre a pauta de discussão, os excessos a ritualística das cerimônias e o prazer a ordem do dia.

Esses foram dias de fogo para aqueles que tiveram a sorte, a honra e o prazer de participar desse seleto círculo de expoentes. As festas e orgias foram a tônica da vida desses seres durante esse tempo de glória; quando a própria Lena ensinava as mulheres como serem fogosas, lépidas e provocantes, e aos homens como evocar toda a sua volúpia, virilidade e insaciabilidade; para aqueles que tiveram contato com a Deusa ficou muito claro que Ela era o próprio prazer encarnado. Quando Lena achou que já havia satisfeito sua vontade apenas disse para uma de suas melhores seguidoras: *- Por hora eu me vou, mas de continuidade a obra de Lena minha bela rosa, e leve o êxtase supremo a todos os primorosos*. Somente após sua partida que seus seguidores descobriram quem ele era de verdade.

Essas poucas palavras tiveram um grande impacto sobre a vida desses escolhidos ou "primorosos" como a própria Lena se referiu a estes. A escolhida da Deusa para dar continuidade a sua "obra" foi uma jovem mulher de apenas 22 anos de idade de nome Alina, dona de uma beleza divina e de um magnetismo sexual capaz de desvirtuar um disciplinado celibatário. Alina face de anjo como era conhecida devido ao seu rosto angelical, com boa parte dos ricos e poderosos da região nas "mãos" não teve qualquer dificuldade de construir em um relativamente curto espaço de tempo talvez o mais magnífico, idílico e exótico complexo religioso para um Deus de Tagmar, uma construção que ela mesma chamou de "O Jardim das Rosas".

Localização

A sede da Ordem se localiza onde hoje é o espaço territorial conhecido como Porto Livre, por ironia trágica ou justiça poética Porto Livre é realmente o local com a maior presença de degenerados de toda Tagmar. Especificamente a Ordem se situa na área mais intocada e inexplorada de Porto Livre, a Ordem foi erguida em meio a floresta e é um deslumbrante complexo de dimensões extremamente grandes constituída de vários ambientes completamente diferentes, para aqueles poucos que tiverem a sorte e a felicidade de serem aceitos dentro dos limites da Ordem se encontrarão em um verdadeiro paraíso terrestre, construído para dar inveja aos padrões Élficos, só que com uma toque muito mais apelativo e sensual. Algumas partes da Ordem se destacam por sua exuberante beleza tal como os jardins temáticos, as casas de banho e relaxamento e as salas de reunião. Sua localização exata é desconhecida e

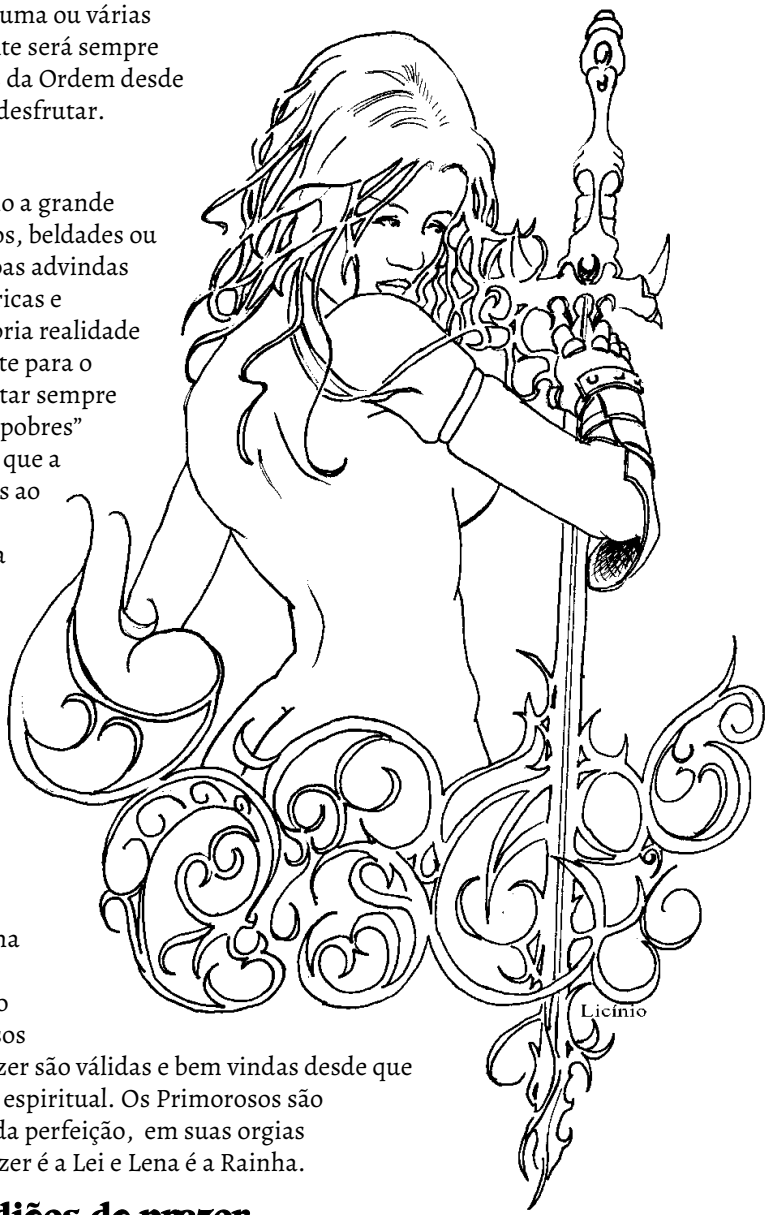
extremamente bem guardada por mercenários muito bem mandados e pagos para “apagar” eventuais curiosos, cortesia dos líderes de Porto Livre visto que os Barões são assíduos freqüentadores do Jardim das delícias de Lena, sendo inclusive seus maiores mantenedores e benfeitores.

Símbolo

O símbolo da Ordem é uma rosa rubra. a rosa é um dos símbolos máximos da própria Lena e serve para enfatizar bem a Ordem e também sua Deusa uma vez que se você for sábio o suficiente poderá se fartar em seu perfume e se deleitar com o toque macio de suas pétalas. Mas se você não for assim tão esperto... pode ter um encontro inesquecível e extremamente desagradável com os espinhos.

Objetivo

O objetivo da Ordem é bem simples, levar o êxtase a todos os primorosos, ou seja, todos os merecedores, aqueles que merecem a revelação devem ser agraciados e introduzidos a essa nova realidade, a vida é um prazer que deve ser vivido. De fato a Ordem possui pelo menos um grande templo em cada capital dos reinos de Tagmar, a única exceção talvez seja Azanti, seja pelo caráter de seus moradores, fervorosos seguidores de Crizagom, seja por Azanti não ser um reino, mas sim um pequeno Ducado. Mas a verdade é que todo viajante ou até mesmo um morador local que deseje uma boa noite ao lado uma ou várias companhias agradáveis certamente será sempre bem acolhido em um dos templos da Ordem desde que possa pagar pelos prazeres a desfrutar.



Os Primorosos

Os Sacerdotes de Lena assim como a grande maioria de seus fiéis são abastados, beldades ou exímios artistas, bem como pessoas advindas desse meio, essas pessoas excêntricas e brilhantes que vivem em sua própria realidade muitas vezes considerada chocante para o resto do mundo e que parecem estar sempre décadas a frente do restante dos “pobres” mortais. O nome deixa bem claro que a preferência da Deusa se dá apenas ao primor, a nata, ao que há de melhor. Não existe, portanto uma homogeneidade étnica uma vez que um único país não seria capaz de produzir tantos sujeitos primorosos. Em verdade seus Sacerdotes estão entre as criaturas mais belas e magníficas de toda Tagmar, e não raro estes possuem um ou mais dotes artísticos seja para pintura, escultura, ourivesaria, forjaria, canto, dança, música, poesia... ou seja, arte de uma forma geral e tudo aquilo que exige perfeição. Para os Primorosos não existem falsos moralismos ou falsos preceitos, todas as formas de prazer são válidas e bem vindas desde que levem ao prazer seja ele carnal ou espiritual. Os Primorosos são verdadeiros cultistas do êxtase e da perfeição, em suas orgias cerimoniais o vinho é o Rei, o prazer é a Lei e Lena é a Rainha.

Os Sedutores e Guardiões do prazer

Fora do santuário localizado em Porto Livre, os Primorosos vagam pelo mundo em missões sacerdotais. Eles são os “Sedutores” - membros sedutores e manipuladores que têm a missão de selecionar e atrair

novos fiéis à Lena; e os “Guardiões do prazer” - membros responsáveis por defender a fé de Lena pelo mundo, combatendo ameaças e proporcionando proteção para que o povo sofrido tenha chances de usufruir dos prazeres da vida.

Peculiaridades

Todos os primorosos se vestem com os modelos mais belos e extravagantes possíveis, sendo que principalmente as mulheres são vistas quase sempre em roupas provocantes seja pela ausência dela ou pela transparência da mesma. O luxo e as jóias são uma constante e estão sempre presentes tanto para os homens quanto para as mulheres bem como a maquiagem que é amplamente utilizada tanto pelas mulheres como também pelos homens, os Sacerdotes (homens) de Lena são facilmente identificáveis por estarem sempre com pelo menos sombras e batom. Todos os iniciados são tatuados com o símbolo da Ordem que também aparece em pingentes e jóias em geral, a onde será a tatuagem e o tamanho da mesma fica totalmente a cargo do iniciante, alguns fazem tatuagens discretas outros de corpo inteiro, nas mulheres o pescoço e as partes íntimas são a preferência. Aparentemente não há qualquer distinção hierárquica.

Votos específicos

Goze a vida com intensidade e busque o prazer e a perfeição em todas as suas formas: Para os Primorosos a vida é uma arte e os merecedores de a viverem na sua melhor forma são os verdadeiros artistas. Para esses devotos a vida é para ser vivida, e vivida sempre com prazer.

Aceite apenas o que há de melhor, conviva apenas com o que há de melhor, isso te fará um dos melhores: Os Primorosos são conhecidos por seu luxo e extravagância, em sua busca pelo prazer eles não aceitam nada menos que o melhor, e o fato de você estar dentre os melhores certamente significará que você é um dos melhores senão você não estaria onde está.

Estrutura

Vide estrutura das Ordens Clericais. A Ordem tem uma forma muito peculiar de gestão onde um homem e uma mulher ocupam o cargo de Sumo Sacerdote e Sumo Sacerdotisa da Deusa, esses comandam a Ordem em uníssono e são conhecidos como “Os amantes”.

Líder em atividade

A líder espiritual da Ordem das Rosas é uma belíssima ruiva de olhos azuis como o céu em um dia ensolarado que dizem ter raízes em Filanti, dona de um corpo escultural dotado de curvas capazes de perder um observador de tão sinuosas e provocantes. Com apenas 31 anos , Alexia é um esplendor em forma de mulher, dizem que só o som da sua deliciosa voz é capaz de fazer um mortal se contorcer de prazer. O líder espiritual da Ordem é o belo Jarek, de físico avantajado e definido, de 42 anos, tez extremamente negra e de magníficos olhos verdes como uma pedra de jade. Jarek é um espécime tão exótico quanto a sua própria Deusa. Jarek e Alexia estão a frente da Ordem a mais de 5 anos.

Juramento

Qualquer um desejoso de adentrar as fileiras da Ordem e que seja primoroso em algo, é levado a frente dos Amantes que o levam a uma maratona de averiguação de potenciais, caso os amantes julguem que ele é realmente primoroso e que possui inclinação para se tornar um digno representante da Deusa, é marcada uma cerimônia de iniciação e boas vindas que consiste de uma fantástica orgia regada a muito, muito vinho.

Saudação

O cumprimento da Ordem é feito dando-se um rápido beijo apenas com os lábios (selinho) e proferindo as palavras: “Amor, êxtase e prazer”.

Relíquias

As especulações a cerca de itens mágicos por parte da Ordem são os mais variados possíveis, entre os comentários mais comuns figuram toda sorte de utensílios que visam facilitar a vida desses devotos, poções do amor, tônicos fortificantes, e até mesmo poções rejuvenescedoras. Caso a Ordem possua realmente esse elixir da longa vida, ela detém um poder oculto muito grande uma vez que as raças que vivem menos como os humanos dariam tudo para conseguir sua fórmula. A veracidade a cerca desses itens é um mistério.

Ordem de Maíra

3.8 A Ordem de Maira - Os Runcaim

Ainda estava escuro quando me levantei... O meu corpo estava dolorido pela sagaz luta do dia passado. O sol permanecia escondido por entre as Montanhas Xarar e o frio recuava enquanto eu ascendia uma tocha. Senti novamente a dor da minha mão esquerda, enfaixada com tecidos e avermelhada com meu sangue. Lembrei do combate contra os orcos comandados por dois necromânticos. Nada mais do que jovens irmãos ambiciosos... Sorri diante da dor!

Não foi uma luta difícil, e sinto que não será como os trovadores, cantores e poetas viajantes, irão dizer dessa luta. Haverá louvores, júbilos e mais inimigos do que a verdade permitiria dizer. Na verdade, foi fácil! Os irmãos necromânticos, jovens e sem talento, eram mais chatos do que perigosos, e os orcos nada mais do que lixo.

Ainda me lembro como os surpreendi, emboscando-os no seu próprio acampamento. Mas só depois que um dos orcos, talvez o único que representasse perigo verdadeiro, atingiu minha mão esquerda com sua foice, eu usei o anel. E ele funcionou! Cobrindo meu corpo com bronze puro. Unindo carne a malha, refletindo a luz bruxuleante do acampamento. E a luta ficou mais fácil ainda!

Mas isso tudo agora é passado...

Segurei firme e senti o peso reconfortante de minha espada. A dor na mão esquerda aumentou quando terminei de colocar a cota de malha. Peguei aquele intrigante pergaminho debaixo do travesseiro e reli seu texto:

"Grande Senhor, Âmiem está em luto pela morte de Ugrim, Fúria da Floresta, rogamos para que este pergaminho chegue a suas mãos e que atenda ao nosso chamado, retornando as suas raízes e consagrando-se Mestre da Ordem."

Cordialmente, Conselho de Runcaim.

Senti o cheiro de fumaça e o fogo da tocha aumentou quando coloquei o pergaminho em seu topo. E segui viagem rumo à Floresta de Brindel.

Duas semanas levantando poeira da estrada, dormindo ao pôr do sol e levantando antes que ele nascesse. Frio e medo me acompanhavam, aumentando ainda mais a astúcia de minha imaginação.

As verdes copas das árvores de Brindel foram as primeiras sentinelas que me viram. Eu as saudei!

Minha entrada na cidade foi ocultada pelos eventos comuns e não me esforcei para que fosse o contrário. Mas os Runcaim, guiados de preparação e sabedoria, souberam me recepcionar. Foram ditas palavras, feitos juramentos, foram servidos vinho e pão, e logo ficou decidido que somente no outro dia, nas sombras e charnecas da Floresta de Lauris, eu seria testado. De modo que tive um dia de folga.

Aproveitei para andar... Visitei velhos amigos, revi alguns parentes, disse os nomes dos que não mais viviam e aprendi os dos jovens que corriam soltos ao redor da velha casa na qual fui criado. Foi nesse dia que fiz meu primeiro vaso, sentindo a argila entre meus dedos e vibrando o pé na roda de giro. Não valia nem uma caneca de boa cerveja!

No dia seguinte, os raios do sol iluminavam a procissão silenciosa, vigiada pelos olhares atentos dos animais silvestres. Papa-capins e codornas sobrevoavam livres no céu azul, enquanto lebres festejavam-se nos arbustos de amoras. Fechei a mão esquerda já curada do ferimento.

Já na clareira senti amor e orgulho, e um círculo de homens e mulheres encapuzados entoou um cântico celestial, invocando a benção de Maira nesse dia benigno. Uma grande e majestosa árvore, com caule e folhas douradas, emanava simpatia aos presentes, sendo guardada por homens montados em imponentes grifos, todos resplandecentes em sua glória já conquistada.

Fiquei admirando-os! Eles andavam calmamente, como se o tempo fosse irrelevante. Seus mantos ornamentados cobriam de verde a terra macia. No alto, o orvalho parecia cristal iluminando toda a clareira.

Juntos, Senhor dos Runcaim e Senhora da Ordem, me entregaram a famosa Corneta Prateada.

— Muito obrigado Mulinarti e Enora — ouvindo minha voz percebi o tremor em seu sentido.

Meus lábios grossos tremeram no contato frio da corneta, e meus pulmões sopraram o ar dentro deles, e preencheram o local com um revigorante trovejar.

Rápido... Rápido e brilhante, rapidamente eu vi a silhueta de um ser se aproximando vindo do sul.

Suas asas eram grandes e douradas, seu bico era longo e afiado, suas patas eram verdadeiras armas letais, e sua sabedoria era medida pelos seus grandes olhos expressivos.

Calmamente me aproximei daquele magnífico grifo que seria meu parceiro, minha respiração estava inaudível pelo cântico dos membros. Juntos, como se fosse por encanto, curvamo-nos um ao outro, olhos fixos.

Tomei as rédeas e montei em sua sela, senti todo o calor do seu corpo e a aspereza de suas penas. Seus músculos se contraíram e logo estávamos voando, senti o vento passar fino em meu rosto.

Eu estava muito feliz!

E o meu destino finalmente se revelou...

História

A Ordem de Maira surgiu no ano de 685. Um dia enquanto cavalgava pelas florestas de seu reino, o nobre rei élfico Gáltilo foi tocado por uma suave voz vinda da Floresta de Lauris. Por horas cavalgou dentro da Floresta seguindo aquele clamor... Até que descobriu de onde saía aquele som encantador... Alcançou a Grande Árvore. A sua frente se encontrava uma das grandes árvores douradas, sagradas em toda Tagmar, consideradas como a "mãe" de todas as árvores. De suas folhas e tronco saiam raios de luz como o nascer do sol.

Os grifos que a sobrevoavam, desceram e se ajoelharam quando o rei se colocou diante dela. Os grandes Protetores da árvore se colocavam a serviço daquele que foi escolhido pela própria deusa. Grandes grifos se encontravam a sua volta venerando e protegendo a árvore dourada.

Uma voz suave, porém imponente, o convocava para proteger as belezas da terra e honrar seu povo. Ao retornar a sua cidade, Gáltilo por muito tempo teve sob seu corpo uma leve aura dourada, e de seus olhos somente saía uma expressão de bondade.

Nos anos que se seguiram não somente elfos, mas outras raças foram convocadas para ingressar na Ordem de Maira, apesar de a grande maioria ser composta de elfos.

Os anos da Ordem de Maira foram difíceis. A luta contra a Seita, a perda de seu líder, e a custa de muitas vidas de valorosos companheiros amargaram os corações de seus membros. Contudo, foi no ano de 1402 D.C., que a Ordem obteve sua maior vitória.

Aprisionando o príncipe demônio Morrigalti um grande golpe foi desferido contra o inimigo. A Ordem então teve que decidir o que deveria ser feito. Incapaz de destruir tal criatura foi necessário construir uma prisão que a guardasse para todo o sempre ou até que se descobrisse uma forma de se desfazer daquele terrível prisioneiro.

Foi criado então um grupo composto por valorosos soldados que dedicariam suas vidas a proteger e guardar este "prêmio". Foram escolhidos para esta tarefa os membros das famílias de Âmiem mais fiéis à Ordem. Seria passada através dos anos a função de pai para filho até que seu último serviço a Ordem fosse a Última Jornada.

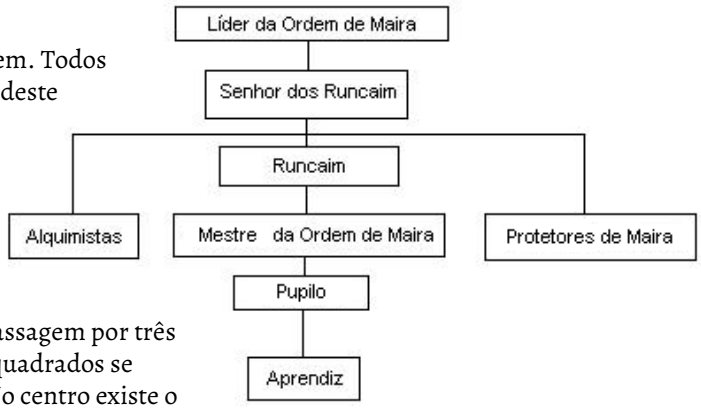
Por quatro anos foi escavada na montanha a prisão. Auxiliados pelos mestres anões de Acordo, a prisão foi construída mais profundamente possível e protegida contra todo o tipo de magia. Das mil e quinhentas famílias que foram selecionadas para a função e que receberam o título de Protetores de Maira, restam pouco mais de oitocentas. A cada ano o número de primogênitos vem diminuindo pelos rigores da função que levam muito cedo a vida de jovens Protetores (estes não morrem, mas pela influência demoníaca ficam impossibilitados de ingressarem em Âmiem novamente).

Aos demais Mestres da Ordem de Maira, fica a incumbência de lutar por sua deusa, proteger suas obras, patrulhar as fronteiras de Âmiem, e levar a justiça e a paz para todos os povos e servos da deusa mãe.

Após a guerra contra a Seita, grandes grupos, mestres e, ainda, outros que ainda buscam formar seu próprio grupo partem de Âmiem com a função de fundar novos templos pelo continente de Tagmar, e levar a beleza da deusa a todos os cantos tocados pela Seita.

Localização

Não existe mistério acerca da localização da Ordem. Todos sabem que ela se encontra em Âmiem, na capital deste reino, que se encontra na Floresta de Brindel.



A única localização secreta da Ordem por motivos de segurança é a prisão de Morrigalti. Escavada na Xarar sua entrada fica na base da montanha e é guarnecida pelos Protetores, por ilusões e toda a sorte de camuflagens. Uma descida com extensão de dois mil metros, com passagem por três antecâmaras. A câmara principal de 180 metros quadrados se encontra a 720 metros abaixo do nível da terra. No centro existe o cristal que aprisiona o demônio. Runas de proteção e aprisionamento se espalham por todo o ambiente. Nove plataformas são destinadas aos carcereiros, que se revessam em turnos de seis horas.

A influência demoníaca se faz sentir durante toda a região. A floresta de Edelnur deixou de ser um lugar seguro e agradável. Uma aura de medo e opressão afastou as belas criaturas da floresta e atrai seres de intenções maléficas, em especial, magos necromânticos e orcos.

Símbolo

São dois os símbolos da Ordem. Para os Mestres de Maira é a cabeça do grifo exposta em seu escudo e estandarte. Aos Protetores de Maira e os demais Mestres da Ordem o desenho da árvore dourada deve aparecer ou na armadura, ou no escudo ou no cabo da espada.

Objetivo

O Objetivo da Ordem é levar a palavra de Maira para os povos e a proteção das belezas do mundo de Tagmar. Ao longo de sua existência duas responsabilidades foram adotadas pela Ordem. A primeira e mais importante é o aprisionamento e, se possível, a destruição dos príncipes demoníacos, em especial Morrigalti. A segunda responsabilidade é combater a seita em todas as suas formas.

Senhor dos Runcaim

Título dado ao líder do Conselho dos Runcaim e segundo líder da Ordem. Cabe a ele presidir o Conselho dos Runcaim e a convocação destes a qualquer momento.

Mais do que o líder da Ordem, cabe-lhe a difícil tarefa de administrá-la e a seus Mestres. Usa sempre um grande colar contendo um triângulo feita em ouro e com três diamantes em cada ponta, representando as três faces de Maira.

Runcaim

É o mais alto posto da Ordem dos Mestres de Maira. A vinte grandes Mestres de Maira é dado o privilégio de usar uma das vinte cornetas prateadas da Ordem. Com tais cornetas podem convocar os grandes grifos que servem de montaria e carregam com eles armas da Ordem feitas com o mais nobre metal.

Estes Mestres andantes estão sempre vagando pelo mundo de Tagmar para levar a ordem e a paz aos reinos mais distantes. Auxiliam todos aqueles que necessitam de sua ajuda.

Sua armadura é prateada e bem polida, usam espadas afiadas, capas verdes e arcos longos. Sobre a sua armadura usam o grande manto da Ordem de Maira com o seu símbolo e de cor verde escura. Têm em sua posse sempre um animal de estimação que são seus companheiros de viajem, uma corneta prateada e um anel de Josar.

Mestres da Ordem de Maira

É o segundo maior posto da Ordem. A eles fica d estinado o treinamento de cinco aprendizes e a escolha de um Pupilo. Os Mestres mais fortes e destemidos recebem o direito de usar o anel de Josar. Como já dito, é um anel mágico criado pelo nobre alquimista Josar exilado das terras distantes do reino de Runa. Têm, ainda, um animal de estimação que fica aos seus cuidados.

São mais encontrados no reino de Âmiem. Nestes tempos, muitos vagam por terras distantes levando a justiça e a paz aos locais mais distantes de Tagmar. Partem sempre em grupos de 5 a 7 indivíduos.

Após a guerra contra a Seita muitos partiram para regiões mais distantes com a missão de fundar novos templos e angariar novos integrantes para a Ordem. Muitos mestres, após anos cumprindo o seu juramento e servindo a Ordem, por algum tempo, passam suas vidas sem ter a obrigação de auxiliar nos ensinamentos de novatos, não tendo por isso, pupilo ou aprendizes.

Caberá ao mestre escolher o melhor momento para se fazer essa escolha. Contudo, em algum momento deve responder ao chamado da Ordem e formar o seu próprio grupo. Alguns Mestres optam por formar grupos menores, ou mesmo formá-los somente após algumas aventuras por Tagmar, quando finalmente se sentem maduros o suficiente para assumir tal responsabilidade.

Por fim, sua armadura é prateada e o símbolo da árvore dourada é mantido na capa ou no peito da armadura.

Pupilo

Encontram-se logo abaixo dos Mestres da Ordem. São os sucessores de seus mestres e estão sempre junto a eles. Nunca um mestre será visto sem o seu Pupilo. Mais do que um auxiliar, são companheiros de batalha e irmãos da Ordem. O mestre tem a obrigação de proteger e ensinar aquele que um dia honrará a Ordem e a ele próprio.

Quando ascender na hierarquia da Ordem, deve buscar entre os aprendizes do seu próprio mestre aquele que será o seu Pupilo. Assim como buscar, entre os novos membros, aqueles que serão seus aprendizes.

Deve escolher um animal de estimação que será seu companheiro por toda a vida.

Aprendiz

São os mais baixos membros da hierarquia. São simples estudantes da Ordem com conhecimentos básicos. Estes são "adotados" pelos mestres que se tornam responsáveis pela sua educação e pela sua ascensão na Ordem. Nem todos os aprendizes se tornarão Pupilos. Somente é possível ascender se o atual pupilo se transformar em Mestre. Para conseguir ser aceito por um Mestre de Maira, faz-se necessário não somente capacidade e coragem, mas, sobretudo persistência. Tais membros vivem a serviço da Ordem e à medida que ganham importância e renome passam a ser procurados por membros mais experientes que lhes oferecem seus ensinamentos.

Cabendo, assim, não somente ao Mestre oferecer seus ensinamentos, mas também ao aprendiz aceitar o seu convite.

Possuem armaduras simples e usam somente espada e escudo com o símbolo da Ordem.

Protetores de Maira

Um cargo vitalício e hereditário. O primogênito de cada família devota de Maira foi escolhido muitos anos atrás para guardar a prisão do demônio Morrigalti. Um cargo muito importante e respeitado por toda a Ordem. São homens e mulheres que se sacrificam para manter aprisionado e seguro um dos responsáveis pela destruição de sua floresta, e pela tentativa de escravizar os povos livre de Tagmar.

Dotados de escudos com o símbolo da árvore dourada, um grande martelo de guerra e arcos são os grandes carcereiros e defensores da montanha Maira. A influência demoníaca leva alguns guerreiros a serem dispensados muito cedo de suas atribuições principais, ficando encarregados de patrulhar a montanha e a floresta de Edelnur, caçando criaturas malignas. Esses nobres guerreiros com o tempo de exposição da aura demoníaca se tornam muito violentos e cruéis em combate, sendo então direcionados à luta contra orcos e os magos necromânticos atraídos à região pela aura malígna de Morrigalti

Muitos vagam para terras distantes buscando cumprir os desígnios de Maira. No entanto, não acredite que tenham se tornado irracionais ou malignos, são guerreiros mais velhos e experientes, que conheceram o mal de perto e são atraídos até ele.

Poucos são aqueles que acabam por integrar grupos de aventureiros, contudo buscam sempre auxiliar aqueles que necessitam, formando até alianças quando necessário. Entretanto, raro são os Protetores de Maira que se unem e partem juntos pelo mundo combatendo o mal.

Alquimistas

Servem a Ordem com a produção de objetos mágicos que auxiliam no aprisionamento de Morrigalti, e na destruição dos demônios e membros da Seita. Estes não são sacerdotes, mas magos que se associaram a Ordem para ajudar a combater os demônios e todo o mal que assola Tagmar.

Peculiaridades

Os Runcaim quando morrem têm seu corpo recolhido pelos Grifos que lhes "serviram" em batalha. São trazidos junto como a sua corneta prateada à Floresta de Laudis, onde seu corpo é cremado.

Os grifos da Ordem são treinados desde novos e obedecem ao chamado de uma das vinte réplicas das cornetas prateadas usadas pelos treinadores. Quando um Mestre se torna um Runcaim, ele é levado até a Floresta de Lauris e apresentado à sua montaria. Durante alguns meses irão viver juntos e, principalmente, atuarão juntos no árduo treinamento do jovem Runcaim, na arte de montar o seu grifo.

Os anéis de Josar são presentes ofertados pelo próprio Josar, o grande alquimista da Ordem. São usados somente pelos seus donos e após a sua morte, tornam-se simples anéis. O anel tem a capacidade de dar ao seu portador a resistência de uma estátua de bronze, permitindo-lhe resistir a ferimentos, calor e não necessitando respirar. O tempo de duração é de no máximo vinte e quatro horas, porém existe um efeito colateral. O uso indiscriminado do anel pode levar o portador a se tornar muito violento e, posteriormente, até à loucura. Contudo, esses efeitos não estão totalmente comprovados, e o próprio Josar não fala abertamente sobre o assunto.

A Ordem conta com vários alquimistas, entre eles, um jovem que há alguns anos adentrou nos limites das florestas de Âmiem em busca de asilo. Logo se mostrou de grande ajuda e seus anéis foram usados por poucos e nobres Mestres. Histórias sobre este jovem alquimista humano que aparentemente não envelhece são motivos de especulação e curiosidade por toda a região.

Última Jornada é o nome dado à despedida do companheiro Protetor de Maira que finalmente é dispensado de suas funções de carcereiro. Neste caso, já dominado pela influência maligna de Morrigalti, é enviado à floresta de Edelnur, para lutar contra o mal que nela reside.

Muitos Protetores de Maira que patrulham a região testemunham alguns antigos amigos andando ainda pela floresta como a alma tomada pela selvageria. Relatos de massacres a orcos e atos cruéis contra inimigos vencidos são muito comuns. Muitos não são capazes de reconhecer seus pais que transformados pela irá e maldade são tão perigosos quanto os que combatem. Contudo, isso não é o final de todos os que lutam contra o mal externo e interno. Existem aqueles que, mesmo tocados pelo mal, ainda mantém sua sanidade e utilizam esta maldição para caçar o mal que existe no mundo de Tagmar. Apesar de tudo ainda parecem ter em seu interior um respeito muito grande por Maira e suas obras, zelando com grande cuidado pela floresta e a vida que há nela.

Votos Espesíficos

Defesa da vida: Todo o servo de Maira deve prezar a vida de todos os seres que habitam Tagmar. Somente quando estritamente necessário, utilizam o uso da força para sua defesa e de outros.

Luta contra o mal: A Seita deve ser combatida sempre, e a todos os seus membros somente a morte deve ser reservada. Jamais deixar que membros e demônios andem e maculem a terra de Tagmar e desonrem a beleza de Maira.

Silêncio: Jamais revelar a existência de Morrigalti ou sua localização (no caso dos Protetores de Maira).

Estrutura

A estrutura da Ordem de Maira se difere das demais ordens de Tagmar e pode ser vista no diagrama abaixo.

Líderes em atividade

O líder da Ordem atual é Enora, a regente de Âmiem. Mais do que um cargo simbólico é também a manifestação da integralidade dos princípios que norteiam Âmiem e a própria Ordem, aproximando seus membros. Têm a incumbência de presidir as reuniões principais e de maior importância.

Foi somente com a morte do Rei Gáltico I, que Enora assumiu o antigo posto de seu marido ao receber pelas mãos do O Mais Sábio o Cetro Dourado de Maira. Com sua ascensão a líder da Ordem, o cargo de Guardião da Ponte foi entregue, conforme a tradição, a seu descendente, o Príncipe Gáltico II.

O cargo de Senhor dos Runcaim é ocupado por Mulinarti Grindaim, e Marcos Callisto é responsável pelo controle dos Protetores de Maira e dos Alquimistas, reporta-se somente a Mulinarti.

Juramento

O juramento é feito em etapas. Quando ainda é um simples aprendiz e antes de ingressar entre os Pupilos deve jurar perante o líder dos Runcaim e na presença de pelo menos um dos vinte existentes:

"Juro proteger e zelar pela Deusa Maira e suas obras".

Quando alcançam o grau de Runcaim é saudado pelos seus pares e levado até a Floresta de Lauris. Lá sob a Grande Árvore Dourada e na presença do líder da Ordem, do Senhor dos Runcaim, e dos seus companheiros Runcaim tem o privilégio de tocar pela primeira vez a corneta prateada.

O grifo que será sua montaria por todo a sua vida aparece e ambos são apresentados. Uma aliança de força e lealdade é formada naquele dia. Mestre e montaria zelarão um pelo outro e, quando o mestre morrer, sua montaria o trará para ser cremado. O juramento é:

"Juro jamais permitir o mal e honrar a deusa até o fim dos meus dias".

Saudação

A saudação comum da Ordem é o aperto de mão entre seus membros e o dizer "*Salve irmão da Ordem de Maira*".

Relíquias

A Ordem conta com uma das grandes relíquias de Tagmar. A primeira delas é um dos três últimos exemplares das árvores sagradas de Maira, conhecidas como as Árvores da Vida. O exemplar que se encontra sob seus cuidados está na floresta de Edelnur. Suas sementes vêm sendo usadas para replantar parte da floresta destruída pelos ataques da seita. Há quem diga a Ordem possui uma fórmula especial criada com as sementes e raízes da arvore, pela qual é possível se criar um elixir da vida eterna, e esta seria a explicação para excessiva longevidade de Enora e de seu filho Galtico.

Outra grande relíquia é o Cetro Dourado de Maira, cujos fabulosos poderes são um dos segredos mais bem guardados de Tagmar.

Ordem de Paliçar

3.9 A Ordem de Palier - A Luz

Uma pequena chama branca tremeluzia na palma de Grindór, lançando sombras inquietas em todas as direções. A elfa Arallim caminhava a seu lado, serena, a roçar a parede fria do corredor com as pontas dos dedos – uma prece velada brincando em seus lábios. Logo atrás trotava o velho Sagius, nervosamente abraçado à sua mochila repleta de livros, notas e documentos. Haviam superado inúmeros percalços até aquele ponto, mas somente através de um bom e coordenado trabalho em equipe: Grindór, o mago, obtivera o mapa; Sagius o traduzira, interpretando suas instruções; e Arallim rezara pela segurança do grupo. Agora, o fim da jornada prometia estar próximo.

Arallim, na realidade, fizera bem mais do que rezar – reconhecia e sondava intimamente o mago, enquanto os caminhos subterrâneos se desdobravam infinitamente diante do trio. Fora ela quem praticamente trouxera Sagius dos mortos após o infeliz episódio com o lagarto do gelo. Fora ela quem decifrara as runas que permitiram acesso ao labirinto; e apenas Arallim parecia capaz de apontar com precisão a presença de armadilhas mágicas nesse lugar onde os princípios arcanos pareciam subvertidos por alguma força desconhecida. "*Bravo, minha utilíssima sacerdotisa de Palier*", pensou Grindór enquanto com sua mão livre estendia o mapa para mais uma consulta. Outro cruzamento adiante. Uma ligeira troca de olhares e Arallim assentiu com um meio-sorriso. "*Sim, mago, é seguro por ali*", lia ele nas feições da elfa, com um misto de alívio e inveja.

Após o que pareceu uma eternidade perambulando pelo emaranhado ambíguo de túneis, chegaram os três finalmente a um salão amplo, circular, de cuja abóbada emanava uma claridade sobrenatural. Ao centro, sobre um sepulcro de mármore rubro, flutuava um volumoso tomo cuja encadernação de metal refletia sinistramente a luminosidade difusa do recinto. Sagius prendeu a respiração, trêmulo. Grindór, com um sorriso estranho nos lábios, fez menção de avançar para o centro do aposento, mas teve o braço seguro por Arallim, que meneava negativamente a cabeça. O mago percebeu, naquele instante, que a sacerdotisa salvara sua vida. "*Faça o que é necessário, irmã*", sussurrou então Grindór amargamente, recuando dois passos e descansando sobre o piso empoeirado.

Arallim estendeu lentamente as mãos espalmadas na direção do monumento fúnebre e começou a murmurar um cântico baixinho. Avançava pé ante pé, de olhos fechados. Com cada passo, o ar à sua volta parecia se contorcer e crepitar, enquanto uma profusão de faíscas e espirais de vapores coloridos emanava do assoalho – vestígios inofensivos do volume magnífico de energia mágica sendo sublimado. Em pouco tempo, alcançou o vértice do salão, deitando as mãos suavemente sobre o livro. Houve alguns segundos de silêncio, durante os quais o rosto da elfa expressou curiosidade, sobressalto e apreensão.

Tratava-se, genuinamente, do lendário Tomo de Arminus!

Aturdida pelas revelações do volume, voltou-se para Grindór, em tempo de acompanhar o último gesto do encantamento do mago, que a atingiu com força total. Arallim sentiu o corpo enrijecer e viu-se incapaz de realizar qualquer movimento. Divisou o contorno inerte de Sagius junto à entrada do aposento e seguiu os passos de Grindór com os olhos quando este se dirigiu ao sepulcro e tomou o livro para si.

"*Lamento que tenha de terminar assim, irmã*", sussurrou o mago, com um brilho estranho nos olhos, "*O segredo de Arminus deve ser meu, e meu apenas!*". Mas quando Grindór sacou a adaga para assassinar Arallim, ouviu-se um rugido: "*QUEM OUSA PROFANAR MEU JÁZIGO?*". Em pânico, o mago girou nos calcanhares e disparou rumo ao labirinto, deixando para trás seus ex-companheiros.

No instante seguinte, Sagius erguia-se do chão com um sorriso maroto. Poucos sabiam que aquele intelectual tímido e franzino havia, em sua juventude, dedicado alguns anos ao estudo do ilusionismo. Além disso, a distorcida natureza mágica daquele lugar parecia ter afetado a eficácia dos feitiços paralisantes de Grindór – Arallim já recobrava seus movimentos.

"*Perdoe-me, Arallim*", suspirou Sagius, afagando o rosto no lugar onde atingira o chão, "*Distraí-me por um instante que poderia ter nos custado as vidas. Tinhas razão, Grindór ficou maluco, não parece o mesmo que iniciou a jornada conosco*".

"*Não te aflijas, Sagius*", retrucou Arallim, com um sorriso triste, "*Eu já tinha previsto que a sanidade de nosso companheiro sucumbiria às provações da viagem. De qualquer forma, ele não irá longe. Creio que sei exatamente onde encontraremos o seu cadáver*".

"*Mas como?!*", engasgou o velho, perplexo.

"*A magia deste lugar é poderosa*", explicou a elfa, "*Eu jamais poderia dissolver todas as armadilhas do caminho. Limitei-me a suspendê-las, proporcionando uma segurança efêmera – porém suficiente para nossa passagem. Pretendia fazer o mesmo no caminho de volta, e vejo que fiz bem em não divulgar tal detalhe*".

"*Mas... o Tomo de Arminus, Arallim!*", interrompeu Sagius, com um acento de pânico na voz, "*Ele pode ser danificado, ou pior, destruído!*".

"*Tens razão, bom Sagius. Rezemos para que não seja o caso*", respondeu a elfa, tomando a dianteira. Na verdade, Arallim contava com isso. Os restos arruinados do tomo poderiam ser levados ao Templo da Luz e restaurados. Seriam então estudados pelos sábios – e seu conteúdo, protegido de um mundo ainda despreparado para certas revelações. Sentiu apenas pelo fiel e velho amigo, para quem teria que mentir mais uma vez ainda. "*Que se há de fazer?*", racionalizou Arallim, "Sagius não entenderia...".

História

Um dos grandes e principais objetivos da vida de um ser racional, além de ter suprida suas necessidades básicas de vida, é a busca por conhecimento e sabedoria. É o conhecimento quem permite aos mortais superarem os obstáculos impostos pela natureza e a sabedoria é quem lhes abre a visão para usarem este conhecimento de maneira prudente e correta. E esta busca, mais cedo ou mais tarde acaba levando este ser a Palier...

Para aqueles que pensam que caminhar em sabedoria é algo fácil, se esquecem que, na verdade, não estão caminhando amparados em sua própria sabedoria, mas sim na de outros, uma vez que alguém já teve que cruzar esses caminhos, antes desconhecidos, e torná-los sábios para que muitos possam passar. Para esses sábios que se comprometem em ser "a luz do mundo", o caminho, sem dúvida, é árduo e sombrio. As trevas sempre tentarão barrar-lhes a passagem, pois que, para os instrumentos dos mundos inferiores, a ignorância é a maior arma para manter os seres cativos. Mas, como que lavradores da mente, esses caminhantes ocultos pelo manto do segredo vão tornando o conhecimento mais assimilável às pessoas comuns, a fim de que o mundo vá, gradativamente, se tornando um lugar mais sábio. Para esses sábios o secreto vai se revelando a cada passo de sua caminhada, e cabe a eles construir estradas firmes para que pés vacilantes possam, no tempo certo, lhes acompanhar a marcha a caminho da sabedoria.

Muito pouco ou quase nada se sabe ao certo sobre a história do surgimento da Ordem. Existem várias versões e a maioria delas, ou todas, poderiam não passar de mera especulação. Das poucas certezas que se tem a respeito da Ordem da Luz, leva-se a crer que a versão mais próxima da verdade relata da existência da Ordem já no período da fragmentação dos reinos da Moldânia, conhecido na Ordem como o "Período dos Lordes". A mesma versão parece afirmar que a própria guerra civil foi obra da Ordem da Luz e de seus sábios.

Outra versão diz que consta dos arquivos secretos da Ordem, na ata "oficial" de fundação da mesma em Calco, que essa ocorreu logo após a unificação dos reinos, ao término da Guerra da Seita. Consta, também, que seus fundadores foram dois elfos dourados, já bem idosos, para os padrões de sua raça, de nomes Ketalel e Silsanlam , que, especula-se, foram grandes sacerdotes, talvez os maiores sacerdotes de Palier dentro da Ordem.

A história da Ordem nesse ponto volta a se ocultar nas brumas, acidentalmente ou não, e ainda assim deixa a impressão de que durante todo o tempo esteve sempre entrelaçada com a história do País. Especula-se que, tudo quanto Calco é hoje, se deve graças a Ordem e a seus membros que, ao longo da história, vieram manobrando o leme dos acontecimentos.

Localização

Mais uma vez as informações são confusas e conflitantes (até pelo que a Ordem se propõe como objetivo, estas informações conflituosas garantem a segurança de seus membros e de seus segredos), mas acredita-se que a sede da Ordem esteja localizada na magnífica Saravossa, em algum lugar onde ela possa passar completamente despercebida pelos "não conhecedores". Especula-se ainda que em Saravossa resida apenas o líder máximo da Ordem, Ilustríssimo Mestre, e que seu braço se estenda ao longo do mapa chegando a Runa, em Portis, e a Efrim, em Eredra, onde residiriam seus Vigilantes. Apesar disso, mais rumores dizem ainda que a Ordem já estendeu seus braços a todos ou quase todos os países de Tagmar, possuindo em todos os cantos ao menos uma congregação cuidando para que os interesses da Ordem sejam alcançados.

Símbolo

O símbolo da Ordem é representado por um livro preto fechado, trazendo na capa um pentagrama de 7 pontas douradas. Possivelmente o significado desse símbolo só seja conhecido por aqueles versados nas artes ocultas ou membros da Ordem.

Objetivos

Ao contrário da maioria das Ordens, a Ordem da Luz não se dedica a propagar a fé em Palier de forma pública, mas sim a buscar, desvendar, conhecer e levar a verdade e o conhecimento a todas as pessoas (embora nem todo o conhecimento seja "compreensível" a todas as pessoas). Para aqueles que tenham o privilégio de olhar para dentro da Ordem e para ela como um todo se pode ter a impressão de que ela tem dois grandes objetivos: desvendar todas as verdades e mistérios do mundo e promover uma reforma geral no mesmo. Talvez seja mesmo esse o objetivo da Ordem, mas, o que se sabe com certeza, é que seus sacerdotes membros são sábios ocultistas, pesquisadores ávidos de conhecimento, que parecem estarem infiltrados em quase todos os aspectos da vida, pública ou não. Desde os aspectos mais importantes de uma sociedade, aos que poderiam ser considerados menos importantes ou até mesmo não importantes, para aqueles que saibam como conhecê-los, verão que lá eles estão. E que tudo quanto esteja acontecendo, em maior ou menor grau de envolvimento parece ter o dedo deles.

Os sábios

Estes sacerdotes, que vagueiam pelas sombras da sociedade, podem ser qualquer um, e normalmente são pessoas importantes e cultas de um lugar, seja de uma cidade ou um reino. A lista de membros da Ordem talvez não exista, e caso exista, certamente está guardada a "sete runas". Mas os rumores apontam que pessoas muito importantes fazem parte das fileiras da Ordem. Acredita-se inclusive que a biblioteca de Saravossa seja tão somente uma extensão visível do alcance da Ordem e de sua força.

Os sacerdotes da Ordem da Luz são sábios de raças e classes sociais diversas, devotados à busca, compreensão e repasse de conhecimentos por todo Tagmar. Apesar de a Ordem ser sempre de sacerdotes de Palier, um grande número de não-sacerdotes (inclusive magos) atua como colaboradores. Porém, para que sejam merecedores de tal distinção faz-se necessário que sejam totalmente devotados aos preceitos da Ordem.

Os vigilantes

Os sacerdotes da Ordem da Luz, em sua esmagadora maioria, são adeptos do não-combate. Dificilmente se verá um sacerdote da Ordem envolver-se em alguma querela ou em algum embate que exija o manuseio de armas, exceto em raríssimas situações (como proteger uma vila de um bando de orcos, por exemplo). Para eles, o conhecimento serve justamente para se evitar o emprego da força bruta, preferindo o uso da magia em detrimento da primeira.

Entretanto, existem segredos que precisam ser guardados e situações em que o mero apelo intelectual, semântico e mágico não consegue resolução. Neste ponto entra o "braço armado" da Ordem: Os vigilantes. Os membros de suas fileiras são recrutados dentre os sacerdotes de Palier mais confiáveis e com mais habilidades no manejo das armas. Como o próprio nome sugere, estes sacerdotes atuam como vigias dos templos da Ordem, protegendo santuários (e seus segredos) e executam missões onde a força mais bruta seja necessária.

Peculiaridades

Os Sábios são "sacerdotes comuns", que durante o dia se vestem e agem de maneira perfeitamente normal à sua posição social, racial e profissional. Sua indumentária preferida é um grande robe de coloração verde e dourada, que lhes cobre todo o corpo, inclusive os braços e mãos, deixando a mostra apenas a cabeça. Porém, quando se reúnem para os ritos sagrados, os sábios vestem roupas próprias, cujo significado é compreendido apenas pelos membros da Ordem. A título de reconhecimento os Sábios possuem palavras e códigos secretos que podem certificar quanto à autenticidade de qualquer um. Estes, também, ao ingressarem na Ordem, ganham um anel de ouro com o símbolo da Ordem. Esse anel eles carregam sempre consigo, mas nem sempre à mostra.

Os vigilantes envergam couraças parciais muito bem trabalhadas, nas cores verde e dourado. Também carregam um grande escudo quadrado, de corpo inteiro, com o símbolo da Ordem estampado no mesmo. Em suas cabeças, um elmo, adornado com detalhes em alto relevo, completa o seu equipamento de defesa. Em toda a sua armadura encontram-se inscritas runas, cujo significado é conhecido somente

dos artesãos da Ordem. Não existem restrições quanto ao uso de armas pelos componentes dos vigilantes, mas acredita-se que elas sejam encantadas com milagres e encantamentos poderosos, tanto que, se alguma delas for perdida ou roubada, os vigilantes empreenderão missões para recuperá-las, utilizando todos os meios necessários para chegarem a tal fim (exceto aqueles que envolvam atos indignos diante dos deuses, óbvio).

Votos específicos

Reconhecerás a todos os sábios como irmãos e prestarás sempre auxílio aos teus: Devido à dificuldade de se adentrar para as fileiras da Ordem, e das certificações constantes quanto à lealdade de seus membros, os mesmos confiam bastante em seus irmãos de Ordem. Esse voto certifica ainda que um Sábio deve, sempre que se faça necessário, prestar auxílio a um outro sábio, quer seja compartilhando seus conhecimentos, quer seja emprestando algum tomo ou objeto para seu confrade.

Nunca, jamais, sobre quaisquer circunstâncias revelarás os segredos de nossa Ordem: Esse voto, levado muito a sério entre os sacerdotes da Ordem, é de natureza vital para a sobrevivência da mesma e para que ela consiga alcançar seus objetivos. Para tal os membros possuem magias poderosíssimas de bloqueio mental que impossibilitam que suas mentes sejam vasculhadas. Qualquer um que desrespeite esse voto pode aguardar por uma terrível punição.

Sempre procurarás pela verdade e a fará conhecida por todos os teus pares: Um sacerdote da Ordem da Luz é um perpétuo investigador em busca da verdade e do conhecimento, disposto a procurar e desvendar os mistérios envolvidos nas névoas da história do Mundo Conhecido. Ele não se permite deixar que a ignorância impere. Segundo este voto, um membro da Ordem sempre deve compartilhar seus conhecimentos com os outros membros (embora nem sempre isso aconteça fora dos círculos da Ordem, pois a maioria das pessoas de Tagmar não compreenderia a totalidade e a utilidade de tal conhecimento adquirido, ou poderia fazer mal uso do mesmo).

Nunca permitirás que o conhecimento e a magia dos demônios prosperem: Esse voto singular relaciona-se ao uso da magia e da sabedoria para fins demoníacos. Palier abomina a magia advinda dos planos inferiores, bem como a tudo que àquele local se relacione. Seus seguidores devem fazer de tudo para eliminar ou impedir que tais conhecimentos e magias sejam usados. Os sacerdotes de Palier encaram os magos e os demonistas com um ódio pouco visto entre as Ordens.

Estrutura

Vide estrutura das Ordens Ocultistas. Os Sábios da Ordem da Luz possuem uma rígida hierarquia e a mantém atuante, utilizando a disciplina e a sabedoria adquirida ao longo de sua história. O Venerável Mestre da Ordem também é conhecido como “O Divino Guia”.

Líder em atividade

Até onde é possível se saber pelos manuscritos da Ordem, esta é, atualmente, liderada por Martom Amaatri, um elfo dourado que, ao que parece, veio a muito, muito tempo de Léom, em Dantsem, e que parece ter conhecido Ketalel e Silsanlam, os fundadores da Ordem da Luz. Para variar, não se possui muitas informações a respeito de Martom. Especula-se que ele estivesse presente desde o início da Ordem. Aqueles que o conheceram e ou o conhecem o descrevem como “a mente”, enfatizando sempre o brilhantismo de sua inteligência “desumanamente” perspicaz. Diz-se, ainda, que ele é dotado de extrema beleza e de um grande carisma. De qualquer forma, Martom Amaatri parece não gostar muito de popularidade e ele já não é visto a mais de duas gerações dos homens, e muitos alegam até que ele já não reside entre os vivos. Outros, dizem que ele se foi para Portis e nunca mais regressou. Mas, para aqueles que sabem da verdade, Martom ainda é considerado o sacerdote de Palier vivo mais poderoso de toda Tagmar.

Juramento

Eu [nome completo] juro solenemente diante de meu deus e seus representantes aqui presentes minha lealdade eterna e incondicional a Palier, à ordem da Luz e, a todos os seus.

Juro que buscarei sempre o conhecimento e sabedoria onde quer que eles estejam; que guardarei com sabedoria os meus votos;

Que despenderei qualquer esforço e empreenderei qualquer jornada, que vise o engrandecimento da ordem e a busca de conhecimentos;

Que jamais revelarei qualquer segredo da ordem ou a identidade de seus membros.

Juro que considerarei como meus irmãos de ordem todos àqueles que proferirem este juramento;

Que trabalharei no máximo de minhas forças para que a ordem possa alcançar seus objetivos;

E que se eu quebrar este juramento eu seja privado de todo meu intelecto.

Que todos aqueles que prezam a ignorância e o conhecimento demoníaco sejam banidos para as trevas.

Eu faço este juramento no [dia corrente] e que Palier ilumine meus caminhos e minha mente, para que eu nunca me perca nas trevas da ignorância e do abuso.

Saudação

O cumprimento da Ordem é feito levando-se a mão esquerda espalmada até a parte frontal da cabeça tocando-a com a ponta dos dedos, e terminando por estender-se à frente do corpo como a desejar uma boa viagem, proferindo as palavras: “Que a verdade esteja sempre com você(s)”.

Relíquias

A cerca desse ponto às informações são ainda mais improváveis e fantásticas. Diz-se que a Ordem possui, em seus subterrâneos, salas imensas destinadas somente à guarda de itens mágicos dos mais poderosos de Tagmar. Itens que, se caíssem em mãos erradas, poderiam mudar totalmente o rumo da história. Diz-se também que a coleção de manuscritos fantásticos da biblioteca de Saravossa é tão somente uma mera cópia dos textos originais guardados pela Ordem. Os boatos mais absurdos relatam que a Ordem possuía relação direta com o Grande Sábio...

Ordem de Parom

3.10A Ordem de Parom - O Sacro Ofício

Seus olhos focaram mais uma vez a contínua chama amarelada. Trêmula como sino batido, quente brilho de lava.

No silêncio perdido da sala, Eberc buscava o fim de seu sofrimento. O alvorecer brilhou entre as fileiras desiguais no teto elevado, conduzindo luz pelas finas teias de aranha e iluminando o pequeno aposento.

Sentado no banco por ele mesmo criado, desfrutava de um momento único, só seu. A mesa de lei estava ferida, uma laceração marcada às unhas rígidas. Já não mais falava, nem o gosto d'água sentia. Oprimia sua respiração para que a pequena chama a sua frente não morresse. Apenas contemplava.

Sabia que em poucos minutos seria afastado desse solene descanso, onde seu pensamento já não o confundia. Era uma questão de tempo.

Seus braços desceram velozmente, chocando-se contra a rigidez incólume da madeira. O pó ali contido encheu o ar de pequenos pontos brilhantes. E mais uma vez ele atormentou-se.

Porque eu? Porque agora? Porque não penso? Essas três frases rondavam a mente de Eberc desde que fora escolhido pelo Mestre artífice há uma semana atrás. As palavras continuam marcadas como uma canção melodiosa: "Eberc, martele desejo, traga a força, congele o medo e dê vida a música". Eberc sabia no que se resumia essa frase: criar um item que exultasse o divinismo.

Como? Como podia criar tal item? Três vezes o Sol coroou o céu e por três vezes a lua lançou sua brancura na terra, mas todo esse tempo fora desperdiçado, sem nem um projeto ter sido concluído. Estava no fim para agradar seu mestre, seu rei, seu deus.

As teias de aranha, no teto esbranquiçado, balançaram ao sinal da leve brisa matutina que descia pelas fileiras logo acima. Rodopiante, a brisa dançou solta até chegar à mesa. A chama da vela vibrou uma vez.

Eberc piscou timidamente, sentindo a frieza da brisa desse novo dia.

A chama da vela vibrou outra vez.

Os braços juntaram-se, entrelaçaram-se como se casados. A boca seca soprou um "haaa".

A chama da vela apagou-se. A brisa cessou.

O silêncio fora cortado com as palavras rapidamente expelidas por Eberc.

-Martele... quente... música.

Colocando-se de pé, Eberc procurou seus instrumentos. Era hora de trabalhar.

E ele trabalhou.

Chegaram os ajudantes, ávidos para auxiliar Eberc, mas encontraram apenas avisos de que já não era preciso ajuda, pois o item que tanto ansiavam já fora criado.

Eberc, cercado por velas douradas, segurava na mão direita um sino de igreja. O sino era brilhante, perolado e ornamentado com um mosaico de chamas, também havia notas e melodias, canções de júbilos e louvores.

Quando teve a certeza que todos os ajudantes o olhavam, Eberc sorriu, e sua felicidade foi tamanha que ergueu o sino até os lábios e, como antes ensaiado, soprou uma melodia no sino enfeitado.

A melodia, invisível aos olhos, podia ser sentida na exaltação do momento. O sino tocou, vibrou sua nota mais encantada no glorioso amanhecer, e logo as velas, antes apagadas, encheram-se de vida e calor, lançando ternura no coração dos presentes.

Havia terminado um item divino de qualidades humanas, para um mestre, um rei, um deus.

História

A arte é a forma mais sublime existente de um ser externar aquilo que há de maior e melhor em si mesmo, nenhuma outra forma de expressão das faculdades artístico intelectuais jamais se igualou ou se igualará à arte expressada manualmente pelos artífices e artesões. No processo de criação o artífice realiza um dos maiores milagres da criação, o milagre da permutação, da transformação de algo inferior em algo infinitamente superior, tal como acontece com os seres no processo de aprendizagem ao longo

da vida. O artífice nesse momento passa de simples artista a criador e coloca todo o melhor de si. Todos os seus sentimentos, todo o seu talento na obra que está sendo gerada e após todo o processo de gestação da obra eis que surge um novo ser até então inexistente, e o mais importante de tudo, único, tão único quanto seu criador. Um homem da ciência poderia definir o processo de criação da arte do artífice como a fusão de duas individualidades distintas que se fundem e se completam na busca da criação de uma nova individualidade completamente nova, gerando um terceiro personagem chamado criatura, que é nada mais que o resultado da união dos dois primeiros seres. Assim na sua essência mais pura, todo artífice é ao mesmo tempo idealizador e criador.

Está escrito no livro das crônicas da criação do mundo que Blator criou os anões a sua imagem e semelhança, e a exemplo de Blator, Palier criou os Elfos também a sua imagem e semelhança. Consta também nas escrituras que ao perceber a inegável inferioridade dos anões de Blator frente aos elfos Palier, Parom filho legítimo do Deus da sabedoria resolveu ensinar aos "pobres" filhos de Blator as artes que lhe valiam o título de Grande Artífice dentre os Imortais. Consta ainda que os anões aceitaram de muito bom grado essa dádiva divina advinda do Deus dos artífices e passaram a dedicar-se com tanto afinco que até os elfos tiveram que se curvar frente ao talento dos anões. Fato esse que exasperou Palier e aparentemente desagradou até a Blator que teve que assistir seus belicosos filhos se dedicarem às artes dos artífices em detrimento das artes da guerra, adorando muitas vezes Parom no lugar Dele mesmo. Histórias à parte, o que se sabe ao certo é que os anões são grandes artífices e que essa herança vinda de Parom passou ao longo das eras de anão para anão, de pai para filho, de mestre para pupilo, nas suas terras ancestrais.

Não se sabe ao certo porque os anões começaram a emigrar de suas terras, mas o que consta nos escritos da Ordem do Sacro Ofício é que aqueles anões que primeiro chegaram às terras desconhecidas vieram juntos com os comerciantes de Plana. Estes traziam viva essa herança e ensinamento e quando estes começaram a se estabelecer em definitivo, logo criaram uma intrincada sociedade de artífices estruturada em torno dos anciões e Sacerdotes. Guiados por um ancião Sacerdote de nome Votram, esses anões silenciosamente começaram a construir as bases da nova Ordem bem no coração da montanha e assim lentamente nasceu a Ordem do Sacro Ofício, escavada na rocha a fim de demonstrar seus laços com os antepassados deixados para trás nas terras dos anões.

Localização

Olhando-se os mapas mais atuais a sede da Ordem está situada ao norte do reino caído de Abadom, no pequeno reino conhecido hoje como Acordo, mais especificamente em algum lugar da Cordilheira de Sotopor. A Ordem foi escavada totalmente dentro da rocha no melhor dos padrões anões, inclusive por que foi construída por anões recém chegados de sua terra natal. Aqueles que se encontrem dentro de seus magníficos corredores se sentirão como que dentro de um reino anão ancião e os anões que ali estiverem se sentirão completamente em casa. Para os anões mais jovens o simples fato de poder caminhar por seus monumentais corredores esculpidos a moda antiga de sua terra natal já é a realização máxima e pode levá-los a uma extrema emoção e às vezes até as lágrimas, tamanha a sensação de comunhão com os antepassados. A localização exata da Ordem é desconhecida e muito bem guardada por seus membros extremamente ciumentos de seus segredos, e que a pesar de não serem Sacerdotes de Blator são ainda assim extremamente perigosos uma vez que não é nada sadio mexer com um anão enfurecido.

Existem diversas outras congregações que abrigam membros da Ordem. Estas respondem, em situações mais complexas, diretamente ao Templo Principal da Cordilheira de Sotopor, mas funcionam quase independentes ao que se refere a maior parte das suas ações, inclusive ordenando novos membros. No entanto não se deve confundir as congregações da Ordem com os demais templos de Parom, e principalmente por que elas não são muitas e se encontram normalmente apenas nas capitais dos reinos mais desenvolvidos e excepcionalmente em Saravossa, onde todas as ordens mantém uma congregação.

Símbolo

O símbolo da Ordem é um M acompanhado de um A invertido significando Mestre Artífice. Essa simbologia é uma clara demonstração do gosto desses artífices por intricadas formas de arte que resultam muitas vezes em codificações completamente incompreensíveis para aqueles de fora da Ordem. Fato interessante é que algum tipo de vazamento de segredos resultou na prática até certo ponto comum nos dias de hoje de chamar um anão de Mestre Anão, referendo-se a sua habilidade como artífice.

Objetivo

O objetivo da Ordem não é somente o de levar a palavra de Parom aos fiéis e aos não fiéis ou de levar a arte aos artistas e aos não artistas, mas considerando-se os mais profundos anseios da Ordem poder-se-ia chegar à conclusão que eles querem reconstruir o mundo segundo suas visões. Seus princípios de igualdade, justiça e lealdade os levam a buscar, reconstruir e remodelar não só as formas sólidas, mas também as mentes das pessoas. De fato todos os Mestres Artífices são o que seu nome sugere, Mestres Artífices, sem exceções, mas seu modo de vida contrasta com os costumes de vida atuais da maioria dos povos, e os leva a ter que modificar também o meio ambiente em que vivem.

Os Mestres Artífices

Durante uma boa parte da história da Ordem esta foi composta somente de anões e, diga-se de passagem, estava muito bem assim, porém com o passar dos anos e com a convivência dos anões com os humanos e até com alguns pequenos lentamente os levaram a ir derrubando ou aceitando melhor algumas barreiras raciais. Esse fato ou miscigenação, até os dias de hoje desagrada aos Mestres Artífices mais antigos (todos anões), e também mais radicais, mas de fato hoje podem ser encontrados membros dentre a raça dos humanos, pequeninos e sacrilégio dizem que até alguns elfos! Porém em termos de porcentagem os anões ainda são a grande maioria. Especula-se que os governantes atuais de Acordo sejam Mestres Artífices bem como algumas figuras importantes do reino, coincidência ou não todos os governantes de Acordo parecem ter algum tipo de ligação com a Ordem.

Peculiaridades

Os Mestres Artífices em seu dia a dia são pessoas perfeitamente comuns, exceto por seus dias secretos de reunião com os outros membros da Ordem que ocorrem sempre noite adentro, e por seus toques e palavras secretos utilizados quase que sempre como forma de identificação. A única forma que denuncia um Mestre Artífice talvez seja somente o próprio símbolo da Ordem, comumente utilizado em sólidos anéis de ouro; cordões também são muito utilizados e os bons e velhos medalhões também podem ser encontrados sem dificuldade. Todos os Mestres Artífices ao iniciarem ganham um anel de ouro que os distingue como membros da Ordem.

Votos específicos

Reconhecerás todos os Mestres Artífices como irmãos independente de sua raça: Esse adendo de independentemente de sua raça é um dos fruto dos novos tempos que teve de ser alterado para acompanhar a nova realidade da Ordem. Mas em verdade todos os membros levam muito a sério a relação inter-Ordem que muitas vezes pode ser mais forte que uma relação racial, por mais inimaginável que seja um Mestre Artífice anão confiará muito mais em outro Mestre Artífice que um anão que não seja membro da Ordem. Lembrando sempre que os anões enquanto raça são criaturas desconfiadas por natureza.

Nunca revelarás os segredos de nossa Ordem: Esse voto levado extremamente a sério por parte dos membros da Ordem, visto que se um anão jura fidelidade a alguma coisa ele quase que com certeza vai manter seu juramente e sua fidelidade para com aquela coisa. Os traidores são extremamente mal vistos e certamente são alvos das mais engenhosas punições que possam passar pela mente de um anão, de fato mais uma vez não deve ser nada sadio enfurecer um anão.

Estrutura

Vide estrutura das Ordens Ocultistas.

Líder em atividade

O líder dos Mestres Artífices é um antigo anão de mais de 400 anos de idade de nome Forje. Forje é um anão típico, sempre carrancudo e taciturno, de fala alta e voz forte como quem sempre esta a brigar ou a dar ordens enérgicas. Para aqueles que já granjearam a amizade desse poço de delicadeza um belo e largo sorriso está sempre nos lábios, principalmente quando o motivo do encontro seja alguma comemoração ou qualquer coisa que envolva uma boa cerveja e ou uma boa mesa. Forje é um Sacerdote poderosíssimo e um artífice brilhante em sua área de preferência que são metais. Ele guia a Ordem no melhor estilo mão de ferro e todos aqueles que forem contra a Ordem e seus propósitos podem considerar nele um grande inimigo. Forje está à frente da Ordem a mais de 100 anos e até hoje não ouve nenhum Grão Mestre que não fosse da raça anã.

Juramento

“uE [eMoN oTelPmOc] oRuJ eTnAiD eD uEm sUeD e sUeS sEtNaTnEsErPeR iUqA sEtNeSeRp:

aHnIm eDaDlAeL aNrEtE e lAnOiCiDnOcNi a mOrAp, à mEdRo oD oRcAs oIcÍfO e A sOdOt sO sUeS sOrBmEm;

eUq iErAdRaUg mOc eDaDiLiBaSnOpSeR sO sUeM sOtOv;

eUq iErEdNeRpSeD sOdOt sO sUeM aRaP o oTnEmIcEdNaRgNe aD mEdRo;

eUq sIaMaJ iErAlEvEr rEuQlAuQ oDeRgEs aD mEdRo uO a eDaDiTnEdI eD sUeS sOrBmEm;

oRuJ eUq iErArEdIsNoC oMoC sUeM sOãMrI eD mEdRo sOdOt sElEuQà eUq mErIrEfOrP eTsE oTnEmArUj;

eUq iErAdRaUg sO sOtOv eD eDaDlAeL, aÇiTsUj e eDaDlAuGi eRpMeS mE uEm oÃçArOc;

eUq iErAhLaBaRt oN oMiXáM eD sAhNiM sAçRoF aRaP eUq a mEdRo aSsOp rAÇnaClA sUeS sOvItEjbO;

eUq uEs rArBeUq eTsE oTnEmArUj uE aJeS oDiNaB aD aIcNêViVnOc sOd sUEM;

oRuJ eUq iErAcSuB eRpMeS rIuRtSnOcEr, rAlEdOmEr e rInIfEdEr o oDaRrE oLeP oTeRrOc oDnAtUmSnArT o oTuRb aN eTrA;

eU oÇaF eTsE oTnEmArUj oM [aId eTnErRoC] e eUq mOrAp eNiMuLi sUeM sOhNiMaC e aHnIm eTnEm aRaP eUq uE aCnUn eM aCrEp rOp sOhNiMaC sOdArRe”.

Saudação

O cumprimento da Ordem é feito dando-se as mãos em um cumprimento aparentemente comum e proferindo as palavras: “Parom mantenha a sua arte”.

Relíquias

As especulações a cerca de itens mágicos por parte da Ordem são os mais variados possíveis, porém dentre os comentários mais comuns figura toda sorte itens alquímicos capazes das mais variadas maravilhas que se pode imaginar em termos de transmutação de materiais. Algumas especulações talvez mais absurdas atestam para a existência de um item em poder da Ordem que permite transmutar certos materiais em ouro. A veracidade a cerca da existência desses itens é completamente discutível e um grande mistério.

Ordem de Plandes

3.11 A Ordem de Plandis - A Divina Demência

Uma lufada de vento congela minhas mãos e meus pés. Estou seguindo esta trilha há quase cinco dias e nada do templo aparecer. Onde eu estava com a cabeça quando aceitei vir a este lugar inóspito, perigoso e gelado das cordilheiras de Sotopor? Louco?

Sorrio deste pensamento incoerente... ou não? Desde aquele dia fatídico quando eu vislumbrei este outro mundo, o mundo do lado negro do homem, um lugar de insanidades, incoerências e previsibilidade, que optei por admitir que piada de mau gosto era este mundo. Admiti que não ia mais fingir que a vida fazia sentido. Admiti que não seria igual a todas as pessoas. Desde aquele dia...

Aquele dia... minha mente teima em divagar e lá vou eu retornar ao passado, cavalgando minhas recordações... aprendi, como sacerdote de Plandis, que recordações são perigosas, traiçoeiras... elas, num momento, nos levam a um lugar cheio de prazeres, delícias, alegrias... e, num segundo depois, lhe tragam para a escuridão e o frio, trazendo a tona coisas que você gostaria de esquecer. As memórias podem ser vis, brutais, repulsivas...imprevisíveis. Eu gosto delas!

Aquele dia do meu renascimento neste mundo de sinais insondáveis, de símbolos misteriosos, de magia e terror, de presságios desconhecidos... de loucuras, foi, como direi...predestinação? Não, previsível demais. Minha mãe havia ficado doente, insana e paralítica numa cama. O casarão onde morávamos passou a ser o meu mundo, a minha vida, o meu futuro. Com o passar dos anos ele começou a me parecer mais vasto, mais real, mais "vivo", que eu me sentia como um espírito assombrando seus corredores. Vagamente eu tentava me conscientizar de que algo melhor existia no mundo além daquelas melancólicas e frias paredes. Mas a casa teimava em reter-me ali... Minha mãe teimava em reter-me ali. Mas, então, não sei de onde, foi-me mostrado o caminho. Eu segui aonde ele me levava. Eu iria confrontar o que me prendia àquela vida monótona e previsível... eu iria penetrar sozinho na torre negra ... sem olhar para trás... e encarar o dragão que havia lá dentro. Eu só tinha um medo. De não ser forte o bastante para derrotá-lo. Mas eu fui, assim mesmo...

Talvez eu tenha feito a coisa errada, talvez a coisa certa... quem sabe? Esta parte é um borrão, imagens sem nexo. Recordo-me apenas de dizer: "Mãe, eu te amo!". O corpo dela estendido lá embaixo, na soleira da porta do casarão, cheio de sangue, o mundo explodindo ao meu redor, sem ter nada em que me apoiar... nem orar eu podia, pois não tinha um deus (ou tinha?) é disto que me lembro. Tomado pelo pânico, eu fugi. Corri cegamente para longe daquele lugar... para minha liberdade. Tornara-me o matador do dragão. O viúvo da mãe... Eu me sentia vivo!

Nisto, vislumbro uma edificação por entre as névoas gélidas. Sua base firmemente presa no granito perene das montanhas. Seria o templo?. Caminho até lá, pensando no que já passara para chegar até aquele local. Aproximo-me do grande portão e bato fortemente no mesmo.

Ouço passos que se arrastam, aumentando de intensidade. Um baque surdo e um ruído de grossas correntes e polias sendo destravadas. O portão se abre lentamente...Um senhor de meia idade, envolto em um grande casaco branco e preto que lhe cobria todo o corpo, saiu da pequena abertura.

"Seja bem vindo, jovem acólito... Sua jornada chegou ao fim. Um novo mundo se abre para você. Bem vindo ao mundo da insanidade, da imprevisibilidade e da inconseqüência. Bem vindo à Ordem de Plandis!".

Aspirei fortemente o ar. Havia conseguido... "Estou em casa" – murmurei.

O senhor parecia não ter me ouvido: "Sabe, não é preciso ser louco para se morar aqui...mas isso ajuda!".

"Mas... eu não vim aqui para me encontrar e viver com gente louca" – Disse-lhe.

"Você não pode evitar isso, meu jovem. Todos nós aqui somos loucos... Eu sou louco, você é louco."

Ele deu uma risadinha... começamos a entrar na construção. Os portões se fechavam para meu antigo mundo.

"Como tem tanta certeza de que sou louco?" – Indaguei-lhe.

"Deve ser" – Disse-me o senhor – "Ou não teria vindo aqui."

O baque surdo do portão abafou meu último comentário: "Vou gostar deste lugar!"

História

O povo simplesmente não consegue entender que o mundo é uma loucura. Não existe ordem, não existem leis, não existe previsibilidade, apenas palavras desconexas, perdidas e sem sentido há muito tempo. A aparente desordem do universo é só uma ordem mais elevada... uma intrincada ordem além de nossa compreensão. Caos gerando ordem e ordem gerando caos. As decisões não devem ser pensadas, mas tomadas de imediato por que assim você não afunda e se perde em seus próprios pensamentos. Somos apenas pobres sombras confinadas na prisão que é a sanidade e a previsibilidade das coisas. O mais estranho é que os mortais com suas frágeis e inúteis noções de ordem e sanidade, quando submetidos a muita pressão deste mundo irracional e cruel (uma boa dose de realidade), eles se quebram, partem-se, e tomam consciência de que a existência humana é louca, casual e sem finalidade. Neste momento eles encontram a saída de emergência... a loucura, a inconseqüência, as ações cegas... eles encontram Plandis.

Os homens santos de Plandis compreendem muito bem e acreditam piamente nessa filosofia, mas a maioria das pessoas comuns se assusta e simplesmente não as entende e passa a temer essas palavras estranhas e indaga-se sobre o estranho poder que esses homens e mulheres devem possuir para compreender o estranho deus chamado Plandis.

O culto a Plandis não é muito grande, talvez devido à natureza quase caótica e inconstante da divindade, mas isso não diminui seu poder. Existem muitos que rezam para ele, não com o intuito de adoração, mas para que o deus nunca os toque com a sua loucura, incoerência e inconseqüência. Esta talvez seja uma das grandes razões para que a Ordem de Plandis não tenha tantos sacerdotes quanto às demais.

A ordem não possui muitos escritos relacionados à sua origem (coisa muito previsível, afirmam) e o que se sabe sobre os primórdios de sua gênese vem de relatos orais oriundo do guia mais antigo (personagem central dos mesmos) e que são passados de geração em geração de sacerdotes. Segundo estes relatos, na época da guerra de Abadom contra a Seita, um elfo dourado, de nome Ialas, único ser desta raça a fazer parte da Guarda da Lança do exército abadrim, teve diversos, estranhos e repetidos sonhos com um sacerdote de meia-idade, que se identificava como sendo o próprio Plandis. Este sacerdote dizia que Ialas deveria levar um aviso aos reis de Abadom sobre uma conspiração que se engendrava para destruir o reino. Uma conspiração que culminaria durante uma grande celebração. Durante várias semanas Ialas foi assolado por este enigmático sonho, mas sempre o ignorava, dizendo que, se provinha do deus da loucura, só poderia ser uma loucura... Então, no dia que ficou conhecido como "A Grande Traição" (1.287 D.C.), Ialas foi escalado para a guarda do salão real, onde o comandante supremo da frota imperial Abadrim apresentaria a cabeça do comandante da frota bankdi, numa grande celebração. Momentos antes do início das celebrações, altas horas da noite, ocorreu um pequeno tumulto do lado de fora do palácio real. Este incidente envolveu um homem de meia-idade, aparentemente louco, dizendo frases sem nexo e querendo entrar força, inclusive utilizando uma arma. Isto obrigou Ialas a intervir, nocautear e prendendo o homem. Ialas então levou-o para a prisão, distante alguns quilômetros do palácio, sob suspeita do mesmo ser um espião da Seita. No interior da prisão, algumas horas depois, o homem recobrou a consciência e dizendo que precisava avisar o rei sobre "a conspiração", avançou contra os guardas. Como que possuído de uma força sobrenatural, o lunático derrubou vários soldados, roubando a arma de um deles. Ialas não teve opção e feriu mortalmente o pobre e demente humano. Antes de morrer, o homem, em meio a delírios, disse ao elfo que ele era um sacerdote e que deveria cumprir a missão que Plandis lhe encarregara: de avisar o rei sobre a conspiração e a morte que se abateriam no palácio naquela noite, pois o encarregado anterior de fazê-lo ignorara o aviso. O elfo dourado lembrou-se imediatamente de seus sonhos. Tomado de um pânico sem precedentes, Ialas viajou o restante da madrugada até chegar à capital, onde viu seus temores sendo confirmados no amanhecer: O palácio real fora completa e misteriosamente destruído, não restando sequer as cinzas do mesmo. Todos os nobres e a família real estavam mortos. O elfo ficou fora de si, tomado de inúmeros remorsos. Quando veio a saber que o homem que matara era um antigo sacerdote do deus da loucura, sua sanidade se foi completamente. Perseguido por sentimentos de culpa, Ialas abandonou a Guarda da Lança. No dia seguinte, Plandis visitou-o novamente em sonho e disse-lhe que ele fora poupado, perdoado e convocado para erguer uma Ordem de sacerdotes que levassem a sua palavra a toda a Tagmar e que ele seria o seu oráculo. Em meio a delírios e alucinações Ialas rumou para o sul de Abadom, fugindo de si mesmo e do seu ato inconseqüente. Quando chegou ao local atual da sede da Ordem, ele já possuía muitos seguidores e juntos ergueram as fundações da edificação que se chamaria "O Templo dos Delírios".

Localização

O Templo dos Delírios, sede da Ordem, encontra-se localizado num platô rochoso, de dificílimo acesso, nas cordilheiras de Sotopor, no extremo sul de Abadom, muito próximo às fronteiras de Dartel, com suas perigosas brumas arrebatadoras, e da Levânia. A construção se ergue, majestosa e imponente para os pouquíssimos sacerdotes que conseguem chegar até ela (atravessar um país dominado por Dragões e bestas e confrontar as brumas de Dartel é uma tarefa para loucos mesmo!). Sua localização não é mantida em segredo devido ao fato de que: Primeiro, somente sacerdotes da Ordem a conhecem e a transmitem, também, somente aos neófitos em potencial para que para lá se dirijam; Segundo, ao próprio desinteresse da população em geral quando o assunto diz respeito ao deus da loucura e, por último, aos próprios perigos inerentes ao trajeto para se chegar até o templo, que desencorajam qualquer um menos louco do que os sacerdotes de Plandis.

Símbolo

O símbolo da Ordem de Plandis é representado por duas serpentes, uma branca e outra negra, devorando-se pela cauda, representando a dualidade contraditória da vida que tentam se destruir: Ordem versus Caos; Racionalidade versus Loucura; Lógica versus Inconseqüência.

Objetivo

O objetivo da Ordem é parecido com o da maioria das outras ordens: espalhar os ensinamentos de Plandis por entre os descrentes, supersticiosos e não-convertidos. A loucura e a inconseqüência, em si mesmas, não são um mal, pois não existe cláusula de sanidade e previsibilidade no contrato da vida. Ninguém nos obriga a sermos racionais, lógicos e coerentes a vida inteira. Apesar de a vida poder ser um mar de rosas, você pode cair nos espinhos e aí a loucura, a contradição e o inesperado são à saída de emergência.

Para os membros da Ordem de Plandis não existe o desespero ou a impossibilidade, existe apenas o pouco se sujeitar à sorte ou o não se expor aos riscos e perigos.

Além do Templo dos Delírios existem poucas capelas dispersas pelo Mundo Conhecido, localizadas, freqüentemente, nas grandes capitais de Tagmar.

A Ordem pode ser ramificada em três categorias de atuação, mas todos os sacerdotes são portadores dos dons concedidos por Plandis, exercendo-os conforme a ocasião e propósitos divinos.

Os Oráculos

Os profetas da Ordem são raros, mas também são os mais ativos de todo o Mundo Conhecido. Suas profecias, augúrios e presságios são poderosos e temidos porque simplesmente, se eles não estiverem se concretizando, os sacerdotes da Ordem que tiverem conhecimento dos mesmos farão de tudo para que eles se concretizem. Às vezes, reis e nobres procuram os oráculos atrás de suas profecias.

Os Pesquisadores da Mente

Esta pouco conhecida ramificação da ordem atua nos locais onde existem asilos, retiros e instituições que abrigam pessoas mentalmente perturbadas. Aqui, os sacerdotes utilizam seus milagres e conhecimentos da insanidade para ajudar seus semelhantes, não para curar seu estado (para os sacerdotes, loucura não é doença), mas ensinando-os a viver e conviver com ele, mostrando que isto não é um grande mal.

Os Guerreiros Perdidos

A mais conhecida faceta da Ordem. Suas fileiras costumam ser formadas por sacerdotes e guerreiros convertidos a acólitos. Eles costumam aparecer do nada, cavalgando seus corcéis malhados de branco e preto, para ajudar exércitos e pessoas necessitadas, em combates suicidas. São pessoas que se arriscam ao extremo, se entregando às causas que escolhem, e podem ser bem sucedidas porque simplesmente não ligam para as suas vidas e menos ainda para a racionalidade e conseqüência de seus atos, ajudando pessoas em situações desesperadas, apesar de também poderem atrapalhar um pouco a situação.

Peculiaridades

A indumentária dos sacerdotes da Ordem de Plandis varia de acordo com o tipo de atuação do dom que se está exercendo. A única coisa em comum entre elas são as cores: Branco de um lado e Preto de outro, tanto na parte frontal quanto dorsal, representando a dualidade contraditória de sua mentalidade e personalidade.

Os sacerdotes exercendo o dom da profecia vestem-se de grandes mantos com capuzes que encobrem seus rostos e seus membros.

Os Pesquisadores usam túnicas simples, comuns. Alguns sacerdotes mais excêntricos, costumam adornar-se com enfeites exóticos e extravagantes como medalhões, tiaras, braceletes e anéis, pouco relacionados à estética.

Os Guerreiros Perdidos envergam couraças parciais rústicas e sem detalhes elegantes (beleza? Para quê?), mas bem trabalhadas. Acompanha a armadura um escudo redondo, grande, adornado com o símbolo da ordem e um elmo fechado, também rústico e sem adornos. Eles cavalgam somente corcéis malhados de branco e preto, fortes e bem cuidados, apesar dos rigores climáticos do local onde se localiza a sede da Ordem. Segundo comenta-se pelo Mundo Conhecido, somente são suplantados pelas montarias dos paladinos de Crizagom.

Qualquer tipo de arma é permitida aos guerreiros perdidos. Aos sacerdotes mais valorosos e que sobrevivem às causas por eles empenhadas, é oferecido um broche de coloração acinzentada: A "Benção de Plandis", que permite ao sacerdote aumentar o poder de suas magias através de sua vontade cega.

Votos específicos

Nunca penses duas vezes antes de agir: O membro da Ordem deve agir por impulso, com rapidez, sempre tomando a primeira escolha que surgir em sua mente, a qual é tomada por verdade e propósito divinos. Isto torna os sacerdotes inconseqüentes, impulsivos, imprevisíveis e intempestivos.

Nunca esmoreças ou perca as esperanças: Uma causa na qual o sacerdote da Ordem se empenha NUNCA pode ser renunciada. Se entrar em um combate, só sairá dele se estiver morto ou vitorioso. Um plano idealizado nunca pode ser desperdiçado. Ir até o fim em tudo que se empenhar. Neste caso, os sacerdotes da Ordem se tornam pessoas totalmente obsessivas.

As profecias de Plandis sempre se cumprem: Qualquer profecia que saia da boca de um membro da Ordem deve ser concretizada. Qualquer outro sacerdote da Ordem que venha a tomar conhecimento da profecia deve se empenhar ao máximo para que esta possa se realizar.

A loucura é uma benção e não uma maldição: Para os sacerdotes da Ordem às vezes é só a loucura que nos faz ser aquilo que somos. Às vezes é preciso demolir para reconstruir. Assim, todo e qualquer ato ou comportamento que fuja dos padrões previsíveis, coerentes e lógicos deste mundo "normal" é visto como uma benção de Plandis e deve ser entendido, respeitado, compartilhado e aceito como "normal".

Estrutura

Vide Estrutura das Ordens Clericais. Os sacerdotes da Ordem de Plandis não costumam seguir padrões rígidos e definidos de hierarquia, pois isto é visto como a ordem se sobrepujando ao caos; contudo, em algumas ocasiões, até mesmo na loucura devem existir momentos de lucidez e organização. Assim, os homens santos do deus da insanidade seguem as ordens ditadas pelo Sumo Sacerdote como se fosse a vontade do próprio Plandis.

Apesar dos Guerreiros Perdidos serem o braço militar da ordem, eles não seguem padrões hierárquicos e costumam atuar isoladamente, quando muito em pares.

O sumo sacerdote da Ordem é conhecido como "O Grande Insano" ou também como "O Lorde Demente".

Líder em atividade

O "Lorde Demente" da Ordem continua sendo o seu fundador, o elfo Ialas. Atualmente com mais de 500 anos, sua longeva vitalidade e insanidade estão longe de se esgotar. Esse elfo dourado de cabelos brancos e olhos brilhantes, que já viram muitas loucuras por todo o Tagmar, sempre está em peregrinação. Atualmente, especula-se que se encontre nas terras assoladas entre Dantsem e Verrogar, angariando devotos para Plandis e para a Ordem, em decorrência dos últimos embates sangrentos ocorridos entre os dois países.

Juramento

O juramento é realizado durante um cerimonial denominado de "Batismo de Plandis", onde o neófito é mergulhado em um líquido de coloração branca e a seguir em outro de coloração escura.

"Eu, (nome do acólito), juro solenemente diante de meu deus e de meus confrades,

não ser lógico, não ser coerente,

não ter reflexão, não ser sensato,

não ser previsível, não ser equilibrado,

não ser ponderado, não ser responsável,

não ter bom senso, não ter julgamentos e não ser racional.

Eu sou e sempre serei... louco."

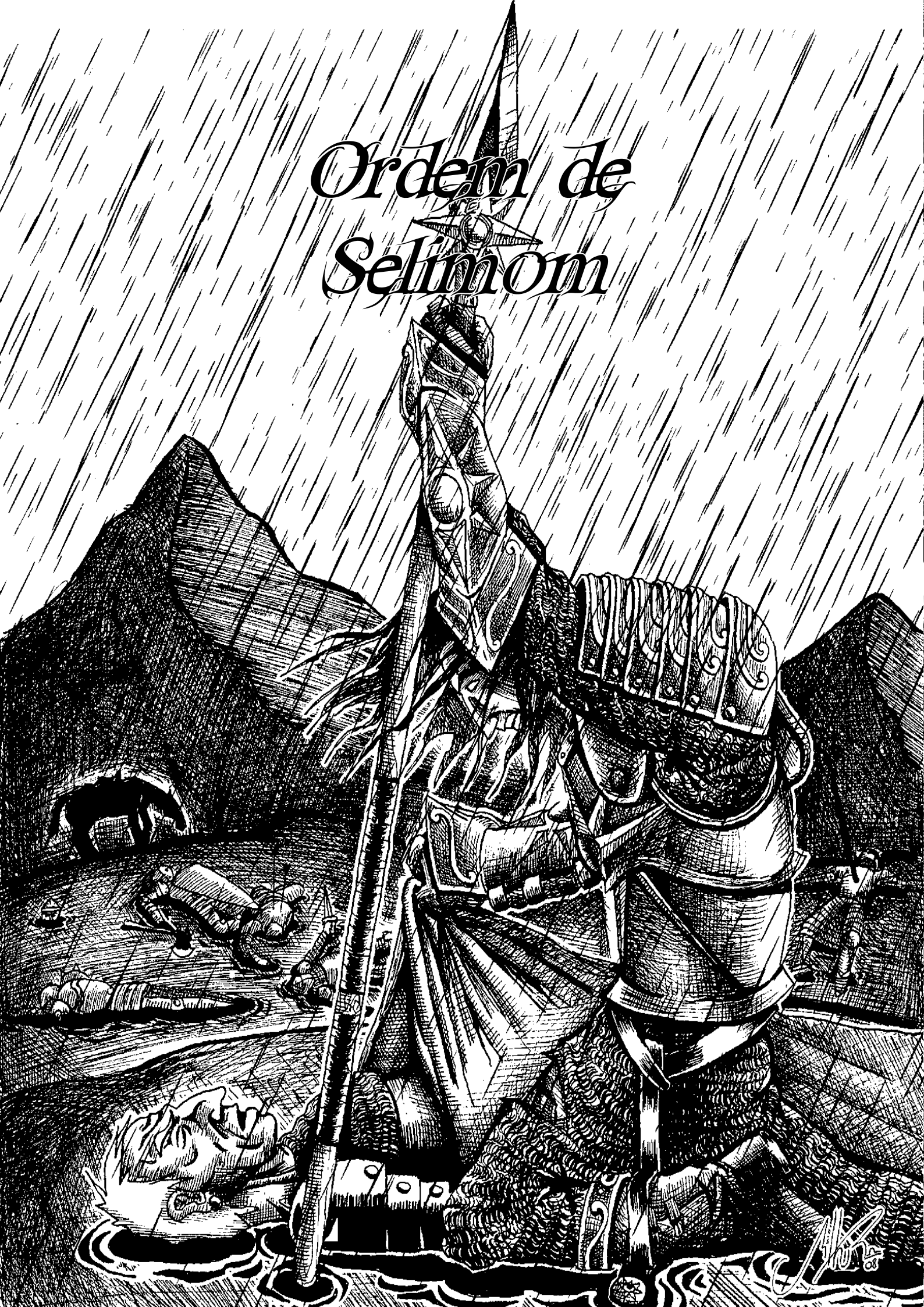
Saudação

A saudação da Ordem é a mais imprevisível e inesperada de todas, dependendo do humor e da insanidade dos sacerdotes que se cumprimentam. Pode variar desde um simples aperto de mãos até bofetadas e socos. Ao final dos "cumprimentos" eles proferem as palavras: "Loucos por Plandis".

Relíquias

Muitos boatos correm por todo o Tagmar dos artefatos e tesouros mágicos encontrados no Templo dos Delírios. Os mais freqüentes dizem respeito a talismãs mágicos que poderiam transformar qualquer pessoa sã em um louco completo, passando pelos estágios de depressão, paranóia e alucinação; Também ocorrem rumores quanto à existência de tomos mágicos contendo magias de controle mental poderosíssimas (especulam-se que até as divindades poderiam ser afetadas! O que seria uma loucura... ou não?) e objetos mágicos que desfazem ou criam quaisquer ilusões e magias de controle da mente de níveis mais elevados.

Ordem de Selimom



3.12A Ordem de Selimom - O Alvorecer

Jânus fechou os olhos e a escuridão chegou.

A chuva escorria pelo seu corpo envergado em reverência ao nascer do sol distante. Seus cabelos longos, enegrecidos pela vivacidade e juventude, permitiam que a água deslizasse para o soluto solo aos seus pés. A dourada Couraça de proteção, ornamentada com jóias e ouro, dificultava a respiração fatigante. Uma lança, ornada com ferro enfeitiçado, escondia seu cabo entre a lama provocada pela chuva. De sua ponta escorria sangue.

As nuvens altas escondiam a luz revigorante do Sol, tornando o frio um inimigo inesperado. O vento soprava fulgurante, trazendo a sinfonia das gotas ao tocarem o chão. Jânus sentiu o vento rasgá-lhe o corpo, abrangendo cada laceração de seu abdômen.

— *Minha... capa!* Disse em uma voz de piedade, lembrando de um momento passado, onde se viu com todo o traje de batalha, ornamentações e acessórios. Estava em pé, com o elmo no braço e a suntuosa capa douradadjante ao vento sulista, tão pacífico naquele tempo.

A imagem apagou-se enquanto cuspia uma massa de sangue e muco, tingindo a terra molhada de um vermelho latente. Levantou a cabeça e sentiu as gotas geladas escorrerem pela face, tocarem os lábios e juntarem-se ao sangue expelido. Seu corpo empertigou-se quando uma onda de dor estremeceu por dentro. Levou os braços ao torso, tentando impedir o sofrimento desejado. Levantou. Suas pernas fraquejaram. Caiu. Estava deitado, contorcendo-se enquanto mais sangue escorria-lhe pela boca úmida. Seus olhos tremiam, suas pernas agitavam-se suspensas no ar molhado. Era o que queria.

Lembrava pouco da rápida batalha. Sua lança usada para proteção fora puxada pelo inimigo, suas mãos escorregando em contato com a água. O brilho da lâmina atingindo a coxa esquerda. A dor. Um minuto depois, uma perfuração no abdômen. Sangue escorrendo pela fissura do corte. Usava a força. Sua lança novamente nas mãos. O inimigo caído. Jânus caindo. A chuva caindo.

Reuniu sua pouca força restante e girou o pescoço na direção da lança ensangüentada. Observou as gotas espatifarem-se no cabo, formando poçinhas de água no terreno enlameado. Aguçou os olhos e divisou o vermelho. Estava molhado, atingido pelas incontáveis gotas da chuva. Parecia pesada, grossa.

Sua capa de batalha agora protegia o inimigo; o mesmo inimigo que há poucos minutos atrás tentara matá-lo, e que agora conseguira. Jânus observava o homem com ar de preocupação, esquecendo-se por pouco tempo de suas próprias dores.

Era estranho pensar assim. Era estranho pensar que Jânus protegera o inimigo que o envenenara, que agora descansava inconsciente protegido da chuva com a capa de Jânus, enquanto seu salvador ardia em tormentos e dores.

Jânus morria lentamente.

Ele era um Pacificador de corpo; um Mártir de alma.

— *Minha... capa! Repetiu, mas ninguém podia escutá-lo.*

Ainda sentia felicidade. E amor.

História

Para aqueles que carregam a bandeira da paz tomando para si o manto da caridade e da compreensão para com o semelhante, o caminho é mais penoso do que se poderia imaginar à primeira vista. Para aqueles a quem a paz cala fundo na alma e os preceitos mais elevados do espírito são a rotina do dia a dia, os dias muitas vezes se transformam em terríveis pesadelos. E esses seres de atitudes nobres, sinceros operários do bem, tão falíveis e mortais quanto qualquer um de nós, não raro se encontra muitas vezes em um beco sem saída numa batalha pela vida em um campo dominado pela morte. Muitas vezes sentimentos de perda, derrota e até impotência frente aos acontecimentos que só são recompensados pela satisfação íntima do dever cumprido e da paz consciêncial e espiritual de servir a um Deus tão benevolente quanto o é o Deus da Paz. Para estes filhos de Selimom o mundo de Tagmar é um desafio a ser vencido, um desafio que muitos não ousam abraçar tamanhos os esforços a serem desprendidos, pois onde a guerra se faz soberana e muitos apenas ousam ansiar e aspirar pela paz, são esses devotos da vida os verdadeiros responsáveis para que ela finalmente se torne realidade.

Nos séculos que se sucederam ao cataclismo o mundo entrou em uma luta desesperada para recobrar a sanidade, foi nesse cenário que os Deuses vencedores começaram a se estabelecer em definitivo, demarcar seus territórios, áreas de influência e seus fiéis. Foi nesse momento que um dentre tantos se fez grande aos olhos de Selimom, um ser de puro de uma bondade contagiante, um ancião de cabelos encanecidos e palavras doces, de membros já cansados, mas de mente aguçada, de caminhar lento, mas de sábios ensinamentos, um velho humano chamado Berengar. A história retratada em textos antigos bem guardados nas bibliotecas da Ordem, conta que Berengar recebeu uma visita de Selimom em sonho, onde o Deus dizia que ele seria o fundador da maior Ordem do Deus em Tagmar, e que ele havia sido reconhecido dentre tantos devido à sua devoção e elevação espiritual. Os textos ainda contam que Berengar tomado de extrema emoção indagou a Selimom sobre onde seria edificada essa magnífica construção e como ele sendo apenas um o faria. As escrituras dizem que Selimom sorriu e respondeu: "Caminha para o sul o tanto quanto puderes que quando tu te encontrares no local certo teu coração lho revelará que encontrastes aquilo que buscavas, quanto ao demais tende fé que tudo o mais lho será acrescentado". Em verdade quando Berengar chegou finalmente ao seu destino às terras que hoje são conhecidas como Ludigrim, ele já contava com mais de uma centena de seguidores arrebanhados pelo caminho, homens de várias nações de costumes e origens diversas, mas guiados por um mesmo ideal de pureza, amor e paz.

Localização

Muito tempo se passou desde a chegada de Berengar a Ludigrim, porém a sede da Ordem continua exatamente no mesmo lugar de onde foi edificada, ainda que várias ramificações tenham se espalhado por toda Tagmar. Ao se consultar os mapas de hoje a sede da Ordem do Alvorecer, também conhecida como a Ordem do Sol Nascente, pode ser encontrada a sudoeste de Donatar, a famosa capital do reino de Ludgrim, imerso em uma densa floresta de Siltam conhecida por seus moradores como a "Floresta da Paz". A localização exata da Ordem é secreta e essa informação reside apenas na mente e no coração daqueles que a conhecem, para aqueles viajantes que se aventuram na floresta os membros da Ordem fazem todo o possível para ocultar-lhe a localização, se valendo de todos os artifícios para enviarem os curiosos em direção diversa. Por esse motivo um número grande de Pacificadores Guardiões guarda o perímetro da Ordem no intuito de manter intacto esse segredo. Um grande número de Guardiões, salvos pela benevolência de Selimom e pelos préstimos da Ordem, colaboram para que essa permaneça oculta. Esta localização secreta foi primordial para a resistência que se formou durante a longa ocupação do reino pelos Bankdis, que tentaram de tudo para penetrar na floresta, mas não tiveram sucesso.

Símbolo

A Ordem é simbolizada pelo símbolo mais comum atribuído a Selimom, os mais antigos da Ordem afirmam que a popularidade do símbolo se deve à Ordem que é representado por um belíssimo escudo branco ricamente adornado com detalhes dourados levando em meio um magnífico sol também em dourado.

Objetivo

A Ordem do Alvorecer é a maior Ordem dedicada ao Deus da Paz, Selimom, em toda Tagmar, e tem como objetivo formar os noviços da fé para enfrentar as batalhas do dia a dia, assim como propagar e expandir a fé para os quatro cantos do mundo conhecido. Como não poderia deixar de ser a Ordem segue rigidamente todos os ensinamentos e determinações de Selimom, seus membros são exaustivamente treinados para que não fraquejem frente às dificuldades da doutrina.

A Ordem se divide em duas vertentes: uma Clerical, onde se encontram os Mártires, e uma Militar, composta quase que em sua totalidade por combatentes devotados a causa de Deus da paz, os Pacificadores.

Os Mártires

Aqui está reunida o grosso da Ordem do Alvorecer, praticamente 80% dos membros da Ordem fazem parte das colunas dos Mártires. Esses Sacerdotes se voltaram para o caminho espiritual e se tornaram mestres nas artes da cura e da vida, devotando toda a sua vida na descoberta e aprimoramento destas. A eles não é dado o direito de portar armas de qualquer natureza que não seja um cajado, e tão pouco envergar armaduras, seus alvos robes são toda a proteção que seus esguios corpos necessitam para que se cumpra à vontade de seu Deus. Aos Mártires cabe a cura dos males do corpo e da alma.

Peculiaridades

Os Mártires trajam belíssimas e alvas túnicas bordadas com detalhes dourados em suas extremidades, o símbolo da Ordem é carregado bordado nos hábitos dos monges na altura do peito tomando todo o tronco. Alguns se utilizam também de medalhões e toda sorte de adereços religiosos. Todos os Membros ao serem ordenados ganham um anel de ouro que os distingue como Mártires e como membros da Ordem do Alvorecer. Tiaras feitas com cobre, ouro e prata são utilizadas para demonstrar a ascensão hierárquica.

Votos específicos

Não atacarás um semelhante sob qualquer pretexto que não seja salvar uma vida ou a manutenção da paz: Ainda que aos Mártires não seja permitido o porte de armas, caso ele se encontre nessa situação lhe é permitido tentar defender-se e a outrem. De qualquer forma o carisma, a liderança e até mesmo os milagres são suas melhores armas. Caso um Mártir esteja em companhia de profanos que não tenham o mesmo respeito pela vida ou pela paz eles devem tentar dissuadi-los a todo custo e evitar que a paz e a vida sejam desrespeitadas.

Nunca se utilizará dos instrumentos da morte: Esses sacerdotes não podem se utilizar de nenhum tipo de armas com exceção do cajado.

Estrutura

Vide estrutura das Ordens Clericais. Os 3 cargos mais altos da Ordem do Alvorecer são conhecidos respectivamente como: O grande Sol, o Sol nascente e o Sol poente.

Líder em atividade

Pelo menos a duas gerações de homens a direção da Ordem se encontra nas mãos da mesma pessoa, um Meio-Elfo de nome Selros, Selrosde Galatel. Um ser que todos descrevem como sendo dotado de uma bondade e beleza invulgar, de uma mente astuta e um carisma contagiante. Rumores quanto à sucessão de Selros aparentemente são inexistentes, e é sabido que Selros mantém um ótimo relacionamento com Darniar, visto que um bom número de Pacificadores fazem a defesa noite e dia da Catedral de Selimom em Donatar.

Os Pacificadores

Existem momentos em que até para que a paz seja mantida se faz necessário pegar em armas, ainda que o combate seja o último recurso aceito e utilizado pela Ordem às vezes ele é inevitável. Porém os Pacificadores jamais serão vistos iniciando um combate ou mesmo matando seus oponentes a não ser que não haja realmente outra saída. Alguns relatos contam de Pacificadores que quando apenas suas vidas estavam em jogo, para não matarem seus algozes se deixaram prender ou até mesmo matar! Os Pacificadores são versados nas artes da guerra com o intuito único de defesa, eles são treinados para defender a Ordem, os Templos de Selimom e garantir a segurança dos fiéis sempre que se faça necessário. Aos pacificadores é permitido o uso de Lanças leves e Maças.

Peculiaridades

Os Pacificadores envergam belíssimas Couraças Parciais brancas ricamente adornadas com detalhes em dourado. Acompanha a couraça um magnífico escudo de corpo inteiro, branco, com sol da Ordem em meio. A placa peitoral da couraça ostenta o sol da Ordem que toma todo o tronco do Pacificador. Um belo Elmo fechado também branco adornado de dourado protege as cabeças dos monges. Completando a fantástica indumentária os Pacificadores envergam uma belíssima capa em dourado vivo anexa à couraça por presilhas em formato de sol, há quem diga que a beleza de uma marcha de Pacificadores não é superada por nenhum outro exército ou Ordem existente em toda Tagmar, tamanha a beleza de suas vestimentas. Alguns Pacificadores se utilizam de medalhões e toda sorte de adereços religiosos ou bélicos. Todos os Membros ao serem ordenados ganham um anel de ouro que os distingue como Pacificadores e como membros da Ordem do Alvorecer. Não há distinção hierárquica aparente.

Votos específicos

Não atacarás um semelhante sob qualquer pretexto que não seja salvar uma vida ou a manutenção da paz: Aos Pacificadores cabe a proteção dos fiéis, porém o voto de não atacar lhe é tão válido quanto para um Mártir, o Pacificador deve defender, ele é um defensor, nada mais. De qualquer forma a imponência, o carisma, a liderança e até mesmo os milagres são as melhores armas dos Pacificadores para evitar o

pior. Caso um Pacificador esteja em companhia de profanos que não tenham o mesmo respeito pela vida ou pela paz eles devem tentar dissuadi-los a todo custo e evitar que a paz e a vida sejam desrespeitadas.

Se utilizará somente das armas permitidas pela Ordem: A Ordem concede aos Pacificadores o direito de portarem e se valerem de lanças leves e Maças de Armas, para o cumprimento de suas funções, mas ainda que armados os Pacificadores devem evitar a todo custo levar um combate até a morte. O respeito pela vida até dos inimigos é a tônica da Ordem.

Estrutura

A Ordem do Alvorecer é muito mais clerical do qualquer coisa, logo a estrutura hierárquica dos Pacificadores é muito simples se comparada à complexidade hierárquica de uma Ordem essencialmente militar. Ainda assim a hierarquia existente deve ser respeitada.

Capitão: Um cargo mediano em uma Ordem militar, porém é o cargo mais alto dentre os Pacificadores. Cabe a ele rege a "máquina de guerra" junto aos Tenentes.

Tenentes: Imediato do Capitão é responsável pelas tropas a seus comandos.

Soldados: Imediato dos Tenentes, aqui se encontram a maioria dos membros da Ordem.

Noviços: Imediato dos Soldados, o posto inicial para aqueles novatos na Ordem.

Os três primeiros graus da Ordem são conferidos mediante solene juramento com a presença de todos os de mesmo grau e superior, sempre renovando os votos antigos e professando novos. A ascensão à Capitão é conferida em uma solenidade com a presença votante apenas dos Tenentes.

Líder em atividade

O homem forte dos Pacificadores nas últimas três décadas tem sido um humano de aproximadamente 50 anos conhecido como Capitão Farastal. Farastal aparenta ser um homem bem sério que a pesar de agradável e cortês para com aqueles que o procuram, parece não ignorar as dificuldades da sua missão frente aos Pacificadores. Farastal é visto quase todo o em que fica acordado trabalhando, quando não está dando ordens, checando as defesas da Ordem, o treinamento dos Pacificadores, ou qualquer outro assunto pertinente a sua pessoa, é quase sempre encontrado conversando com Selros a quem aparenta ter grande devoção.

Votos Específicos

Nunca negará socorro aos teus semelhantes: Estes sacerdotes nunca devem negar socorro a um semelhante independente da situação. Entende-se por semelhante, Humanos, Elfos, Anões e Pequeninos.

Guardará teu corpo e tua mente de todos os excessos: Aos Mártires é imposta a disciplina Sacerdotal de não aos excessos. Comida, bebida, diversão e outros mais só são benéficos se utilizados com sabedoria, os excessos embotam os sentidos impedindo o sacerdote de ser um bom instrumento de seu Deus.

Guardarás voto de pobreza pessoal: Tudo quanto for dado ao Sacerdote por outrem é pertencente à Ordem, tudo quanto a Ordem forneça para o uso pessoal do Sacerdote, é do Sacerdote, mas esse deve se guardar de acumular riquezas pessoais.

Juramento

"Eu [nome completo] juro solenemente diante de meu Deus e seus representantes aqui presentes:

Minha lealdade eterna a Selimom, à Ordem do Alvorecer e a todos os seus membros;

Que socorrerei a todos os indefesos e necessitados independente de credo ou classe social;

Que guardarei com fervor todos os meus votos religiosos;

Que propagarei a fé em meu Deus por onde quer que eu passe;

Que guardarei e zelarei sempre pela paz e pela vida;

Que realizarei de bom grado tudo quanto me for solicitado pela Ordem e meus superiores;

Que defenderei até a morte qualquer pessoa ou objeto pertencente à Ordem;

Que mostrarei coragem e resignação diante da morte certa;

Que honrarei e respeitarei todos os seres;

Que escolherei a morte à quebra do meu juramento;

Que considerarei como irmãos de Ordem somente àqueles que proferirem esse juramento;

Que velarei por todos os fiéis de meu Deus como se fossem meus filhos;

Que nunca revelarei, nem sob tortura, os segredos da Ordem a indivíduos não iniciados;

Que todos os inimigos da paz, da vida e da Ordem são a partir de agora meus inimigos;

Que trabalharei incansavelmente para que a Ordem cresça forte e próspera;

Que seu eu quebrar esse juramento eu seja justiçado e expulso da Ordem;

Eu faço esse juramento no [dia corrente] e que a Selimom me abençoe e me dê forças para que eu suporte a todas as adversidades e nunca fraqueje em minha caminhada".

Saudação

O cumprimento da Ordem é feito levando-se a mão esquerda espalmada por de sobre o coração e proferindo as palavras: "Que a paz esteja com você(s)".

Relíquias

Caso as lendas sejam verdadeiras, talvez a maior relíquia da Ordem do Alvorecer seja uma pedra misteriosa não maior do que a cabeça de um humano adulto, capaz de emanar grande luminosidade e calor, e segundo os fiéis de realizar também toda sorte de milagres. Para aqueles que crêem na existência da relíquia ela é conhecida como "A Pedra da Luz".

Ordem de Seyides, Líris e Quíris

3.13A Ordem de Sevides, Liris e Quiris - Os Filhos da Terra

Haoz correu os olhos pelos campos de trigo uma última vez. As plantas refletiam o brilho dourado dos primeiros raios de sol do alvorecer e moviam-se como ondas do oceano batidas pelo vento. A plantação parecia se agitar, fremindo em espasmos, como que tomada por profunda alegria e impaciência pelo que em breve iria acontecer.

O sacerdote sorriu: "Elas parecem adivinhar o que o senhor das plantações irá fazer" – murmurou.

Com um suspiro, ele levantou-se e começou a caminhar por entre as casas da vila. A reconstrução havia começado. A destruição causada pelo ataque dos bárbaros no dia anterior fora considerável, mas nada que estes bravos aldeões não pudessem remediar. Pelo menos as plantações puderam ser poupadas.

Ele cruzou a rua e parou defronte ao único edifício intacto na vila: o templo de Sevides, seu senhor. Ele fora salvo do saque pelas vidas de alguns bravos jovens, que se sacrificaram, defendendo-o, dando ao grupo de Haoz o tempo necessário para chegar e intervir, mudando o destino da batalha.

Vidas que seriam honradas no dia de hoje...uma delas muito especial para o sacerdote.

Ele continuou a caminhar por entre os casebres semidestruídos, cumprimentando um e outro aldeão. Seu destino estava logo ali à frente, alguns metros fora do perímetro da vila.

Várias covas recepcionaram, emudecidas, a chegada do homem santo. Ele dirigiu-se para a direita, na direção das mais recentes. Algum aldeão piedoso havia depositado flores nos montes de terra...uma última homenagem para aqueles que agora estavam no reino de Cruine.

Haoz aproximou-se especificamente da última, onde um nome se encontrava gravado numa plaquinha de madeira: Ruaz.

Ele se ajoelhou defronte a mesma...e começou seu monólogo:

"Eu vim me despedir. Estou de partida. Nosso grupo precisa voltar para a sede de nossa ordem. Mas antes de ir quero que saibas que o senhor das plantações comoveu-se com o seu sacrifício e o de seus confrades, quando defenderam tão bravamente o seu santuário. Graças a vocês, as plantações de sua aldeia produzirão o dobro do normal. Graças a vocês, os seus amigos e vizinhos não padecerão de enfermidades por algum tempo e graças ao seu sacrifício, a semente que plantaste no ventre de Hiane, sua esposa, nascerá e crescerá saudável, assim como toda aquela que for conceber a partir deste momento. A descendência da família está preservada. Eu te prometo que quando a criança crescer, se eu ainda estiver entre os vivos, saberá de minha boca quem foi o seu pai, e ela recitará os nomes de sua linhagem quando for apresentada ao conselho de anciãos. Esta graça divina será concedida porque você e seus amigos não fugiram quando todos os outros abandonaram o senhor das plantações. Orgulho-me de ser o portador e o realizador deste milagre, em nome de Sevides ".

O sacerdote levantou-se e acenou para a lápide dizendo: "Ainda voltaremos a nos encontrar... um dia! Adeus... meu filho!"

Virou-se. Uma lágrima... uma única, escorreu de sua face enrugada e queimada pelo sol. Ele ergueu os braços, olhou para os céus e começou a orar...

História

Acima de qualquer coisa, para todos aqueles que vivem no campo e do campo, Sevides é invariavelmente o grande deus das colheitas e plantações. É aquele que leva alimento e fartura às mesas de todos os seres, e isso é inegável. Todos aqueles que desejam uma colheita farta pedem as bênçãos de Sevides. Todas as vezes que as colheitas vão bem os festejos são em homenagem a Sevides e quando as coisas vão mal, oferendas e pedidos de desculpa e piedade também são feitos a ele. Por isso, Sevides talvez seja o deus mais popular de todo o panteão, uma vez que cada camponês leva com grande fervor esse deus normalmente generoso no coração. Além disso, Sevides é a divindade responsável pela fertilidade das raças, pela manutenção das espécies. Todas as pessoas que tiveram a graça divina de poder gerar descendentes e tiveram suas criações aumentadas em número, entoam cânticos e preces de agradecimentos a ele. Apesar de não terem o mesmo status que seu pai, os irmãos Quiris e Liris também são cultuados pelos camponeses, pois deles decorre, ainda que indiretamente, o sucesso do plantio e da colheita das bênçãos concedidas por Sevides.

No início da era dos homens muito, muito antes das guerras, dos reinos e das grandes capitais, as pessoas começaram lentamente a deixar a vida nômade e a se aglomerarem em pequenas comunidades que logo se tornaram comunidades rurais, com isso um dos primeiros grandes ofícios que os povos aprenderam foi efetivamente o do plantio e da colheita. A partir desse momento, então, Sevides (com maior importância) e seus filhos, Liris e Quiris, entraram na vida dessas pessoas simples para nunca mais sair, pois com a dependência das práticas agrícolas veio a evidente necessidade de pedir e receber as bênçãos do alto. Com isso os primeiros sacerdotes a surgirem nas terras do mundo conhecido muito provavelmente tenham sido os sacerdotes da tríade agrária. Esses passaram a andar entre aos camponeses, vila após vila ouvindo, aconselhando, abençoando os plantios e agradecendo as colheitas. Esses homens santos, saídos dessas humildes famílias de camponeses, como não podia ser diferente, eram também pessoas simples e humildes que logo ganharam a simpatia, a admiração e o coração não só dos fiéis, mas também dos próprios deuses que passaram a se orgulhar muito do bom serviço prodigalizado por seus representantes. Muitas vilas cresceram e se tornaram grandes cidades; muitos humildes camponeses tornaram-se, através das gerações, grandes donos de terras. E assim, como aumentava as práticas agrícolas, também aumentava a fé e a necessidade de representantes dessa. Fatalmente as melhores áreas para o plantio foram sendo identificadas e logo estas se tornaram o maior foco de influência desses sacerdotes e conseqüentemente da fé.

Muito antes de o reino Eredra vir efetivamente a se chamar Eredra e até mesmo ser um reino, o mais velho dentre os sacerdotes de Sevides, talvez por inspiração divina, chamou para si a responsabilidade de fundar uma Ordem em homenagem a seu deus; seu nome era Sorvares. Com toda humildade que esses clérigos sempre demonstraram, eles arregaçaram as mangas e puseram-se a trabalhar. Contando sempre com a maciça colaboração dos camponeses, que viviam nas vilas ao redor, e com muito suor e boa vontade, em pouco mais de dez anos, Sorvares, com a ajuda dos seus e de uns poucos outros sacerdotes devotos de Liris e Quiris já havia erguido uma estrutura digna do deus Sevides e seus filhos: O Templo da fartura.

Localização

A Ordem dos Filhos da Terra é uma das poucas Ordens do mundo conhecido que possui uma localização conhecida por todos. Ao se consultar os mapas mais atuais, essa pode ser encontrada especificamente ao sul de Efrim, capital do reino de Eredra, em uma extensão de terras compreendida entre os rios Liris ao norte, Quiris ao sul e o Sevides a oeste. A construção em si, apesar de ser bem, bem antiga, é sólida, assim como parece ser a fé de seus fiéis.

Construído basicamente em pedras e blocos de barro cozido, com acabamentos em madeira, o Templo da Fartura, a sede da Ordem dos Filhos da Terra, é uma obra a se admirar, não pelo esplendor, mas pela rusticidade e resistência. Para aqueles afeitos a esse tipo de observação, como anões, por exemplo, poderão facilmente notar que o estilo arquitetônico utilizado como base é, há muito, perdido nas areias do tempo. Muito da parte interna, e também da externa mais próxima da Ordem, é dedicada ao plantio de culturas por parte de seus acólitos e sacerdotes, tanto para o aprendizado quanto para a subsistência da própria Ordem. Em uma época de safra a visão da Ordem em meio àquele conjunto de plantações é um espetáculo à parte. Os Templos de Sevides, Liris e Quiris, por sua vez estão espalhados por toda a Tagmar e seus sacerdotes talvez sejam os mais comuns e mais fáceis de serem encontrados principalmente em se tratando de áreas rurais, e muito provavelmente estes também sejam, de longe, os sacerdotes mais numerosos.

Símbolo

O símbolo da Ordem é o de um homem de barro sentado, joelhos unidos e voltados de encontro ao peito, braços cruzados estendidos ao longo das pernas, em uma das mãos, um feixe de trigo; em outra, uma foice. O corpo arqueado por cima das pernas e cabeça voltada para baixo apoiando nos joelhos, como que em uma posição fetal. Ao seu redor, envolvendo-o, um círculo de estrelas.

A alegoria do símbolo da Ordem com as divindades não poderia ser mais claro. Estes fiéis reverenciam a fertilidade da natureza, a semeadura e a colheita, acreditando realmente que seus três deuses regem estes aspectos do panteão divino.

Objetivo

O objetivo da Ordem dos Filhos da Terra é igual ao de todas as Ordens Sagradas: o de levar as suas crenças e a fé em seus deuses aos quatro cantos do mundo conhecido, e aparentemente de todos os sacerdotes representantes do panteão estes são os que parecem estar obtendo mais sucesso (no tocante à

adoração a Sevides). A receita desse sucesso é tão clara quanto a Ordem em si: suas doutrinas são claras e simples, seus representantes são pessoas também simples e humildes, falando praticamente a mesma linguagem de seus fiéis, uma vez que possuem uma mesma origem e uma mesma paixão. A exteriorização máxima de sua fé são as culturas e estas são imprescindíveis para a sobrevivência das raças. Estes já conseguiram, com muito trabalho e as bênçãos de Sevides, colocar Eredra como o "celeiro do mundo conhecido", e uma vez que seus dogmas já alcançaram até as escaldantes areias da Levânia parece que não existem limites para esses obstinados representantes de Sevides e seus filhos.

Os Filhos da Terra

A heterogeneidade parece sempre ter sido sinônimo dessa Ordem. Ainda que uma boa parte dela como um todo seja, nos dias de hoje, originária de Eredra, Sevides possui e sempre possuiu seguidores dentre todos os povos. Já Liris e Quiris tem seu culto restrito a alguns locais pontuais. A aceitabilidade dos dogmas e doutrinas da Ordem parece ter facilitado e muito a penetração desta em todos os reinos conhecidos e não há talvez alguém que possa afirmar com certeza que a fé nos deuses dos plantios ainda não tenha chegado em qualquer lugar de Tagmar.

A humildade e a resignação talvez sejam as virtudes mais fortes e visíveis dos membros dessa Ordem. Talvez, para muitos Sumo Sacerdotes de Tagmar, a visão do líder espiritual da Ordem dos Filhos da Terra seja ,no mínimo, degradante para o cargo que ele ocupa. Na verdade, de todos os líderes máximos de Ordens existentes no mundo o Sumo Sacerdote da Ordem dos Filhos da Terra talvez seja o mais amigável e acessível de todos.

A despeito dos temperamentos individuais de cada um, esses sacerdotes são pessoas bem centradas nesses valores (humildade, simplicidade e resignação), o que tem feito com que a Ordem tenha sobrevivido aos séculos.

Um fator curioso, que tem ocorrido nos últimos tempos, tem sido o incremento de um antigo e, até então, discreto clero nascido dentro do seio da Ordem dos Filhos da Terra: o clero de Liris e Quiris. Estes ainda estão em número bem pequeno e necessitam do amparo e proteção do que eles chamam de o Grande Pai, mas seu número tem, aos poucos, aumentado, principalmente junto às populações ribeirinhas dos rios de mesmos nomes. No momento, a grande missão desses sacerdotes, é, sem dúvida, a disseminação dos dogmas de seus deuses e a fundação de uma Ordem própria (inclusive tendo conseguido as ordenações de dois sumos-sacerdotes de suas divindades). Entretanto, esta tem se mostrado uma empresa ainda difícil.

A Ordem dos Filhos da Terra possui duas subdivisões mais ou menos definidas, respeitadas as particularidades doutrinárias de cada sacerdote e a peculiaridade de cada situação em que se exige a intervenção do clérigo:

Os Semeadores

É a face mais conhecida da Ordem. Aqui os sacerdotes dos três deuses envolvidos na temática agrária de Tagmar cumprem seus papéis como homens santos de suas divindades. Eles exortam os agricultores, ajudando-os a cuidar da terra, a lavrá-la, semeá-la, irrigá-la, adubá-la e coisas similares e relacionadas ao cultivo das plantações. Também acompanham e auxiliam os camponeses na época da ceifa. Os sacerdotes de Sevides, em particular, devido ao fato da divindade estar relacionada à fertilidade (tanto humana, quanto animal), aconselham casais, realizam casamentos (alguns podem chegar a extremos de realizar partos!), cuidam das gestantes, garantindo-lhes a fertilidade, bem como também ajudam na orientação e manejo das criações de animais (suínos, bovinos, caprinos, ovinos, aves, etc) no tocante à parte de fertilidade dos mesmos.

Os Ceifadores

É até estranho mencionar esta ala da Ordem dos Filhos da Terra, sendo ela devotada a fins tão pacíficos, mas, em determinadas situações (e elas não são tão escassas assim), os sacerdotes precisam pegar em armas para defenderem seus fiéis e suas lavouras e criações (além de seus santuários), quando nenhuma outra força se levanta para tal função. Este é o braço militar da Ordem. Aqui, os sacerdotes empregam seus conhecimentos no manejo das armas para executarem missões de proteção/prevenção a vilarejos ameaçados de terem suas plantações arrasadas por ataques de bárbaros, orcos e outras ameaças.

Peculiaridades

Os Filhos da Terra se vestem com extrema austeridade se comparado com seus "irmãos" de outras Ordens. Estes trajam pesados mantos com capuz marrom terroso amarrados a cintura por uma corda cerimonial que simboliza seu voto de comprometimento com a Ordem, também em marrom terroso. Medalhões de madeira ou metal podem ser encontrados, mas outros adereços mais rebuscados são raros. O próprio Sumo Sacerdote utiliza um medalhão de ferro com o símbolo da Ordem, e não raro você verá um desses sacerdotes, ao invés de impecavelmente trajado, se encontrar sujo, suado, trabalhando a terra com mãos rudes e calejadas, mas quase sempre com palavras doces.

Entretanto, quando atuam na função de ceifadores, os sacerdotes da Ordem ostentam couraças parciais bem trabalhadas, mas não tão rebuscadas e cheias de adereços, também na coloração marrom terroso. Envergam grandes escudos redondos, de metal e madeira, com o símbolo da Ordem gravado a ferro nos mesmos e usam elmos de metal, sem enfeites, também nas cores da Ordem. As armas preferidas dos sacerdotes são as espadas curvas (muito similares às cimitarras e foices).

Votos Específicos

Reconhecerás a terra como a origem do sustento da criação dos deuses: Os Filhos da Terra acreditam fielmente que o solo é a maior dádiva dos deuses aos seus filhos, garantindo-lhes o sustento. E como toda dádiva, deve ser bem cuidada e protegida. Os sacerdotes, inclusive tem o hábito de enterrar seus mortos não colocando-os dentro de caixões (que visa conservar o corpo), mas apenas envoltos em mantas ritualísticas, o que facilita a absorção dos restos mortais pela terra, fertilizando-a.

Reconhecerás todos os Filhos da Terra como seus legítimos irmãos: Esse voto é quase que desnecessário para estes que devido ao seu caráter já agem dessa forma naturalmente considerando a todos os seus irmãos de fé como verdadeiros irmãos e quase sempre estes também verão seus fiéis senão como irmãos, certamente como filhos e filhas.

Dará de comer aos que tem fome e de beber aos que tem sede: A miséria é repugnada pelos filhos da terra que jamais deixarão qualquer um morrer de fome ou sede, não raro a Ordem acolhe os miseráveis e os leva para as lavouras afim de que esses aprendam o ofício e nunca mais passem necessidade.

Guardar-te-ás do acumulo irracional de riquezas: Para esses clérigos o dinheiro em si não representa quase nada, ninguém come ou bebe ouro e prata e na verdade não existe a menor necessidade de se acumular riquezas para que se viva bem. A ganância desmedida natural da raça dos homens parece realmente não afetar esses fiéis.

Estrutura

Vide estrutura das Ordens Clericais. Por se tratar de uma Ordem dedicada a três divindades, a mesma possui em sua estrutura de liderança um triunvirato: um sumo-sacerdote para Sevides, um para Líris e outro para Quiris. Entretanto, o grande líder da Ordem, por possuir mais adeptos e acólitos, sempre foi o sumo-sacerdote de Sevides.

Aparentemente não há qualquer diferenciação hierárquica ou marca que os distingam como membros da Ordem além de suas vestes. Vale lembrar que a Ordem não é pobre, seus caixas possuem tanto dinheiro quanto seja necessário para sua confortável manutenção. O mais importante, que é o alimento, a Ordem possui tanto em fartura quanto em variedade, distribuindo-os aos mais necessitados em épocas de grandes secas, enchentes ou catástrofes.A Ordem possui, inclusive, seus próprios vinhedos que são de ótima qualidade. O fato é que, o acúmulo desmedido de riquezas não é o foco desses devotos, e a Ordem, ao contrário da maioria das outras Ordens, não é nada ostensiva.

O Sumo-Sacerdote da Ordem dos Filhos da Terra costuma ser chamado de "O Grande Lavrador".

Líder em atividade

O grande líder espiritual ("Grande Lavrador") dessa Ordem é um venerável ancião de cabelos encanecidos de nome Marcus Columbano (ou simplesmente Columbano, como é conhecido), sumo-sacerdote de Sevides em Eredra, que apesar de seus mais de 70 anos demonstra uma energia sobrenatural ao continuar suas atividades eclesiásticas, levando sempre a palavra e as bênçãos de sua divindade. Principalmente para os camponeses de Eredra a simples benção de Columbano por suas vilas já é um ótimo presságio de uma boa colheita.

Columbano já está à frente da Ordem a mais de 30 anos e é quase uma lenda viva sendo venerado por todos, inclusive por seus próprios sacerdotes (em alguns casos até mesmo os que são devotos de Liris e Quiris) a quem ele faz questão de chamar de filhos. Columbano é uma pessoa doce e calma que parece ter alcançado uma "paciência élfica" ao longo de sua vida. Apesar de sua posição de líder, a sua humildade parece só ter aumentado com o passar dos anos e ele mesmo diz que quando se é velho aprende-se a dar o devido valor para cada coisa. Apesar de sua idade já avançada para os padrões humanos o idoso sumo-sacerdote vende saúde e seu grande carisma e adoração por parte de todos destrói qualquer especulação de sucessão.

Devem ser mencionados, além de Columbano, os demais sumos-sacerdotes componentes do triunvirato da Ordem dos Filhos da Terra: Ariberto Zugoz, sumo-sacerdote de Quiris e Imiliatânis Therudrim, sumo-sacerdotisa de Líris, ambos de Eredra.

Juramento

Qualquer sacerdote desejoso de tomar os votos, que possua em seu coração a vontade de abraçar os dogmas da Ordem e trabalhar em prol da fé na tríade divina é sempre bem vindo para engrossar as fileiras destes. Há sim, uma cerimônia de iniciação simples e pública, podendo ter a presença dos fiéis, onde o sacerdote que profere a cerimônia "apresenta" o candidato a Sevides, Líris e Quiris e fala a eles da vontade do acólito de tomar os votos sacerdotais. O candidato apenas jura manter a guarda de seus votos e de sua crença. A cerimônia sempre termina com uma explanação sobre a fé e a missão de um representante da Ordem e um pequeno banquete para os presentes, onde as pessoas comem bem e são bem tratadas.

O Juramento

"Eu, (nome do acólito), juro, perante a Tríade divina e diante dos meus companheiros, que somente ferirei a terra para dela tirar meu sustento; que zelarei e darei a ela e aos animais a minha proteção; que respeitarei as suas riquezas; que serei justo e nutrirei todo aquele que tiver necessidade; que auxiliarei na semeadura e na colheita todo aquele que de meus préstimos necessitar; que encorajarei o matrimônio e a fecundidade dos povos; que cuidarei das grávidas e nutrizes e darei a elas os meus conhecimentos e atenção; que zelarei pela observância dos meus votos e pela união da Ordem."

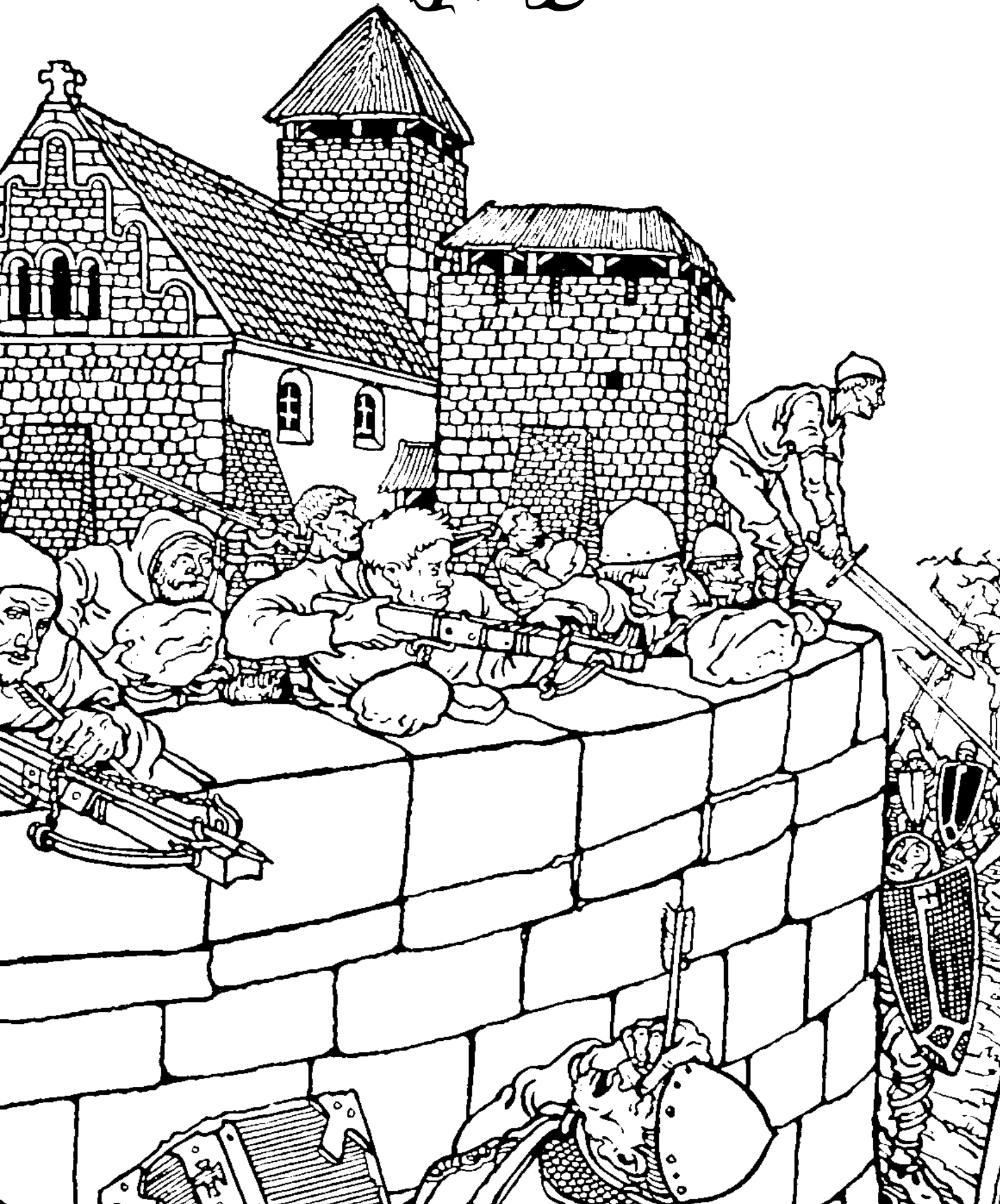
Saudação

A saudação da Ordem é feita erguendo-se ambos os braços com as mãos espalmadas para cima como que em súplica aos céus e proferindo as palavras: "Que os deuses mantenham sua mesa farta".

Relíquias

A posse de itens mágicos poderosos por parte da Ordem é discutível. Apesar de não haver grandes especulações quanto a isso e aparentemente a Ordem possuir apenas pequenos amuletos e coisas dessa natureza, alguns bardos e contadores de histórias divagam afirmando que nos sótãos da biblioteca da Ordem existem artefatos e tomos de magia com encantamentos poderosos. Estes seriam capazes de trazer a ruína às plantações de todo o continente, bem como permitir que uma área totalmente improdutiva se transforme num verdadeiro celeiro, onde tudo que se planta, viceja e dá frutos. Os mais ousados juram que a Ordem possui um artefato antiqüíssimo que pode causar a esterilidade de todas (!!) as fêmeas vivas do Mundo Conhecido, desde animais, monstros e similares até as raças civilizadas de Tagmar, impedindo a sua procriação e, conseqüentemente, levando a extinção total desta espécie.

Epílogo



4 Epílogo

Chats estava em chamas...

A horda bankdi penetrara a última linha de defesa da cidade e se esparramava pelas ruas, praças e vielas. Morte, destruição e sangue acompanhavam seu rastro.

A unidade onde me encontrava fora incumbida de defender a praça de acesso à entrada principal do Palácio Imperial. Teríamos de barrar o avanço da turba assassina até a comitiva real conseguir escapar do cerco.

Estávamos condenados... sabíamos disso.

Mas eu sentia paz. Após tantos anos combatendo a seita, entregando-me de corpo e alma a isso, finalmente eu poderia ter paz...

A multidão de guerreiros inimigos surgiu na praça que nossa unidade iria defender. Eles eram tantos que cheguei a temer que muitos de nossos combatentes debandassem.

Não titubeei. Com um grito em minha garganta lancei-me em direção dos monstros. Um coro de centenas de vozes acompanhou-me e a carnificina começou.

A matança foi terrível. Perdi a noção de quanto tempo passara, de quantas bestas derrubara. Um frenesi assassino tomara conta de mim. Nada mais existia no mundo exceto a fúria de exterminar aqueles malditos adoradores de demônios. Nada mais valia a pena. Nada mais importava...

"Kerdal"

A voz.... de novo aquela voz....

"Kerdal, que estás fazendo?"

Olhei ao meu redor, procurando quem falara comigo. Não vi ninguém. Estaria ficando insano?

"Kerdal, você se esqueceu do que você é?"

Foi quando o vi. Um guerreiro, no meio do caos, da fúria da matança, da loucura... ele caminhava em minha direção, lentamente, calmamente. Parecia ignorar o que acontecia ao seu derredor...

"Kerdal, você se esqueceu de quem você é?"

Sua armadura brilhava numa luz sobrenatural, seu escudo emitia lampejos cegantes, sua espada pendia majestosa da bainha...

Fiquei parado. Não conseguia me mover.

Ele se aproximou de mim. Uma aura poderosa de nobreza, sinceridade, honradez e justiça emanava de sua pessoa. Sua voz era firme, porém afável.

"Kerdal, você se esqueceu de mim...meu valoroso servo?"

Crizagom?!

O ruído da batalha perdeu o sentido para mim. As mortes, os golpes, o sangue derramado, o caos, as chamas... tudo parecia distante...

"Meu Senhor..." –Curvei-me diante dele.

"Você se esqueceu, Kerdal. Você se esqueceu do que representa, do que você simboliza... a essência dos preceitos que jurou um dia servir..."

Mas, como? Eu dedicara toda a minha estada em Filanti a... combater a seita e destruí-la! Do que eu havia me esquecido?

Ele estendeu sua mão para mim.

"Venha comigo, Kerdal. Sua luta não é mais aqui. Eu lhe mostrarei a sua nova missão. Este pedaço de terra está perdido. Você precisa sair daqui e ir para outro lugar"

Não entendi. Como assim sair do meio da luta e ir para outro lugar? Eu devia fugir? Como um covarde?

"Eu o levarei a novas paragens e a novos conhecimentos. Eu o guiarei até o seu destino"

Eu queria resistir, dizer-lhe que aquilo não fazia sentido... um sacerdote de Crizagom não fugia como um covarde de uma batalha, que meu lugar era ali, junto de meus companheiros. Mas alguma coisa naquelas palavras, naquele semblante, arrastava-me para longe de tudo aquilo...da morte de mais um reino... de mais um fracasso...

Lágrimas começaram a cair de meus olhos...

"Venha, seu destino o aguarda..."

Ergui-lhe minha mão banhada em sangue bankdi...

***

Em algum lugar próximo a Fétor. Nordeste de Filanti. 1380 D.C.

O ribombar dos trovões arrancou-me da cama. Acordei banhado em suor, apesar da ventania que entrava pela abertura de minha tenda.

Tivera aquele estranho sonho mais uma vez. O sonho que atormentava o meu espírito há quase três meses. Era a mesma coisa sempre... Chats em chamas, a luta insana, o aparecimento do guerreiro divino, que eu teimava em achar ser Crizagom e suas palavras enigmáticas sobre esquecimento, derrota, destino e fuga para outro local...

Aquilo não fazia sentido. Um sacerdote do deus da honra e da justiça não fugia de uma luta como um covarde... e do que eu havia me esquecido?

Balancei a cabeça e afastei aqueles pensamentos. Levantei-me e fui até a bacia de água lavar meu rosto. Respirei fundo.

Aquela maldita guerra sem fim já devia estar afetando as minhas faculdades mentais.

Noventa anos!...

Já fazia noventa anos desde que eu chegara a Filanti, vindo de Abadom. Noventa anos em que eu nada mais fizera do que combater demonistas e demônios por toda a extensão da fronteira deste país...

O preço da longevidade, às vezes, era duro de se pagar. Ver morrer e enterrar cada uma das pessoas queridas que haviam chegado comigo a este pedaço de Tagmar era um desses fardos que um meio-elfo teria que carregar...

Leimar, Arctus, Clarn, Imlad, Harim...

Eu era o único sobrevivente...

Quanta coisa acontecera neste período.

O Norte estava sendo dominado pela Seita. A Aliança não conseguia derrotar os invasores.

Um após o outro eles caíram... Primeiro Luna. Depois, Abadom finalmente sucumbira. A seguir, o reino da cidade de Runa...

Nem os poderosos magos daquela região puderam resistir. Correram boatos, naqueles dias, que os demônios haviam lançado sobre eles uma terrível criatura que não era atingida por seus sortilégios.

Todos temíamos que a mesma fosse lançada contra nós, naquela ocasião... ou ainda o será.

Depois de Runa, Plana fora a próxima a ser invadida.

E, por fim, Filanti...

Já fazia trinta e dois anos que os combates passaram a ser travados dentro do território do país. Havíamos resistido bravamente a uma invasão antes desta época, mas as sombras, no fim, alcançaram esta região.

O Sul, na fronteira até perto da floresta de Gironde, já pertencia aos exércitos das Trevas. Esperava-se um ataque em larga escala contra Mutina, vindo do sul; contra Capela, vindo do Lago Denégrio; contra Rapso, do outro lado da floresta de Gironde, vindo da dominada Luna e outro em Fétor, cruzando o rio Lara, vindo de Runa. O local onde me encontrava neste momento.

Alguns espias haviam nos informado das tribos de orcos que habitavam as montanhas de Keiss, que nas regiões circunjacentes à cidade estavam se agrupando, liderados por um bruxo bankdi que se infiltrara, por sabe-se lá que meios, no local e planejavam organizar um exército para um ataque conjunto à cidade, juntamente com as forças demonistas que marchariam do Leste do rio Lara.

A unidade de guerreiros na qual eu me encontrava fora designada para patrulhar a área próxima à cordilheira, mas até aquele momento não havia sinal de atividades da seita ou dos orcos.

Não conseguindo conciliar o sono, saí de minha tenda. O vento cortante banhou minha face com seu gélido toque. A alvorada que chegava ameaçava não se completar devido às feias nuvens negras que rapidamente se formavam nos céus. Uma tempestade se avizinhava de nosso acampamento.

Uma tempestade... as trevas encobrindo a luz.

Parecerá ridículo e até profano pensar isto, mas algumas vezes a sensação de futilidade era esmagadora. Agora, que a maior parte desta terra enegrecida pelo pavor da guerra pertencia aos malditos lordes infernais e seus servos carniceiros, soa fácil ficar desencorajado. Algumas vezes eu sinto que agüentar este fato, após uma centena de anos combatendo a seita, não significa mais nada. Que observar a lenta morte deste mundo e de seus povos significa ainda menos. Nossos esforços pareciam não fazer a menor diferença...

Estaria eu perdendo a fé? Será que era sobre isso que Crizagom me alertava?

Um novo trovão ecoou ao longe. Alheio a isto, voltei novamente meus pensamentos para o sonho que teimava em não se retirar de minha mente. A idéia de sair de Filanti não passava pela minha cabeça. Apesar de todos os meus pensamentos pessimistas, ainda a chama da honra queimava em meu coração.

Mas o sonho me afirmava que esta terra estava perdida. Que meu lugar não era mais aqui. Que meu destino não pertencia mais a Filanti...

Não podia ser coincidência um mesmo sonho repetir-se durante tanto tempo. Meu senhor me avisava de que algo aconteceria em breve...

Mas o quê?...

***

Mais uma vez Targo tivera um sonho que lhe perturbava não pelo seu conteúdo, mas pelo seu significado...

Ele via, em meio a uma grande batalha, um leão. Um leão encurralado. Mas era um leão diferente dos que ele já vira quando criança, nos espetáculos circenses em sua cidade natal.Ele portava o símbolo de seu deus marcado em sua testa.

Dezenas de seres demoníacos cercavam este leão e tentavam derrubá-lo com suas garras, com suas chamas, com suas armas. Mas a cada investida das criaturas, o felino rugia mais alto e lutava com muito mais força.

E ele apenas observava o felino lutar. Ele não conseguia intervir. Seus braços estavam torpes.. seus pés paralisados.

Mas algo dentro de si, um sussurro discreto, lhe dizia para ir até o felino e levá-lo consigo, tirá-lo daquele local, cuidar dele, ensiná-lo e dirigi-lo no caminho certo...

Que aquilo era importante...

Ele não entendia como faria isso. Como ensinar um animal? Aliás, seria um animal?

Às vezes, ele pensava consigo mesmo, seu senhor lhe falava das maneiras mais estranhas.

Mas esta suplantava todas elas...

Mesmo no sonho, Targo sorriu.

***

A trovoada chegara e a chuva já durava dois dias. O acampamento se tornara um grande lamaçal e eu me perguntava se algum dia o mundo acabaria em uma grande inundação.

Mas, no momento, minhas idéias de um apocalipse diluviano estavam eclipsadas pelas notícias que os batedores havia me trazido – "Mestre Kerdal, os orcos se movimentaram! Vimos um grande grupo deles se dirigindo para a vila de Leand, distante quase um dia e meio de viagem." – Pensei... Se nos apressássemos, poderíamos surpreender as criaturas e proteger o vilarejo de um ataque iminente. Não se tinham notícias se os habitantes do vilarejo haviam sido avisados. Os batedores não souberam nos informar...

Partimos ainda naquele dia, debaixo de uma chuva fina, que se sucedera à tempestade anterior, mas que ainda enregelava os nossos corpos debaixo das armaduras. Nosso grupo era formado por cerca de duzentos guerreiros, alguns arqueiros e uns poucos sacerdotes de Blator, Selimom e Crezir, estes últimos vindos da Moldânia. Eu era o único sacerdote de Crizagom na minha unidade, pois a maior parte de meus confrades lutava na resistência do sul, perto de Mutina.

Cavalgamos durante muitas horas avançando alguns quilômetros para dentro de Filanti. Os picos da cordilheira de Keiss estavam bem visíveis para nós quando acampamos ao cair da noite. Estávamos mais perto do vilarejo. Eu demorei a me deitar, temendo o que me aguardava em meus sonhos, mas acabei cedendo ao cansaço e adormeci, orando a meu deus por uma noite mais tranqüila antes do início dos embates no dia seguinte.

***

Targo havia recebido informes de que uma horda de orcos vindo das montanhas se precipitava sobre as vilas espalhadas pelo vale. Os relatos, vindos de fontes que pareciam confiáveis, incluíram, também, que um destacamento do exército filanti se dirigia para o local, mas eles não chegariam a tempo de proteger os habitantes das bestas assassinas. Segundo os dados, as criaturas se dirigiam rapidamente para a vila de Leand, que, por motivo ignorado, não pudera ser alcançada para ser alertada do grave perigo que espreitava seus arredores.

Seguindo os preceitos que jurara defender desde que adentrara a ordem, Targo levantou acampamento e conduziu seus oitenta acólitos em direção a Leand. Com as bênçãos divinas eles chegariam a tempo de segurar a horda inimiga, mesmo à custa de suas vidas, até o destacamento filanti chegar e intervir.

Sempre fora assim. Sempre seria assim...

Mas não foi.

***

Na minha longa vida de meio elfo meio humano presenciei algumas coisas vis neste mundo corrompido. Assassinatos, violência, injustiças, escravidão, fome, miséria, destruição, entre outras. Mas uma das piores, que, particularmente, mais me enoja é a traição... Pois foi isso que quase vivenciamos, naquele dia, no vilarejo de Leand.

Fôramos conduzidos a uma armadilha. Nunca soubemos se os batedores haviam se vendido aos poderes das trevas ou já eram adoradores da seita que se infiltraram em nossas linhas. Fomos conduzidos, inocentes e puerilmente, como ovelhas para um abatedouro. Confiáramos, cegamente, nas informações que tínhamos recebido.

Tudo poderia ter sido diferente, se Crizagom, mais uma vez, não tivesse intervido...

Havíamos levantado bem cedo e puséramos nossos corcéis em marcha no primeiro raiar do dia. Estávamos ansiosos para chegar até a vila, alertar seus aldeões e elaborar um plano de defesa da mesma, que nos permitisse manobrar rapidamente, impedindo os orcos de fugirem para outros locais.

A vila de Leand ficava num vale muito bonito, cortado por alguns regatos de água límpida, bem próxima aos contrafortes das grandes montanhas que formavam a cordilheira de Keiss, que atravessava grande parte da extensão territorial de Filanti. Pequenas florestas de abetos e árvores de médio porte quebravam a paisagem rústica do lugar.

Nos aproximamos do local onde estaria o vilarejo, atrás de um pequeno monte, quando ouvimos sons de batalha...

Os orcos haviam chegado antes de nós!!

Tomados de um sentimento de profunda urgência, tiramos até a última força de nossos cavalos numa cavalgada alucinada pela pequena elevação. A cena que se descortinou quando atingimos o topo fez-me prender a respiração...

O vilarejo era composto de algumas dezenas de casas simples, construídas com madeira e espalhadas aleatoriamente pela área urbana. Nenhuma moradia estava em chamas, mas também não vimos nenhum aldeão... o que vimos foi um grupo pequeno de guerreiros acuados, no que parecia ser a praça central da vila, defendendo-se de um grande número de criaturas. Conseguimos identificar alguns orcos nas imediações do vilarejo, mas os demais atacantes não pudemos reconhecer devido à distância.

O nosso grupo ficou paralisado por um breve instante... tudo não passara de uma cilada. Um embuste... e quase caíramos nele. Se não fossem aqueles guerreiros lá embaixo, poderíamos ter sido nós os emboscados.

Não sei o que deu em mim, mas alguma coisa me fez empurrar meu cavalo para frente, que saiu em desabalada carreira, descendo a colina numa galopada espetacular. Atrás de mim, o grupo de sacerdotes de Crezir e de Blator levou uma pequena fração de tempo a mais para ter a mesma reação... os guerreiros vieram a seguir.

Saquei minha espada enquanto segurava as rédeas do corcel. Um grupo de orcos formava uma massa pouco compacta numa das ruas laterais ao centro da vila. Era para onde o animal me levava. Eu teria de atravessá-la para chegar até os defensores do outro lado.

O grupo de guerreiros defendia-se de maneira heróica. Uma pilha de cadáveres espalhava-se ao redor de sua formação. Reparei que um homem enorme, de quase dois metros de altura, forte como um touro, gritava ordens para seus companheiros... Parecia ser o líder deles.

Aproximei-me pela retaguarda da formação dos orcos. Eles viraram-se para mim. Alguns pareciam estar surpresos, outros se assustaram...

"Por Crizagom" – gritei a pelos pulmões – e arremeti contra eles.

Atravessamos, eu e minha montaria, as primeiras fileiras das criaturas, que ou foram atropeladas ou pisoteadas ou simplesmente saíram da frente. Minha lâmina girava de um lado para o outro, decepando, cortando, expurgando o mundo da existência de tão cruéis seres.

Mas, súbito, meu corcel é atacado. Ele cai, se estatelando no chão, arrastando-se por alguns metros, projetando-me à frente e esmagando alguns orcos neste processo.

Encontrei o solo, enlameado e encharcado de sangue viscoso, próximo do final da rua lateral. Alguns corpos de guerreiros, orcos e seres que pareciam homens mutilados e desfigurados espalhavam-se pelo local. Visualizei a vanguarda dos guerreiros. Mal consegui erguer-me e já tive de desviar de um orco que atirava seu machado contra mim. A arma passou a centímetros de minha cabeça, mas não lhe dei tempo de arrepender-se de seu arremesso falho... seu corpo caiu estrebuchando aos meus pés.

Avaliei rapidamente a situação. Meu grupo se aproximava pela retaguarda das formações inimigas, mas eles seriam barrados pelos orcos que resistiriam um tempo precioso até que conseguissem chegar até onde estava. Ali, sozinho, eu não teria chance de me defender. Portanto, sai em desabalada carreira até o grupo que resistia no centro da vila. No caminho peguei um escudo de um deles que havia sido derrubado. Observei o símbolo que incrustava o centro do mesmo...um magnífico martelo de guerra... não o reconheci, a princípio.

Estava quase saindo da viela lateral quando um guincho gutural e estranho soou à minha esquerda. Um movimento rápido e só tive tempo de levantar um pouco meu escudo. Um baque e um forte empurrão de algo se chocando contra mim...

Caí no chão, embolado com meu atacante. Tentei erguer-me, mas não consegui. A criatura se voltou para mim...

Um demônio?!...

Uma face distorcida de ódio encarava-me. Olhos vermelhos queimavam em suas órbitas. Dois chifres longos e pontiagudos projetavam-se de seu crânio deformado. Sua língua sibilava coisas profanas e seu odor sulfúreo entrou pelas minhas narinas, sufocando-me. Sua aparência grotesca e ameaçadora somente era suplantada pela sua força e aspecto físico. Um corpo animalesco e musculoso dava-lhe um

ar de superioridade, que a criatura não fazia questão de esconder. Eu me encontrava diante de um demônio guerreiro...

Sua rapidez era impressionante. Num instante ele se encontrava de pé e começou a me chutar com seus pés de bode. Meu escudo retinia a cada golpe.

Rolei para o lado antes de outro ataque e pus-me de pé. Espada em punho, escudo em riste. Um grupo de cinco orcos chegou e fizeram um movimento em minha direção, tentando cortar minhas rotas de fuga. A besta infernal pareceu ignorá-los e guinchou alguma coisa numa linguagem gutural, exibindo suas garras para mim.

Ao meu redor, uma verdadeira batalha se descortinava. Ela era travada, por homens, orcos, outros demônios e também... zumbis? Mas como poderia haver desmortos naquele local? Um grupo deles passou atrás de mim, cambaleando, garras à mostra, indo em direção do grupo de guerreiros que lutava no centro da vila. Fui ignorado por completo. Mas, nesse ínterim, pude perceber que eles, apesar de seu aspecto horrível e assustador, usavam vestes típicas de aldeões, em razoável estado de conservação...e haviam alguns com aspecto feminino...!!

Uma idéia terrível atravessou minha mente...

Não pude completá-la. A criatura infernal soltou um berro medonho e avançou contra mim com suas garras. Aparei seu golpe com meu escudo.Rodei meu corpo rapidamente, girando meu braço direito. A lâmina zuniu, lampejando rapidamente contra a luz do sol, e... perdeu-se no vazio.

A criatura havia se esquivado de meu golpe preciso. Com um esgar que me pareceu um sorriso zombeteiro, a besta avançou alguns passos, abriu a boca... e um mar de chamas partiu de seu hálito vindo de encontro a minha face. Coloquei o escudo à minha frente, por puro reflexo, e joguei meu corpo para o lado. O impacto arremessou-me alguns passos para trás, enquanto o calor fustigou-me a pele dos braços. Rangi os dentes, agüentando a dor das queimaduras.

Não tive muito tempo para reagir. O monstro avançou e novamente atacou com suas garras. Seu golpe foi tão potente que me arrancou o escudo, quase levando meu braço com ele. Eu estava me cansando daquilo e resolvi dar um basta. Decidi agir de forma estratégica. Segurei o símbolo de Crizagom e entoei uma oração rápida, dirigindo meu olhar para três dos orcos que me cercavam. Um leve zumbido em minhas têmporas... um enrijecer de braços e pernas... e o efeito do milagre estava completo. Eu havia conseguido três aliados inesperados...

Levantei minha voz e dei-lhes uma ordem: "Ataquem-no!" – e apontei para a criatura infernal.

Como movidos por uma mola, os orcos avançaram contra o demônio, empunhando suas espadas curvas. Seus companheiros gritaram alguma coisa que não consegui entender.

A criatura infernal foi pega parcialmente de surpresa. Os orcos atacaram aleatoriamente, tentando acertar pontos vitais, mas não foram muito felizes nos seus golpes. O demônio voltou-se e contra-golpeou impiedosamente. Os corpos desmembrados dos três caíram alguns metros atrás dele.

Mas eles haviam cumprido seu papel...

Deram-me o tempo necessário para chegar perto da criatura e golpeá-la certeiramente com minha espada... a cabeça da besta das trevas foi separada de seu corpo, que pendeu molemente antes de cair ao solo.

Voltei-me para o local onde os dois orcos restantes se encontravam e vi que estavam recebendo uma dúzia de reforços que avançavam furiosamente contra mim.

Não podia enfrentar todos eles e corri para o centro da praça, para onde se encontrava o grupo dos guerreiros.

Três desmortos atravessaram meu caminho, tentando me atingir com suas garras. Desviei-me de seus golpes. Em minha mente imaginei que tipo de ser humano havia habitado aqueles corpos agora deformados e degenerados e prometi a mim mesmo que destruiria o autor de tamanha monstruosidade.

Os orcos alcançaram-me. Estava encurralado entre eles e os zumbis...

***

Targo gritava ordens para seus acólitos. Nunca, em sua vida de guerreiro da ordem, passara por uma situação daquelas.

Todo um vilarejo... dezenas, centenas de pessoas transformadas em criaturas amaldiçoadas. Suas almas para sempre atormentadas nos planos infernais. Que mente insana poderia ter concebido tal sacrilégio?

Mas ele não poderia perder tempo pensando nisto agora. Seu grupo fora emboscado pelos desmortos quando adentrava a vila. Eles foram pegos despreparados, ainda mais quando os orcos desceram das colinas adjacentes, cercando o vilarejo e impedindo que seu grupo enfrentasse a ameaça em campo aberto.

A luta, desde o início, havia sido desigual, mas eles estavam se saindo bem, quando os malditos seres do inferno chegaram...

Os demônios guerreiros desequilibraram a balança de forças e, agora, tudo o que eles podiam fazer era lutarem por uma morte honrosa em combate, levando o máximo de inimigos que conseguissem junto com eles...

Ou que Crizagom operasse um milagre...

Targo não viu o grupo de guerreiros chegar, pois no fragor da batalha, mal tinha tempo de olhar para os lados. Naquele exato instante ele defendia-se do ataque de um demônio, que tentava feri-lo com seu hálito flamejante. Ele protegeu-se atrás de seu escudo e, contrariando o que seu oponente previa, avançou contra ele. Seu martelo de guerra rodopiou no ar e acertou em cheio o crânio da besta-fera que foi atirada para trás e caiu morta.

Nisto, um barulho à sua esquerda chamou-lhe a atenção. Um guerreiro isolado apareceu de uma viela lateral e envolveu-se em uma luta contra um demônio guerreiro. De onde ele aparecera? Não havia sinais de reforços...

Por um instante ele se permitiu ser o expectador da luta daquele guerreiro e viu, com espanto, como ele utilizou um encantamento para ordenar que três orcos atacassem o demônio dando-lhe tempo para decapitar a criatura.

Um sacerdote...com um senso de estratégia...

Interessante...

Ele observou como o homem passou a correr na direção de seu grupo, sendo seguido por cerca de uma dúzia de orcos. Viu quando três zumbis cercaram-no, impedindo-o de chegar até suas fileiras.

Foi quando decidiu ajudar o sacerdote, segundo os preceitos que sempre defendera.

Gritou pela ajuda de Andis, um de seus acólitos, com o qual abandonou a formação e foi ao encontro do sacerdote.

***

Eu estava cercado. Os zumbis caminharam pesada e lentamente em minha direção, garras à mostra. Os orcos empunharam suas espadas curvas e avançaram, prontos para o massacre.

Não me recordo muito bem do que vivencei naquele instante, mas lembro-me de ter pensado de que se deveria morrer, que se aquele fosse o meu momento de encontrar-me com Cruine, eu não iria sozinho em meu trajeto.

Gritei a plenos pulmões o nome de Crizagom e atirei-me contra os orcos.

Uma nuvem escarlate cobriu meus olhos. Num instante, todos os anos de intensos combates travados contra a seita irromperam de meus membros... um ódio insano, uma fúria sanguinária, uma loucura arrebatadora apossou-se de meus sentidos...

Eu já não era Kerdal... Eu não sabia quem eu era... o que eu era... só via o sangue das bestas respingar em meu rosto, os gritos roucos de dor, os movimentos rítmicos dos meus braços e pernas, minha lâmina cortando, mutilando, decepando, eviscerando... imagens lampejavam...o frenesi assassino de meus sonhos tomava conta de meu ser... e eu começava a gostar de sentir aquilo. Era inebriante, cegante, apaixonante... eu caía...

"Mestre Targo, cuidado!!"

O grito atirou-me de volta à realidade, arrancando-me das garras daquele sonho aterrador.

Minha visão descortinou uma cena dantesca...

Um jovem guerreiro atirava-se à frente do homem robusto, que ele chamara de Targo e que eu julgava ser o comandante do grupo que se defendia no centro da vila, o qual se encontrava estendido no solo, com seu braço direito ensangüentado, no momento em que um imenso demônio desferia um golpe com um enorme machado de guerra em chamas.

O jovem guerreiro recebeu todo o impacto do golpe! Seu grito de dor ecoou no campo de batalha, e seu corpo desmoronou, agonizante, sobre seu companheiro.

"Andis!!" – ele gritou.

O ser infernal urrou de ódio e ergueu novamente sua arma de chamas para um novo golpe. Desta vez ele completaria o serviço...

Atirei meu corpo para frente. As duas mãos segurando o cabo de minha arma. Girei meus braços num movimento de arco e aparei o golpe da criatura. O impacto percorreu todo o meu corpo e fez meus membros tremerem. A espada retiniu tão alto que temi que ela se partiria num instante...

A besta recuou, um pouco surpresa... Seus olhos dourados emitiram um brilho diferente de tudo que eu já vira antes.

Aliás, aquele demônio era diferente de todos os que eu conhecia... Sua aparência era semelhante à de um guerreiro humano forte, muito forte, envolto por chamas baixas. Sua pele avermelhada e brilhante era coberta em quase sua totalidade por uma cota de malha parcial incandescente. Chifres protuberantes saiam de sua cabeça.

Que tipo de coisa era aquela?

Nisto ouvi um sussurro atrás de mim:

"Por Crizagom... justiça, honra e força..."

O jovem guerreiro, que se sacrificara por seu mestre, expirava. Seu punho direito cerrado foi levado lentamente de encontro ao seu peito esquerdo, aberto e ensangüentado. Suas últimas palavras, ditas em meio a um golfar de sangue haviam sido...

Justiça, honra e força...

Os ideais que eu jurara defender... mesmo à custa de minha vida!

Meus olhos encheram-se de lágrimas. Sem saber, aquele jovem que partia, não salvara somente seu mestre... mas também a mim...

***

Targo correu, juntamente com Andis, por entre os corpos de zumbis, orcos e guerreiros da ordem tombados. Estavam próximos do combatente encurralado e se preparavam para auxiliá-lo.

Então ele viu que o homem, não era um humano, mas um meio-elfo...

E ele ouviu...

"Crizagom" — O sacerdote gritou.

E uma máquina de guerra foi despertada. Targo viu como aquele meio-elfo adepto de seu deus se transformou.

Ele parou e seu acólito, estranhando o comportamento de seu mestre também estacou.

"Mestre, não vamos ajudá-lo?"

Targo gesticulou para esperarem. O meio elfo desferia golpe atrás de golpe. Corpos e corpos de orcos caiam aos seus pés. Ele defendia-se com sua espada e atacava tão rapidamente que seus atacantes tentavam de todas as maneiras furar seu bloqueio, mas não conseguiam. Os zumbis chegaram e tentaram acertá-lo com suas garras, mas ele se esquivou e cortou-os em pedaços...

Ele lutava como um... como um...

“Leão?!!” – Um sussurro fez Targo estremecer em seu íntimo.

O sonho... o sonho que lhe perturbava. Targo não conseguiu se mexer. Seus braços estavam torpes.. seus pés paralisados.

Era ele quem Targo deveria levar dali, cuidar, ensinar e dirigir no caminho certo

Mas seu devaneio foi interrompido por uma criatura que apareceu do nada, bem a sua frente...Um imenso demônio envolto em chamas, com olhos dourados, armadura flamejante e um enorme machado de guerra que liberava fogo infernal.

Pegos totalmente de surpresa, Targo e Andis não puderam reagir em tempo... Com uma mão a criatura infernal desferiu um potente soco no acólito que o fez cambalear, enquanto descia, com toda a sua monstruosa força, o machado de encontro a Targo.

Ele mal teve tempo de erguer seu escudo. O golpe foi parcialmente aparado, mas a arma atravessou o topo do escudo e acertou em cheio seu ombro direito... sangue quente respingou em seus olhos... o seu sangue.

Uma dor lancinante percorreu o corpo do sacerdote. Sua mão não segurou mais o cabo de seu martelo de guerra que caiu retinindo.

Targo desabou. A dor ameaçava tirar-lhe a consciência. Tudo começou a ficar borrado, escuro. Ele apenas conseguiu ver, em meio às névoas da dor, o demônio erguer novamente sua arma, com uma frieza horripilante naqueles malditos olhos dourados.

Estava tudo terminando?

“Mestre Targo, cuidado!!”

O golpe fatal encontrou outro destino. O corpo de Andis, seu querido acólito, se interpôs entre ele e o destino funesto.

“Andis” – foi tudo o que Targo conseguiu gritar...

O jovem sacerdote foi atirado de encontro a Targo pela violência do impacto. Seu tórax estava literalmente destroçado.

O demônio soltou um urro de frustração e ódio e preparou uma nova investida. Targo, com um profundo sentimento de frustração, fúria e dor em seu coração, tentava se erguer a todo custo.

Mas de novo o destino da morte não alcançou o cavaleiro da ordem. O golpe fora aparado pelo sacerdote meio homem, meio elfo. Targo se voltou para Andis, que procurava sua mão...

O jovem acólito, com os olhos injetados de sangue, a boca cerrada, dentes sujos de saliva ensangüentada, fez o cumprimento da ordem e expirou dizendo:

“Por Crizagom...justiça, honra e força”.

Targo nunca fora um homem de expressar seus sentimentos. Já vira tombar em batalha uma centena de vidas. Mas naquele instante seus olhos marejaram.

Ergueu sua visão para o sacerdote meio elfo. Ele chorava!!

***

Voltei-me para o enorme demônio que se preparava para um novo ataque. Meus olhos percorreram o local em busca de um escudo, mas não encontrei nenhum.

O ser infernal projetou seu corpo para frente numa velocidade impressionante enquanto girava seu machado tentando cortar-me ao meio. Recuei dois passos e tentei aparar seu golpe com minha espada. A força que a besta empregou foi tamanha que a arma foi atirada longe de minhas mãos, perdendo-se no meio da multidão que entrava pela rua lateral...

Os primeiros sacerdotes e guerreiros de Filanti irrompiam na praça central, trazendo o caos às hostes inimigas.

Mas não pude desfrutar daquela visão nem mais um segundo que fosse. Encontrava-me desarmado frente a um demônio que nunca confrontara antes. Busquei uma nova arma. Meu olhar caiu sobre um grande martelo de guerra jogado perto do guerreiro ferido.

Aquilo deveria bastar...

Corri até o local , abaixei-me e segurei a arma, erguendo-a. O ferido, que parecia surpreso, pegou em meu pulso e disse-me:

"Por Crizagom...Honra e justiça".

"Honra e justiça" – respondi-lhe. Uma onda de vigor, renovo, coragem e refrigério me invadiram. Eu me sentia completamente restaurado para o embate. Olhei para o sacerdote ferido, e ele apenas sorriu...

Eu recebera uma ajuda divina... eu tinha certeza disso... Era algo que nunca havia sentido em toda a minha existência.

Peguei o escudo do ferido que pendia inútil ao lado dele e fiquei ali parado, em posição de combate, com o firme desejo de defendê-lo, custasse o que custasse...

O demônio bafejou uma onda de chamas contra mim. Ela perdeu-se no escudo. Ele manejou seu machado de guerra, mas consegui bloquear-lhe o golpe com o martelo. Aquela arma era incrível...

Passei a desferir golpes e mais golpes contra aquela aberração dos infernos, até que um deles penetrou suas defesas e atingiu seu flanco.

Confesso que senti um imenso prazer em ver aquilo urrar de dor...

Seu machado de guerra desapareceu instantaneamente de sua mão. O ser afastou-se, um ódio insano e quase palpável saia de seus olhos dourados. Ele ergueu uma de suas mãos e algo atingiu minha cabeça com a força de um rochedo...

Uma terrível sensação de horror começou a querer invadir-me, minhas mãos tremeram. Um suor frio brotava de minha testa... meu coração disparava, ameaçando explodir... antigos temores, coisas íntimas, guardadas a sete chaves dentro de minha mente começaram a aflorar.

Estava sendo vítima de um sortilégio maligno, mas não conseguia resistir a ele...

Recuei.... Queria fugir dali...

Nisto, senti um toque em meus tornozelos. O ferido recitava uma oração. Um intenso calor percorreu meu corpo. Era algo purificante, que me enchia de coragem, bravura e destemor. O medo desapareceu instantaneamente. Não tive tempo de agradecer...

Avancei, decidido a acabar logo com aquela besta...

Percebendo que seu encanto nefasto não funcionava mais comigo, o demônio fungou, irado e conjurou uma enorme bola chamejante em sua mão, atirando-a contra... o homem caído!!

Horrorizado, joguei-me na direção do projétil flamejante, tentando interceptar-lhe a trajetória. Felizmente, meu impulso foi suficiente para colocar-me à frente do sacerdote e protegê-lo com a maior parte do escudo.

Mas meu dorso e pernas ficaram expostos e foram duramente castigadas pelo calor infernal. Tentei conter um grito de dor... cerrei meus dentes,enquanto sentia minha carne arder. Lágrimas correram de meus olhos, mas, por Crizagom, nenhum murmúrio saiu de meus lábios...

O efeito da bola de fogo do demônio passou. Eu não conseguia mover-me. Meus membros foram parcialmente postos fora de ação. A dor das queimaduras martirizava-me. Mesmo assim tentei colocar-me de pé...

O demônio caminhou em nossa direção.

Nisto, o sacerdote murmurou: "Por Crizagom, isso tem de acabar agora..."

Fechou os olhos e começou a orar fervorosamente...

Consegui me erguer a duras penas. As dores ameaçavam derrubar-me. Minhas pernas teimavam em querer falhar. Brandi meu escudo, enegrecido pela esfera chamejante e segurei firmemente o cabo do martelo. Olhei ao redor... nenhuma ajuda viria. O grupo de sacerdotes no centro da vila se encontrava em número reduzidíssimo e eles lutavam por suas vidas. As tropas de Filanti combatiam os orcos e um grupo de zumbis que saíra de dentro das residências. Os sacerdotes de Crezir e Blator envolveram-se em uma luta suicida com um grupo numeroso de demônios guerreiros.

Éramos só eu, o sacerdote e aquela coisa...

O ser das profundezas fez reaparecer seu machado de guerra e, claudicando devido ao seu ferimento preparou-se para o golpe...

Segurei com mais firmeza o escudo...

Um lampejo de luz cegante... e mais outro... e outro...

O demônio soltou um grito... correntes de pura luz surgiam do chão, dos lados e do alto, prendendo-o. Ele não conseguia mover-se. Seus braços, pernas, tronco, pescoço e cabeça estavam imobilizados pelas cadeias luminosas...

Olhei para o sacerdote. Ele intervira novamente.

"Termine logo com isso, mas não o ataque enquanto estiver preso. Os deuses não o permitem... É um ato de extrema covardia atacar uma criatura indefesa... mesmo um demônio. Lembre-se sempre disso" – ele murmurou, tossindo.

Aproveitei o precioso tempo ganho e roguei a Crizagom pela recuperação de meus ferimentos. A graça divina se manifestou e as queimaduras abrandaram sua dor e minhas pernas ficaram mais firmes.

Ele, então, liberou o demônio que se soltou brusca e atabalhoadamente... Manejei o martelo e o direcionei com toda a minha fúria e energia restantes para o tórax da criatura, que não conseguiu se desviar do golpe caindo morta, alguns passos atrás... seu equipamento virando pó após ser abatida e sendo levado pelo vento que começou a varrer o local da batalha.

Desfaleci, ao lado do sacerdote. Ele perdera muito sangue devido ao seu ferimento e estava em péssimo estado. Roguei novamente pela dádiva de cura, que remediaria seu estado até que pudesse receber maior cuidado. Ele sorriu para mim...

“Muito prazer. Meu nome é Targo. Cavaleiro da Ordem da Justiça”.

"O prazer é todo meu, Targo. Me chamo Kerdal, fiel servo do deus da justiça!" –respondi-lhe – "o que era aquilo que derrotamos?".

"Um maldito demônio guardião" – Disse-me— "Devia ser um dos defensores negros do bruxo bankdi que transformou toda esta pobre vila em seres amaldiçoados... mas ainda daremos cabo dele. A mão de Crizagom o encontrará. A propósito, a arma que usou para derrotá-lo é minha.... e não deveria ter sido utilizada por ninguém mais, exceto eu mesmo”.

Olhei para o martelo de guerra. Como pudera manejá-lo então?

“Somente alguém que tenha adquirido o direito divino de utilizá-lo poderia empunhar esta arma sagrada”. – Respondeu Targo, parecendo adivinhar minha dúvida.

Ele suspirou fundo e como se tivesse algo importante e urgente a me dizer, tocou-me os ombros com sua grande mão...

"Kerdal, preciso falar-lhe. Não sou dado a meias palavras por isso serei conciso... seu lugar não é mais aqui. O seu destino repousa longe de Filanti."

Levei um tremendo susto ao ouvir aquelas palavras... elas me foram ditas em meus sonhos...

Targo continuou: "Eu devo ensiná-lo, educá-lo e dirigi-lo nos preceitos de nossa ordem. Isto é muito importante..."

Então ele me disse aquelas palavras que marcaram minha vida para sempre...

"Eu o levarei a novas paragens e a novos conhecimentos. Eu o guiarei até o seu destino!"

Alguma coisa naquelas palavras, naquele semblante, dizia-me para acreditar e me arrastava para longe de tudo aquilo...

Lágrimas começaram a cair de meus olhos...

"Venha, seu destino o aguarda..."

E eu... eu ergui-lhe minha mão banhada em meu próprio sangue...

***

Dois meses depois... Zanta, capital de Azanti, 1380 D.C.

"Que Palier te conserve a mente a fim de que a sabedoria nunca te falte. Que Cambu abençoe seus negócios a fim de que o dinheiro nunca te falte. Que Blator te proteja do mal mantendo sua espada sempre em prontidão. Que Crizagom te guarde o caminho reto para que nunca recaias na perversão e na iniqüidade. Que Ganis te envolva em suas águas a fim de que elas te sejam sinônimo de vida e não morte. Que Maira te guarde nas florestas e te proteja com seu manto nas adversidades. Que Lena te abençoe o leito para que em sua casa nunca te falte amor ou descendência. Que Sevides abençoe teus campos para que nunca te falte o alimento. Que Crezir destrua teus inimigos a fim de que estes não atentem contra ti. Que Parom te inspires em tuas artes para que o sopro da criatividade nunca te falte. Que Plandis te guarde das paixões para que as coisas do mundo não te percam. Que Selimom te estenda a sua paz para que sua existência seja abençoada. E que Cruine te receba em seu seio para que gozes dignamente do merecido descanso".

Com estas palavras, o sacerdote supremo da Ordem dos cavaleiros da justiça encerrou seu pronunciamento em nossa sagração.

Enquanto o sacerdote recitava as últimas palavras da benção final, minha mente divagou até aquele dia na vila de Fétor...

A batalha não havia demorado muito para terminar. Os orcos foram afugentados, enquanto os demônios guerreiros, desprovidos da liderança do demônio guardião, desapareceram em direção das montanhas da cordilheira de Keiss. Os poucos desmortos restantes foram aniquilados rapidamente.

Eu e Targo recebemos cuidados médicos dos sacerdotes de Selimom que chegaram rapidamente ao local. A unidade de Targo sofrera baixas pesadíssimas e até mesmo os sacerdotes de Crezir e Blator elogiaram sua coragem em batalha. Vindo deles poder-se-ia considerar isto um elogio!

Assim que nos recuperamos de nossos ferimentos, Targo e eu viajamos até Zanta, capital do país vizinho de Filanti, Azanti, onde fui apresentado aos membros da Ordem sacerdotal de Crizagom.

Eu e Targo havíamos nos tornado grandes amigos e muitas conversas tivemos em nossa viagem até a capital azanti.

Por insistência dele, os sacerdotes superiores haviam-me concedido a honra de tê-lo como tutor. Ele me prometeu que eu seria o melhor de seus acólitos...

O sacerdote supremo acabou de proferir a benção final...

"Ergam-se cavaleiros da Justiça... Ergam-se paladinos de Crizagom!"

O salão central explodiu em inúmeras palmas e vivas. Eu e meus confrades nos erguemos diante dos convivas. Para mim, eu me erguia para uma nova vida, um novo recomeço, uma nova chance de triunfar sobre o mal que jurara destruir...

Pois como ouvira uma certa vez, há muitos anos atrás, ao redor de uma fogueira em Abadom...

"Esperança, tem de haver uma esperança. A justiça sempre triunfará no fim de tudo!".