

RPG Hammer



Livro dos Deuses



Créditos

Autores

Alesso Sartorelli, Eduardo Turini Ribeiro, Erik Dornelles, Felipe Galdino, José Rotandaro Fonseca,

Kerlon Muniz, Luís Jefferson de Oliveira, Marcelo Villanova, Samuel Azevedo, Fernando Lobo Martins, Helena Silva, Mike Wevanne Santiago

Capa

Sandro Zambi

Ilustrações Internas

Pedro Rafael Soares, José Rotandaro, Sandro Zambi, Ann Wright, Kadanyix, Domenico Gay, Alisson Borges, Tiago C Nepomuceno, Ian Sá, Jorge Paiva, Charlie Rodrigues, Felipe Loiola

Coordenação

Marcelo Villanova, Fábio Carvalho Magalhães, José Jorge Osório da Silva Junior, Marcelo Rodrigues

Revisão

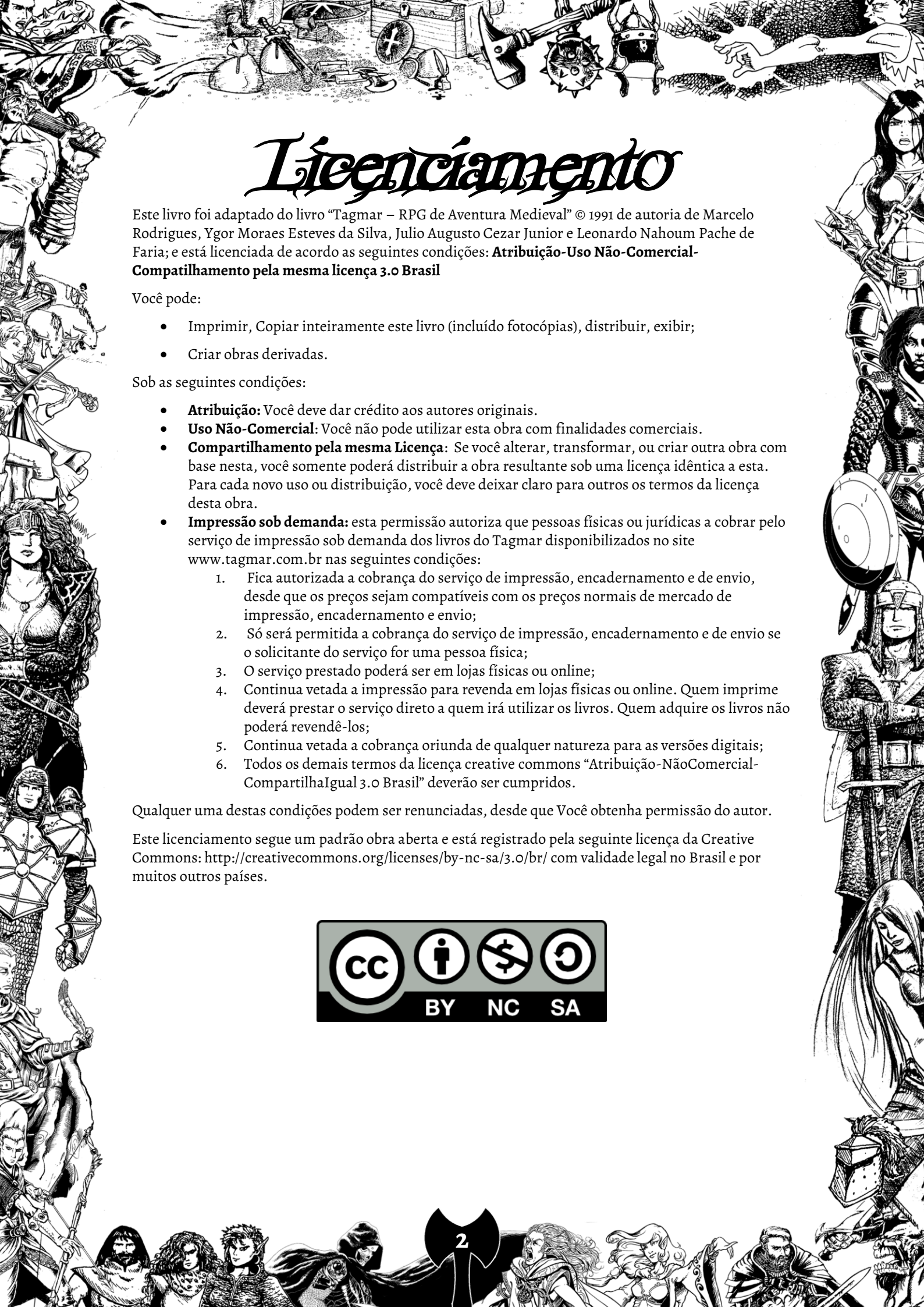
Alesso Sartorelli, Paulo Henrique Câmara, Alisson Diorgenes Vasconcelos, Felipe Castro

Última Revisão

setembro/2025 – R2

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-Usso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**

Você pode:

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

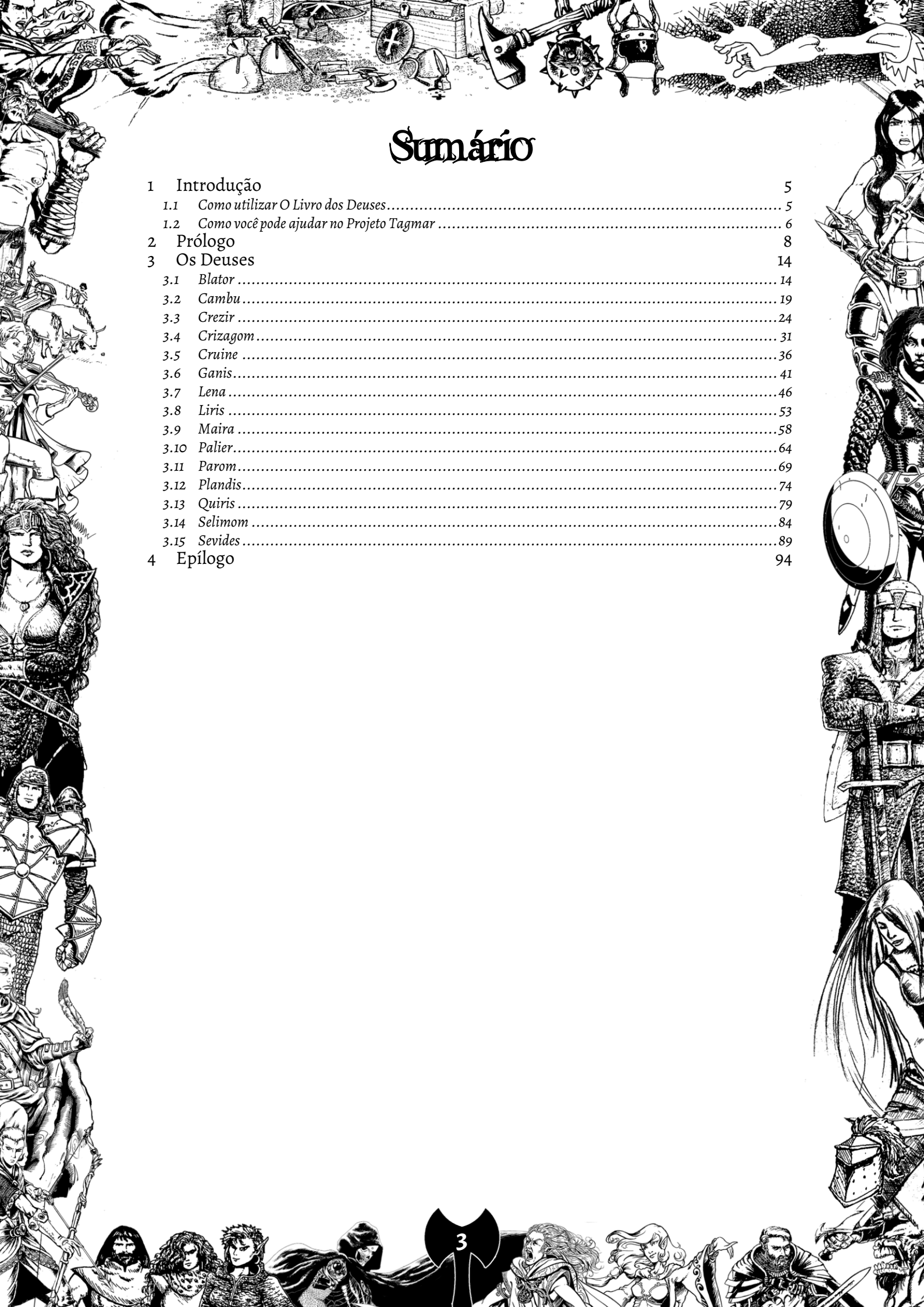
Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Usso Não-Comercial:** Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compatilhamento 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-CompatilhaIguall 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.

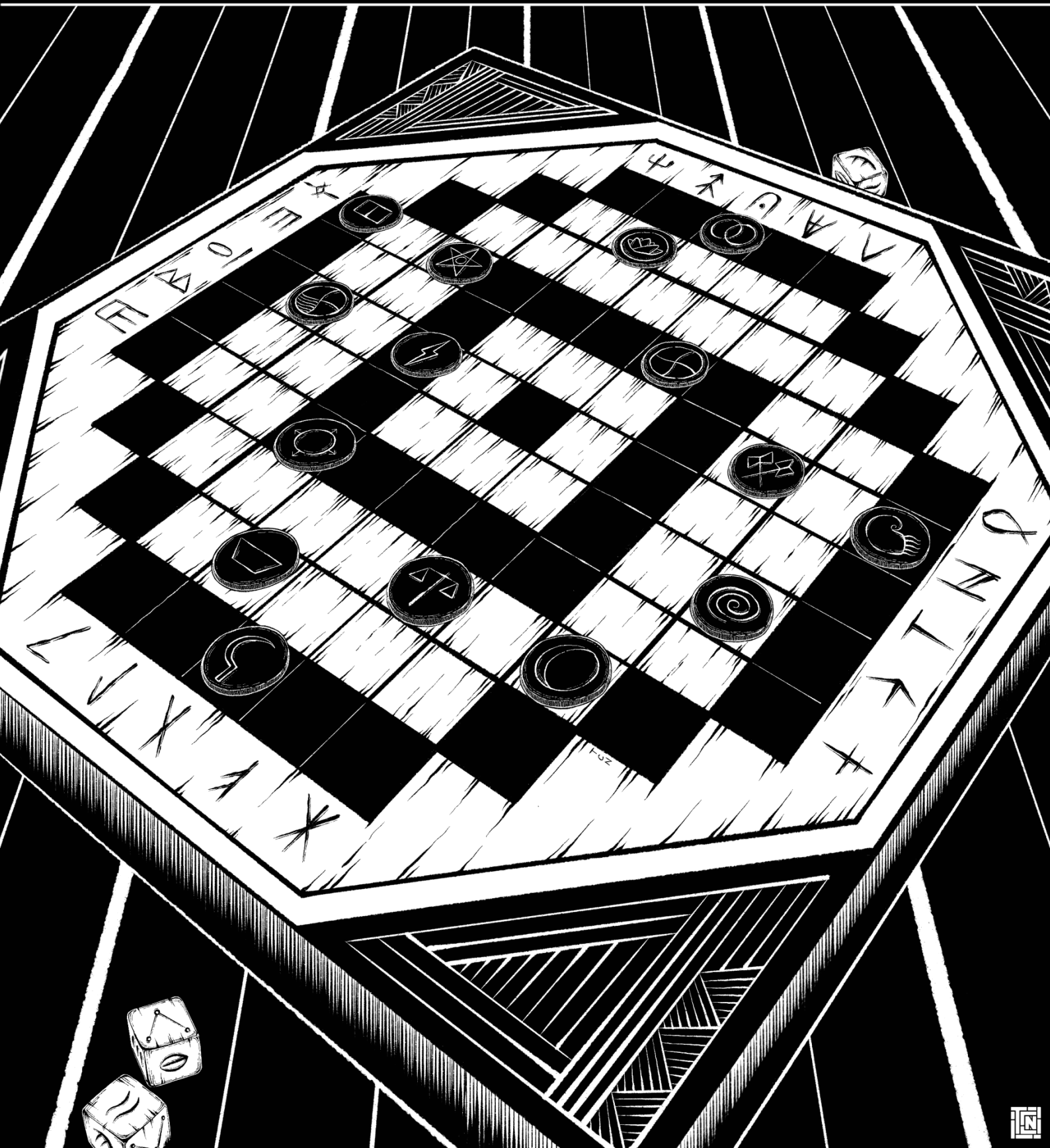


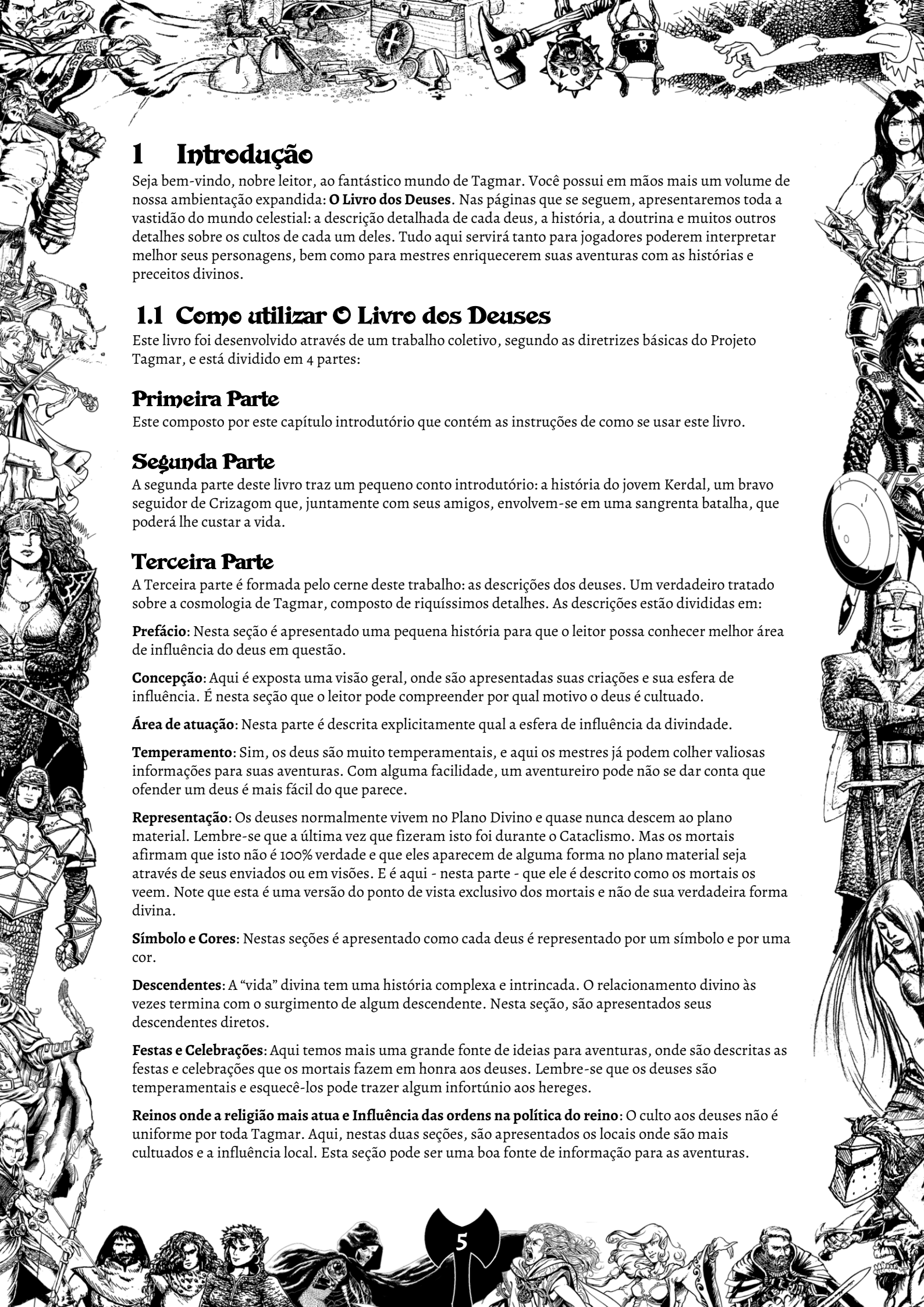


Sumário

1	Introdução	5
1.1	Como utilizar O Livro dos Deuses	5
1.2	Como você pode ajudar no Projeto Tagmar	6
2	Prólogo	8
3	Os Deuses	14
3.1	Blator	14
3.2	Cambu	19
3.3	Crezir	24
3.4	Crizagom	31
3.5	Cruine	36
3.6	Ganis	41
3.7	Lena	46
3.8	Liris	53
3.9	Maira	58
3.10	Palier	64
3.11	Parom	69
3.12	Plandis	74
3.13	Quiris	79
3.14	Selimom	84
3.15	Sevides	89
4	Epílogo	94

Introdução





1 Introdução

Seja bem-vindo, nobre leitor, ao fantástico mundo de Tagmar. Você possui em mãos mais um volume de nossa ambientação expandida: **O Livro dos Deuses**. Nas páginas que se seguem, apresentaremos toda a vastidão do mundo celestial: a descrição detalhada de cada deus, a história, a doutrina e muitos outros detalhes sobre os cultos de cada um deles. Tudo aqui servirá tanto para jogadores poderem interpretar melhor seus personagens, bem como para mestres enriquecerem suas aventuras com as histórias e preceitos divinos.

1.1 Como utilizar O Livro dos Deuses

Este livro foi desenvolvido através de um trabalho coletivo, segundo as diretrizes básicas do Projeto Tagmar, e está dividido em 4 partes:

Primeira Parte

Este composto por este capítulo introdutório que contém as instruções de como se usar este livro.

Segunda Parte

A segunda parte deste livro traz um pequeno conto introdutório: a história do jovem Kerdal, um bravo seguidor de Crizagom que, juntamente com seus amigos, envolvem-se em uma sangrenta batalha, que poderá lhe custar a vida.

Terceira Parte

A Terceira parte é formada pelo cerne deste trabalho: as descrições dos deuses. Um verdadeiro tratado sobre a cosmologia de Tagmar, composto de riquíssimos detalhes. As descrições estão divididas em:

Prefácio: Nesta seção é apresentado uma pequena história para que o leitor possa conhecer melhor área de influência do deus em questão.

Concepção: Aqui é exposta uma visão geral, onde são apresentadas suas criações e sua esfera de influência. É nesta seção que o leitor pode compreender por qual motivo o deus é cultuado.

Área de atuação: Nesta parte é descrita explicitamente qual a esfera de influência da divindade.

Temperamento: Sim, os deuses são muito temperamentais, e aqui os mestres já podem colher valiosas informações para suas aventuras. Com alguma facilidade, um aventureiro pode não se dar conta que ofender um deus é mais fácil do que parece.

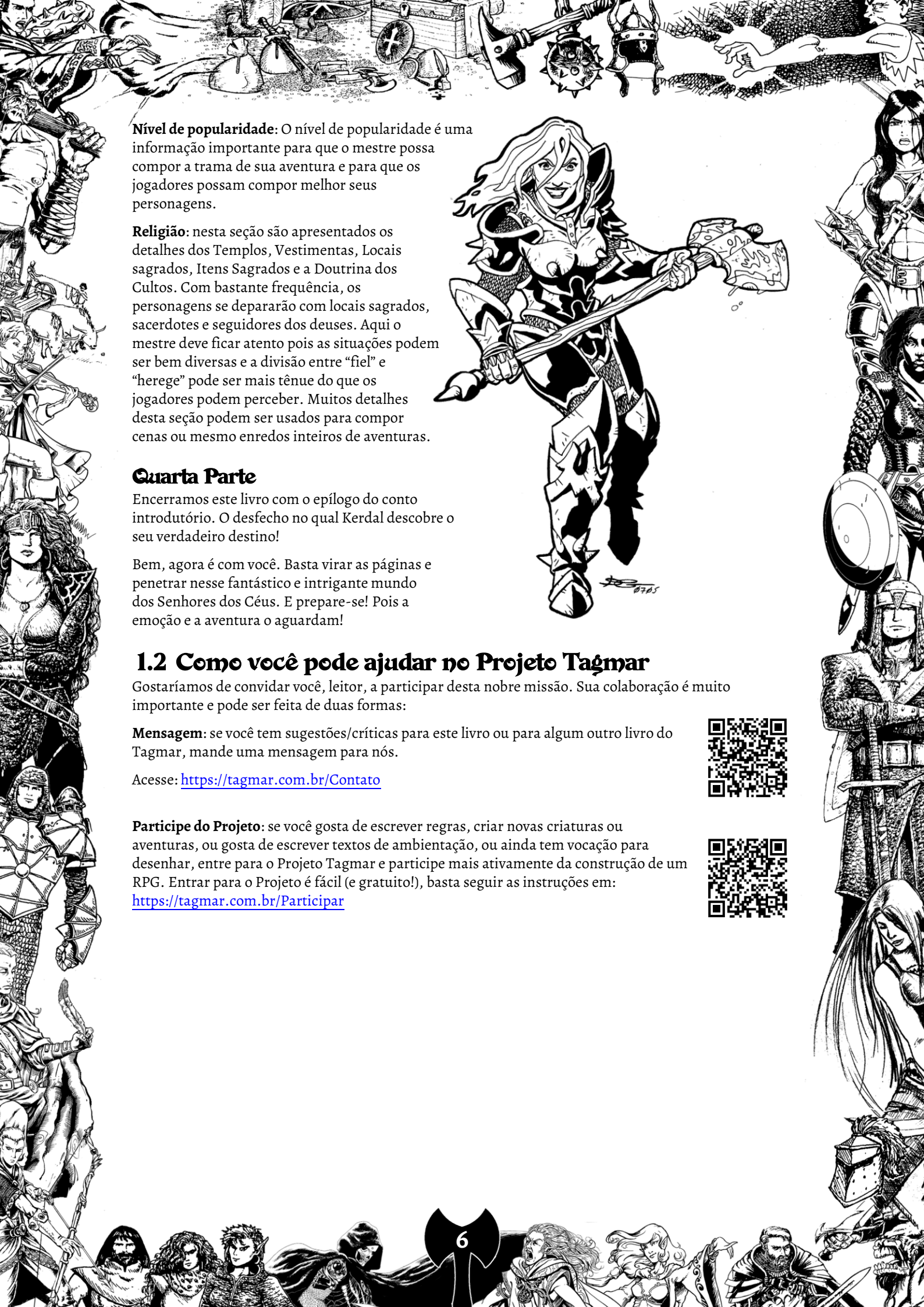
Representação: Os deuses normalmente vivem no Plano Divino e quase nunca descem ao plano material. Lembre-se que a última vez que fizeram isto foi durante o Cataclismo. Mas os mortais afirmam que isto não é 100% verdade e que eles aparecem de alguma forma no plano material seja através de seus enviados ou em visões. E é aqui - nesta parte - que ele é descrito como os mortais os veem. Note que esta é uma versão do ponto de vista exclusivo dos mortais e não de sua verdadeira forma divina.

Símbolo e Cores: Nestas seções é apresentado como cada deus é representado por um símbolo e por uma cor.

Descendentes: A “vida” divina tem uma história complexa e intrincada. O relacionamento divino às vezes termina com o surgimento de algum descendente. Nesta seção, são apresentados seus descendentes diretos.

Festas e Celebrações: Aqui temos mais uma grande fonte de ideias para aventuras, onde são descritas as festas e celebrações que os mortais fazem em honra aos deuses. Lembre-se que os deuses são temperamentais e esquecê-los pode trazer algum infortúnio aos hereges.

Reinos onde a religião mais atua e Influência das ordens na política do reino: O culto aos deuses não é uniforme por toda Tagmar. Aqui, nestas duas seções, são apresentados os locais onde são mais cultuados e a influência local. Esta seção pode ser uma boa fonte de informação para as aventuras.



Nível de popularidade: O nível de popularidade é uma informação importante para que o mestre possa compor a trama de sua aventura e para que os jogadores possam compor melhor seus personagens.

Religião: nesta seção são apresentados os detalhes dos Templos, Vestimentas, Locais sagrados, Itens Sagrados e a Doutrina dos Cultos. Com bastante frequência, os personagens se depararão com locais sagrados, sacerdotes e seguidores dos deuses. Aqui o mestre deve ficar atento pois as situações podem ser bem diversas e a divisão entre “fiel” e “herege” pode ser mais tênue do que os jogadores podem perceber. Muitos detalhes desta seção podem ser usados para compor cenas ou mesmo enredos inteiros de aventuras.

Quarta Parte

Encerramos este livro com o epílogo do conto introdutório. O desfecho no qual Kerdal descobre o seu verdadeiro destino!

Bem, agora é com você. Basta virar as páginas e penetrar nesse fantástico e intrigante mundo dos Senhores dos Céus. E prepare-se! Pois a emoção e a aventura o aguardam!

1.2 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.

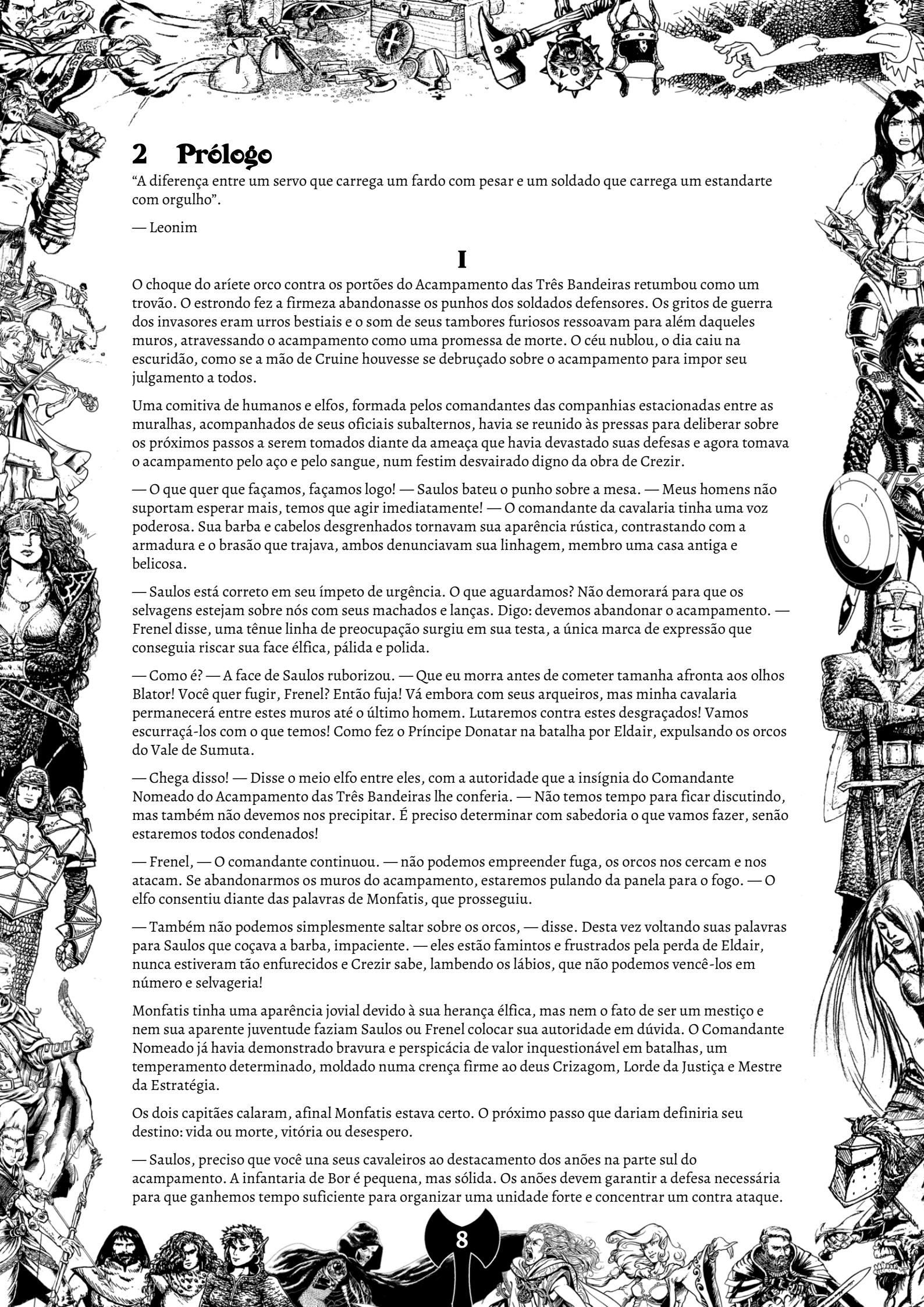
Acesse: <https://tagmar.com.br/Contato>

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

“A diferença entre um servo que carrega um fardo com pesar e um soldado que carrega um estandarte com orgulho”.

— Leonim

I

O choque do ariete orco contra os portões do Acampamento das Três Bandeiras retumbou como um trovão. O estrondo fez a firmeza abandonar os punhos dos soldados defensores. Os gritos de guerra dos invasores eram urros bestiais e o som de seus tambores furiosos ressoavam para além daqueles muros, atravessando o acampamento como uma promessa de morte. O céu nublou, o dia caiu na escuridão, como se a mão de Cruine houvesse se debruçado sobre o acampamento para impor seu julgamento a todos.

Uma comitiva de humanos e elfos, formada pelos comandantes das companhias estacionadas entre as muralhas, acompanhados de seus oficiais subalternos, havia se reunido às pressas para deliberar sobre os próximos passos a serem tomados diante da ameaça que havia devastado suas defesas e agora tomava o acampamento pelo aço e pelo sangue, num festim desvairado digno da obra de Crezir.

— O que quer que façamos, façamos logo! — Saulos bateu o punho sobre a mesa. — Meus homens não suportam esperar mais, temos que agir imediatamente! — O comandante da cavalaria tinha uma voz poderosa. Sua barba e cabelos desgrehados tornavam sua aparência rústica, contrastando com a armadura e o brasão que trajava, ambos denunciavam sua linhagem, membro uma casa antiga e belicosa.

— Saulos está correto em seu ímpeto de urgência. O que aguardamos? Não demorará para que os selvagens estejam sobre nós com seus machados e lanças. Digo: devemos abandonar o acampamento. — Frenel disse, uma tênue linha de preocupação surgiu em sua testa, a única marca de expressão que conseguia riscar sua face élfica, pálida e polida.

— Como é? — A face de Saulos ruborizou. — Que eu morra antes de cometer tamanha afronta aos olhos Blator! Você quer fugir, Frenel? Então fuja! Vá embora com seus arqueiros, mas minha cavalaria permanecerá entre estes muros até o último homem. Lutaremos contra estes desgraçados! Vamos escurraçá-los com o que temos! Como fez o Príncipe Donatar na batalha por Eldair, expulsando os orcos do Vale de Sumuta.

— Chega disso! — Disse o meio elfo entre eles, com a autoridade que a insígnia do Comandante Nomeado do Acampamento das Três Bandeiras lhe conferia. — Não temos tempo para ficar discutindo, mas também não devemos nos precipitar. É preciso determinar com sabedoria o que vamos fazer, senão estaremos todos condenados!

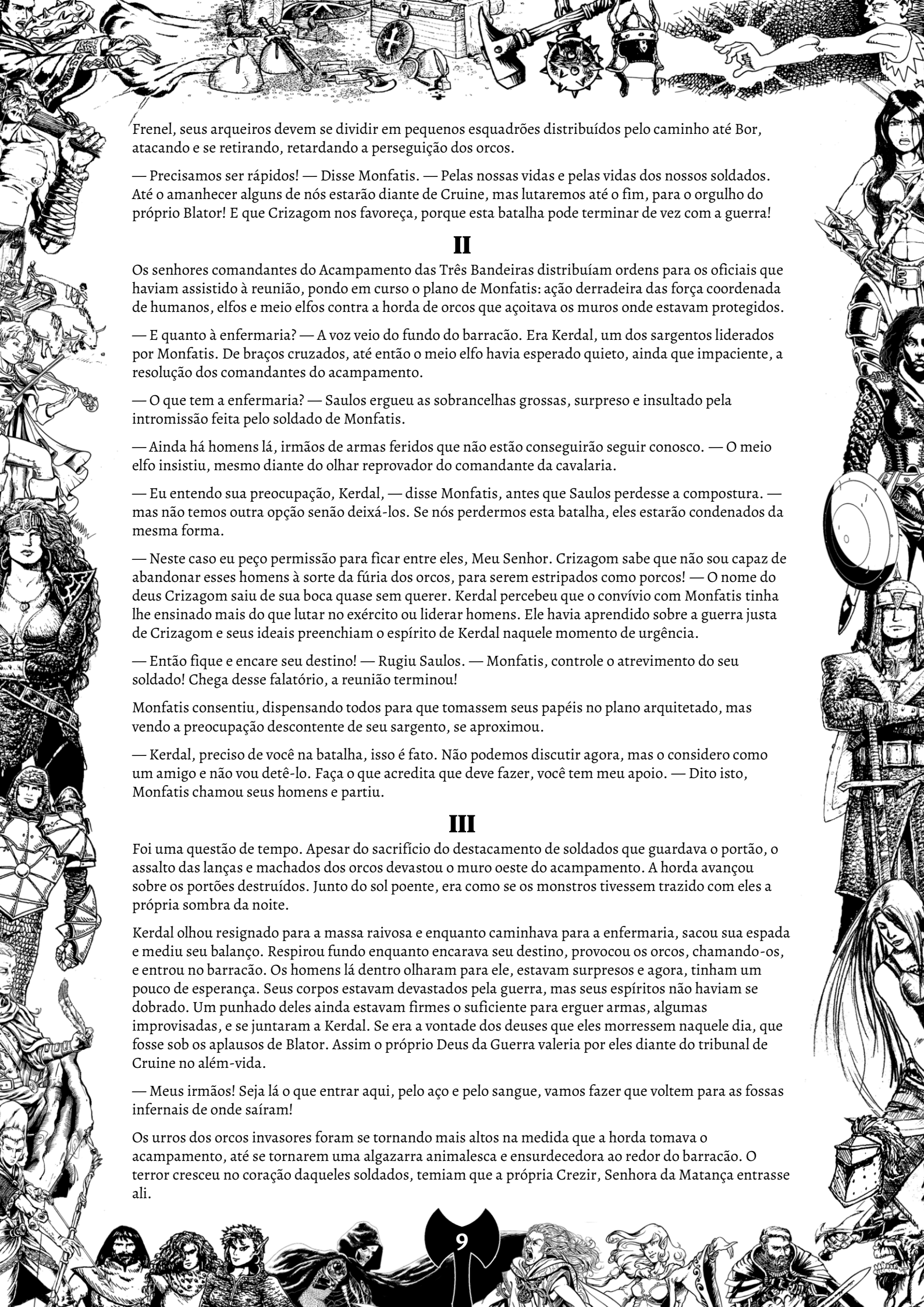
— Frenel, — O comandante continuou. — não podemos empreender fuga, os orcos nos cercam e nos atacam. Se abandonarmos os muros do acampamento, estaremos pulando da panela para o fogo. — O elfo consentiu diante das palavras de Monfatis, que prosseguiu.

— Também não podemos simplesmente saltar sobre os orcos, — disse. Desta vez voltando suas palavras para Saulos que coçava a barba, impaciente. — eles estão famintos e frustrados pela perda de Eldair, nunca estiveram tão enfurecidos e Crezir sabe, lambendo os lábios, que não podemos vencê-los em número e selvageria!

Monfatis tinha uma aparência jovial devido à sua herança élfica, mas nem o fato de ser um mestiço e nem sua aparente juventude faziam Saulos ou Frenel colocar sua autoridade em dúvida. O Comandante Nomeado já havia demonstrado bravura e perspicácia de valor inquestionável em batalhas, um temperamento determinado, moldado numa crença firme ao deus Crizagom, Lorde da Justiça e Mestre da Estratégia.

Os dois capitães calaram, afinal Monfatis estava certo. O próximo passo que dariam definiria seu destino: vida ou morte, vitória ou desespero.

— Saulos, preciso que você una seus cavaleiros ao destacamento dos anões na parte sul do acampamento. A infantaria de Bor é pequena, mas sólida. Os anões devem garantir a defesa necessária para que ganhem tempo suficiente para organizar uma unidade forte e concentrar um contra ataque.



Frenel, seus arqueiros devem se dividir em pequenos esquadrões distribuídos pelo caminho até Bor, atacando e se retirando, retardando a perseguição dos orcos.

— Precisamos ser rápidos! — Disse Monfatis. — Pelas nossas vidas e pelas vidas dos nossos soldados. Até o amanhecer alguns de nós estarão diante de Cruine, mas lutaremos até o fim, para o orgulho do próprio Blator! E que Crizagom nos favoreça, porque esta batalha pode terminar de vez com a guerra!

II

Os senhores comandantes do Acampamento das Três Bandeiras distribuíam ordens para os oficiais que haviam assistido à reunião, pondo em curso o plano de Monfatis: ação derradeira das força coordenada de humanos, elfos e meio elfos contra a horda de orcos que açoitava os muros onde estavam protegidos.

— E quanto à enfermaria? — A voz veio do fundo do barracão. Era Kerdal, um dos sargentos liderados por Monfatis. De braços cruzados, até então o meio elfo havia esperado quieto, ainda que impaciente, a resolução dos comandantes do acampamento.

— O que tem a enfermaria? — Saulos ergueu as sobrancelhas grossas, surpreso e insultado pela intromissão feita pelo soldado de Monfatis.

— Ainda há homens lá, irmãos de armas feridos que não estão conseguirão seguir conosco. — O meio elfo insistiu, mesmo diante do olhar reprovador do comandante da cavalaria.

— Eu entendo sua preocupação, Kerdal, — disse Monfatis, antes que Saulos perdesse a compostura. — mas não temos outra opção senão deixá-los. Se nós perdermos esta batalha, eles estarão condenados da mesma forma.

— Neste caso eu peço permissão para ficar entre eles, Meu Senhor. Crizagom sabe que não sou capaz de abandonar esses homens à sorte da fúria dos orcos, para serem estripados como porcos! — O nome do deus Crizagom saiu de sua boca quase sem querer. Kerdal percebeu que o convívio com Monfatis tinha lhe ensinado mais do que lutar no exército ou liderar homens. Ele havia aprendido sobre a guerra justa de Crizagom e seus ideais preenchiam o espírito de Kerdal naquele momento de urgência.

— Então fique e encare seu destino! — Rugiu Saulos. — Monfatis, controle o atrevimento do seu soldado! Chega desse falatório, a reunião terminou!

Monfatis consentiu, dispensando todos para que tomassem seus papéis no plano arquitetado, mas vendo a preocupação descontente de seu sargento, se aproximou.

— Kerdal, preciso de você na batalha, isso é fato. Não podemos discutir agora, mas o considero como um amigo e não vou detê-lo. Faça o que acredita que deve fazer, você tem meu apoio. — Dito isto, Monfatis chamou seus homens e partiu.

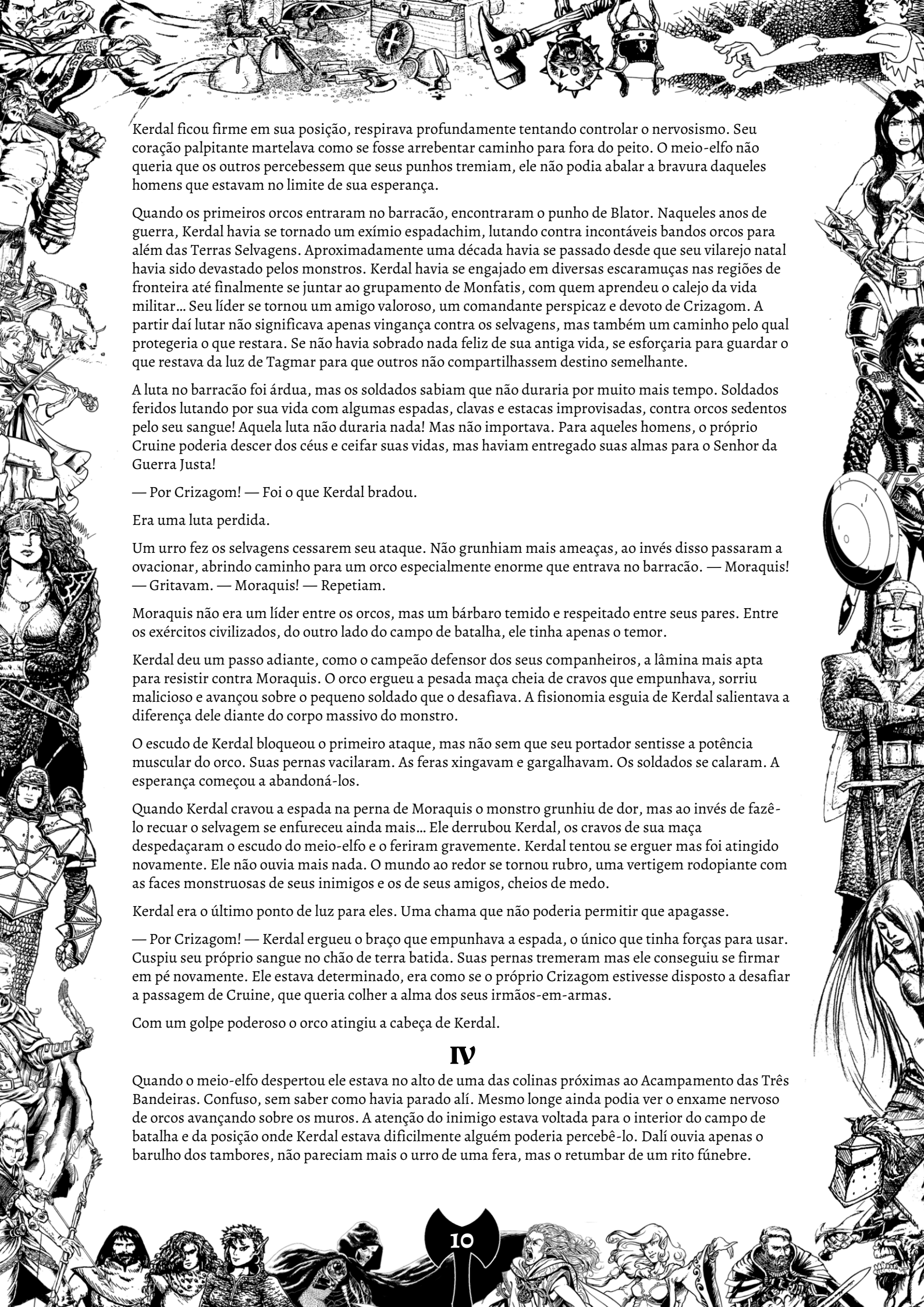
III

Foi uma questão de tempo. Apesar do sacrifício do destacamento de soldados que guardava o portão, o assalto das lanças e machados dos orcos devastou o muro oeste do acampamento. A horda avançou sobre os portões destruídos. Junto do sol poente, era como se os monstros tivessem trazido com eles a própria sombra da noite.

Kerdal olhou resignado para a massa raivosa e enquanto caminhava para a enfermaria, sacou sua espada e mediu seu balanço. Respirou fundo enquanto encarava seu destino, provocou os orcos, chamando-os, e entrou no barracão. Os homens lá dentro olharam para ele, estavam surpresos e agora, tinham um pouco de esperança. Seus corpos estavam devastados pela guerra, mas seus espíritos não haviam se dobrado. Um punhado deles ainda estavam firmes o suficiente para erguer armas, algumas improvisadas, e se juntaram a Kerdal. Se era a vontade dos deuses que eles morressem naquele dia, que fosse sob os aplausos de Blator. Assim o próprio Deus da Guerra valeria por eles diante do tribunal de Cruine no além-vida.

— Meus irmãos! Seja lá o que entrar aqui, pelo aço e pelo sangue, vamos fazer que voltem para as fossas infernais de onde saíram!

Os urros dos orcos invasores foram se tornando mais altos na medida que a horda tomava o acampamento, até se tornarem uma algazarra animalésca e ensurdecadora ao redor do barracão. O terror cresceu no coração daqueles soldados, temiam que a própria Crezir, Senhora da Matança entrasse ali.



Kerdal ficou firme em sua posição, respirava profundamente tentando controlar o nervosismo. Seu coração palpitante martelava como se fosse arrebentar caminho para fora do peito. O meio-elfo não queria que os outros percebessem que seus punhos tremiam, ele não podia abalar a bravura daqueles homens que estavam no limite de sua esperança.

Quando os primeiros orcos entraram no barracão, encontraram o punho de Blator. Naqueles anos de guerra, Kerdal havia se tornado um exímio espadachim, lutando contra incontáveis bandos orcos para além das Terras Selvagens. Aproximadamente uma década havia se passado desde que seu vilarejo natal havia sido devastado pelos monstros. Kerdal havia se engajado em diversas escaramuças nas regiões de fronteira até finalmente se juntar ao grupamento de Monfatis, com quem aprendeu o calejo da vida militar... Seu líder se tornou um amigo valoroso, um comandante perspicaz e devoto de Crizagom. A partir daí lutar não significava apenas vingança contra os selvagens, mas também um caminho pelo qual protegeria o que restara. Se não havia sobrado nada feliz de sua antiga vida, se esforçaria para guardar o que restava da luz de Tagmar para que outros não compartilhassem destino semelhante.

A luta no barracão foi árdua, mas os soldados sabiam que não duraria por muito mais tempo. Soldados feridos lutando por sua vida com algumas espadas, clavas e estacas improvisadas, contra orcos sedentos pelo seu sangue! Aquela luta não duraria nada! Mas não importava. Para aqueles homens, o próprio Cruine poderia descer dos céus e ceifar suas vidas, mas haviam entregado suas almas para o Senhor da Guerra Justa!

— Por Crizagom! — Foi o que Kerdal bradou.

Era uma luta perdida.

Um urro fez os selvagens cessarem seu ataque. Não grunhiam mais ameaças, ao invés disso passaram a ovacionar, abrindo caminho para um orco especialmente enorme que entrava no barracão. — Moraquis! — Gritavam. — Moraquis! — Repetiam.

Moraquis não era um líder entre os orcos, mas um bárbaro temido e respeitado entre seus pares. Entre os exércitos civilizados, do outro lado do campo de batalha, ele tinha apenas o temor.

Kerdal deu um passo adiante, como o campeão defensor dos seus companheiros, a lâmina mais apta para resistir contra Moraquis. O orco ergueu a pesada maça cheia de cravos que empunhava, sorriu malicioso e avançou sobre o pequeno soldado que o desafiava. A fisionomia esguia de Kerdal salientava a diferença dele diante do corpo massivo do monstro.

O escudo de Kerdal bloqueou o primeiro ataque, mas não sem que seu portador sentisse a potência muscular do orco. Suas pernas vacilaram. As feras xingavam e gargalhavam. Os soldados se calaram. A esperança começou a abandoná-los.

Quando Kerdal cravou a espada na perna de Moraquis o monstro grunhiu de dor, mas ao invés de fazê-lo recuar o selvagem se enfureceu ainda mais... Ele derrubou Kerdal, os cravos de sua maça despedaçaram o escudo do meio-elfo e o feriram gravemente. Kerdal tentou se erguer mas foi atingido novamente. Ele não ouvia mais nada. O mundo ao redor se tornou rubro, uma vertigem rodopiante com as faces monstruosas de seus inimigos e os de seus amigos, cheios de medo.

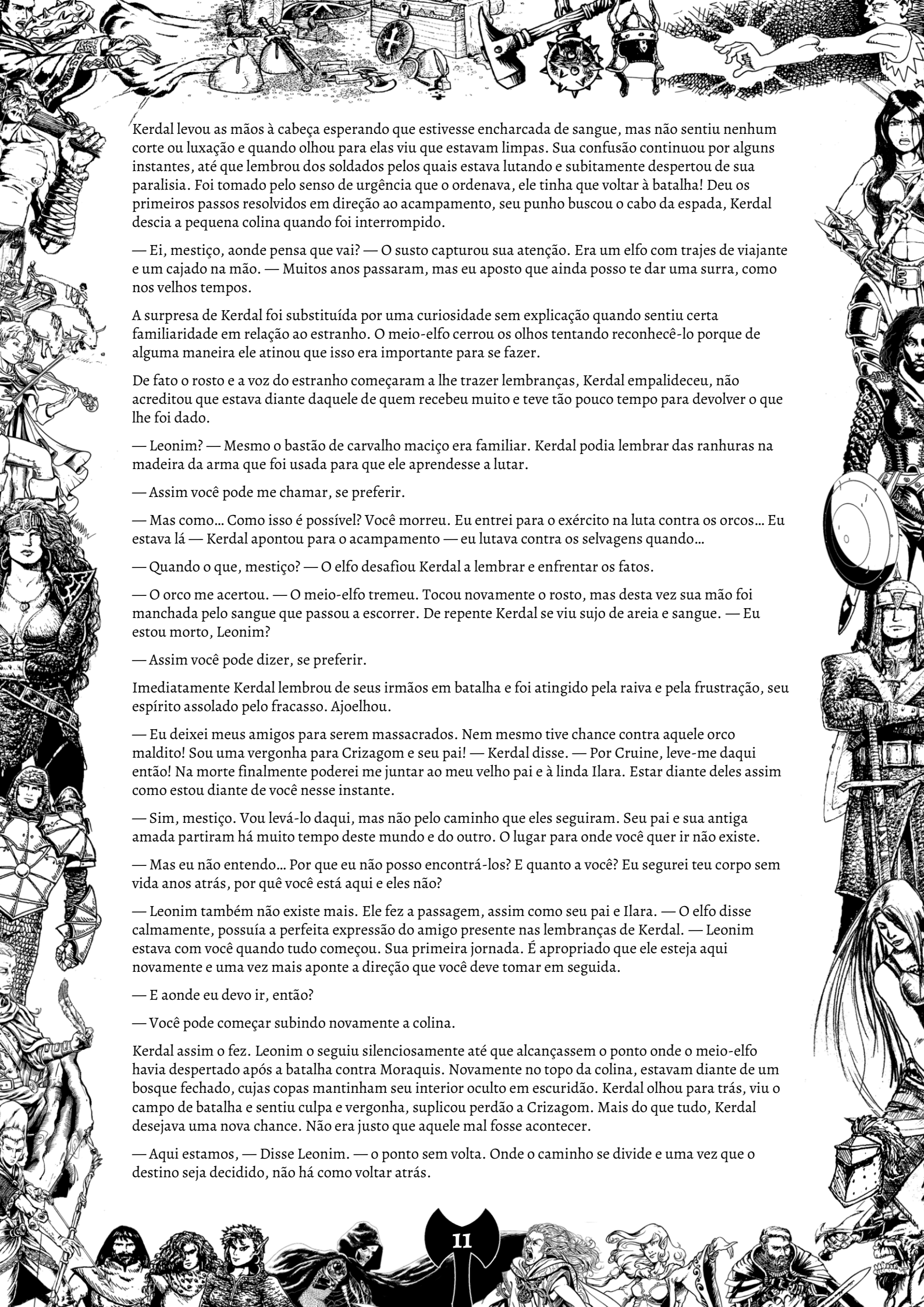
Kerdal era o último ponto de luz para eles. Uma chama que não poderia permitir que apagassem.

— Por Crizagom! — Kerdal ergueu o braço que empunhava a espada, o único que tinha forças para usar. Cuspiu seu próprio sangue no chão de terra batida. Suas pernas tremeram mas ele conseguiu se firmar em pé novamente. Ele estava determinado, era como se o próprio Crizagom estivesse disposto a desafiar a passagem de Cruine, que queria colher a alma dos seus irmãos-em-armas.

Com um golpe poderoso o orco atingiu a cabeça de Kerdal.

IV

Quando o meio-elfo despertou ele estava no alto de uma das colinas próximas ao Acampamento das Três Bandeiras. Confuso, sem saber como havia parado ali. Mesmo longe ainda podia ver o enxame nervoso de orcos avançando sobre os muros. A atenção do inimigo estava voltada para o interior do campo de batalha e da posição onde Kerdal estava dificilmente alguém poderia percebê-lo. Dalí ouvia apenas o barulho dos tambores, não pareciam mais o urro de uma fera, mas o retumbar de um rito fúnebre.



Kerdal levou as mãos à cabeça esperando que estivesse encharcada de sangue, mas não sentiu nenhum corte ou luxação e quando olhou para elas viu que estavam limpas. Sua confusão continuou por alguns instantes, até que lembrou dos soldados pelos quais estava lutando e subitamente despertou de sua paralisia. Foi tomado pelo senso de urgência que o ordenava, ele tinha que voltar à batalha! Deu os primeiros passos resolvidos em direção ao acampamento, seu punho buscou o cabo da espada, Kerdal descia a pequena colina quando foi interrompido.

— Ei, mestiço, aonde pensa que vai? — O susto capturou sua atenção. Era um elfo com trajes de viajante e um cajado na mão. — Muitos anos passaram, mas eu aposto que ainda posso te dar uma surra, como nos velhos tempos.

A surpresa de Kerdal foi substituída por uma curiosidade sem explicação quando sentiu certa familiaridade em relação ao estranho. O meio-elfo cerrou os olhos tentando reconhecê-lo porque de alguma maneira ele atinou que isso era importante para se fazer.

De fato o rosto e a voz do estranho começaram a lhe trazer lembranças, Kerdal empalideceu, não acreditou que estava diante daquele de quem recebeu muito e teve tão pouco tempo para devolver o que lhe foi dado.

— Leonim? — Mesmo o bastão de carvalho maciço era familiar. Kerdal podia lembrar das ranhuras na madeira da arma que foi usada para que ele aprendesse a lutar.

— Assim você pode me chamar, se preferir.

— Mas como... Como isso é possível? Você morreu. Eu entrei para o exército na luta contra os orcos... Eu estava lá — Kerdal apontou para o acampamento — eu lutava contra os selvagens quando...

— Quando o que, mestiço? — O elfo desafiou Kerdal a lembrar e enfrentar os fatos.

— O orco me acertou. — O meio-elfo tremeu. Tocou novamente o rosto, mas desta vez sua mão foi manchada pelo sangue que passou a escorrer. De repente Kerdal se viu sujo de areia e sangue. — Eu estou morto, Leonim?

— Assim você pode dizer, se preferir.

Imediatamente Kerdal lembrou de seus irmãos em batalha e foi atingido pela raiva e pela frustração, seu espírito assolado pelo fracasso. Ajoelhou.

— Eu deixei meus amigos para serem massacrados. Nem mesmo tive chance contra aquele orco maldito! Sou uma vergonha para Crizagom e seu pai! — Kerdal disse. — Por Cruine, leve-me daqui então! Na morte finalmente poderei me juntar ao meu velho pai e à linda Ilara. Estar diante deles assim como estou diante de você nesse instante.

— Sim, mestiço. Vou levá-lo daqui, mas não pelo caminho que eles seguiram. Seu pai e sua antiga amada partiram há muito tempo deste mundo e do outro. O lugar para onde você quer ir não existe.

— Mas eu não entendo... Por que eu não posso encontrá-los? E quanto a você? Eu segurei teu corpo sem vida anos atrás, por quê você está aqui e eles não?

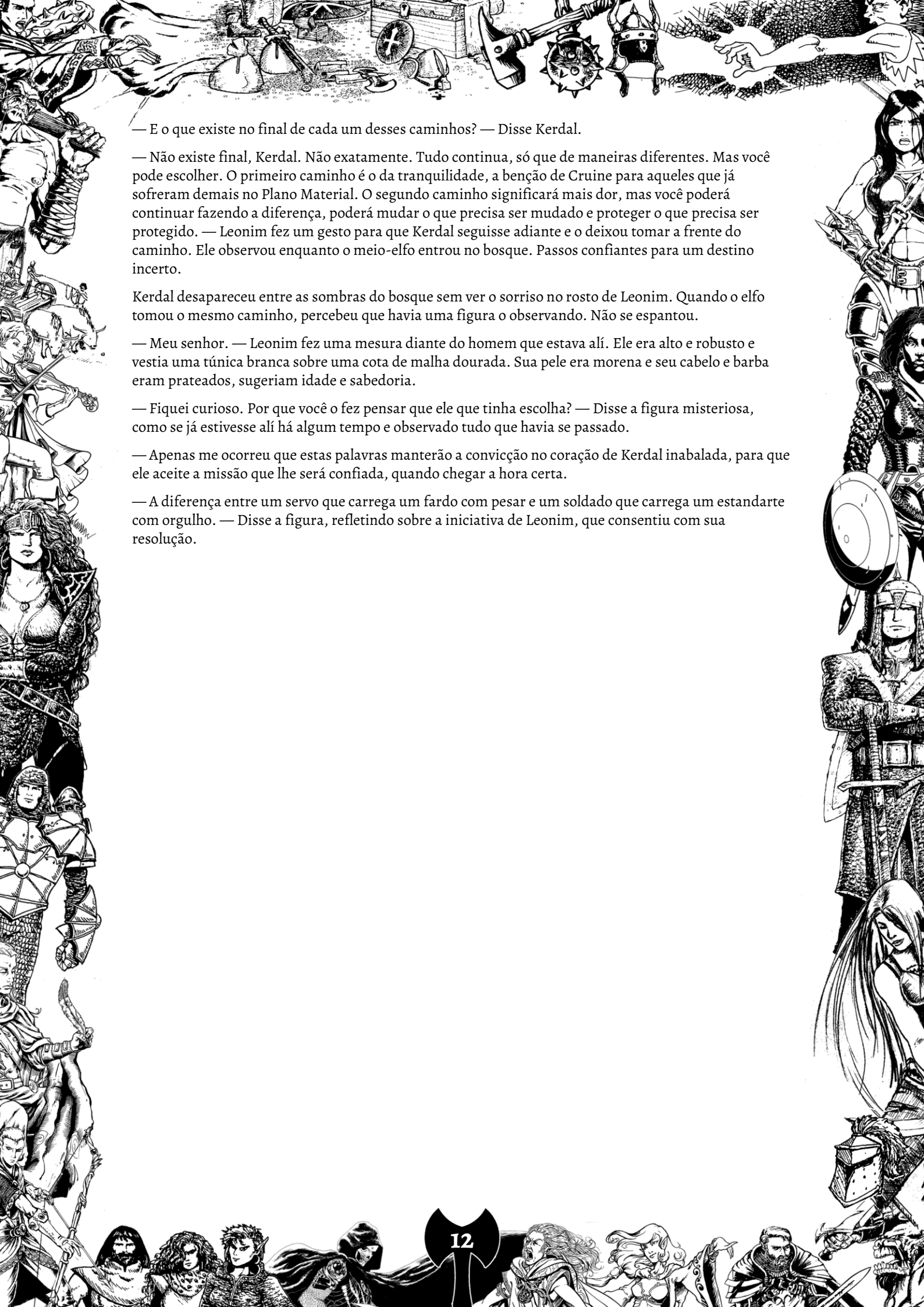
— Leonim também não existe mais. Ele fez a passagem, assim como seu pai e Ilara. — O elfo disse calmamente, possuía a perfeita expressão do amigo presente nas lembranças de Kerdal. — Leonim estava com você quando tudo começou. Sua primeira jornada. É apropriado que ele esteja aqui novamente e uma vez mais aponte a direção que você deve tomar em seguida.

— E aonde eu devo ir, então?

— Você pode começar subindo novamente a colina.

Kerdal assim o fez. Leonim o seguiu silenciosamente até que alcançassem o ponto onde o meio-elfo havia despertado após a batalha contra Moraquis. Novamente no topo da colina, estavam diante de um bosque fechado, cujas copas mantinham seu interior oculto em escuridão. Kerdal olhou para trás, viu o campo de batalha e sentiu culpa e vergonha, suplicou perdão a Crizagom. Mais do que tudo, Kerdal desejava uma nova chance. Não era justo que aquele mal fosse acontecer.

— Aqui estamos, — Disse Leonim. — o ponto sem volta. Onde o caminho se divide e uma vez que o destino seja decidido, não há como voltar atrás.



— E o que existe no final de cada um desses caminhos? — Disse Kerdal.

— Não existe final, Kerdal. Não exatamente. Tudo continua, só que de maneiras diferentes. Mas você pode escolher. O primeiro caminho é o da tranquilidade, a bênção de Cruine para aqueles que já sofreram demais no Plano Material. O segundo caminho significará mais dor, mas você poderá continuar fazendo a diferença, poderá mudar o que precisa ser mudado e proteger o que precisa ser protegido. — Leonim fez um gesto para que Kerdal seguisse adiante e o deixou tomar a frente do caminho. Ele observou enquanto o meio-elfo entrou no bosque. Passos confiantes para um destino incerto.

Kerdal desapareceu entre as sombras do bosque sem ver o sorriso no rosto de Leonim. Quando o elfo tomou o mesmo caminho, percebeu que havia uma figura o observando. Não se espantou.

— Meu senhor. — Leonim fez uma mesura diante do homem que estava ali. Ele era alto e robusto e vestia uma túnica branca sobre uma cota de malha dourada. Sua pele era morena e seu cabelo e barba eram prateados, sugeriam idade e sabedoria.

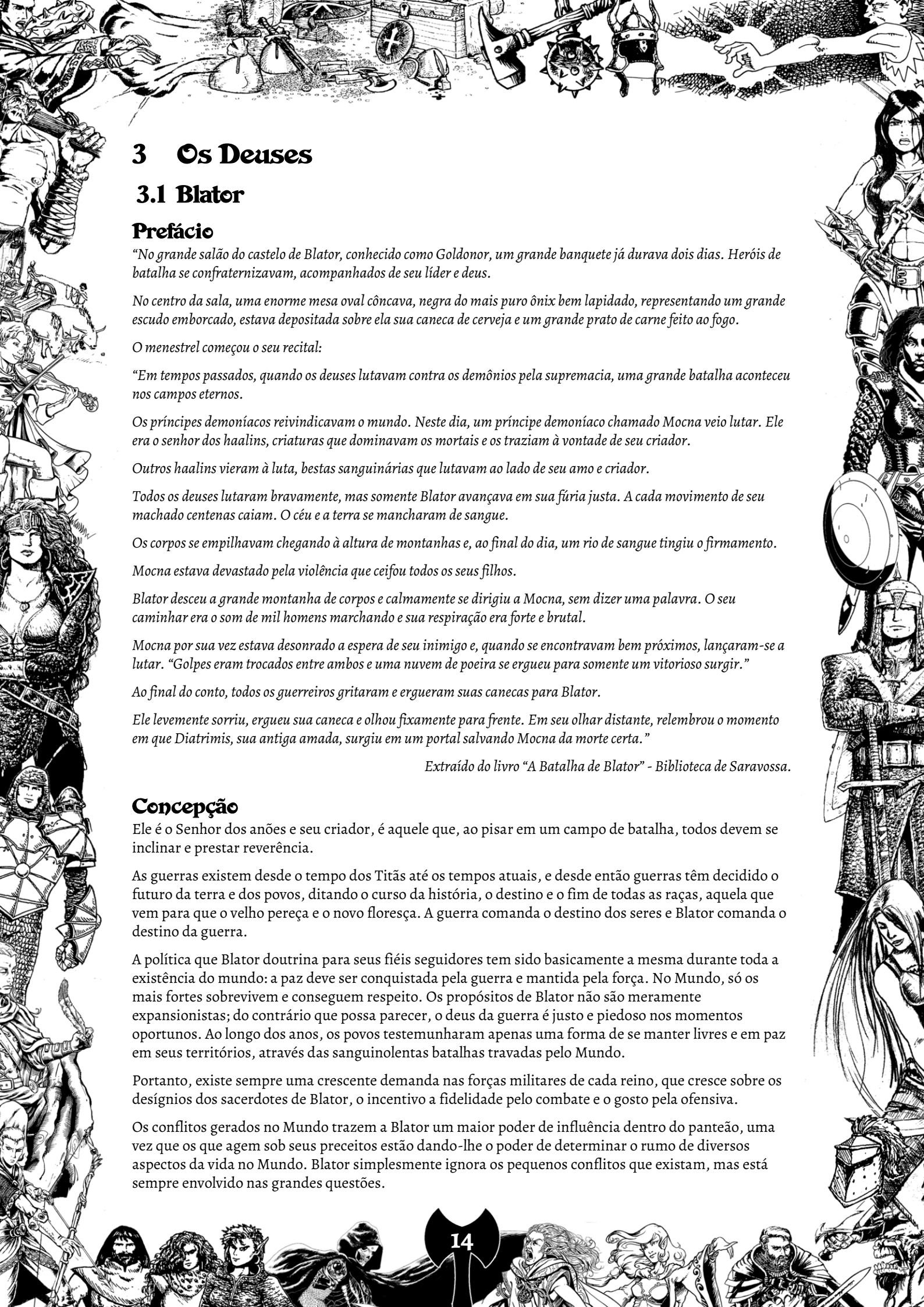
— Fiquei curioso. Por que você o fez pensar que ele que tinha escolha? — Disse a figura misteriosa, como se já estivesse ali há algum tempo e observado tudo que havia se passado.

— Apenas me ocorreu que estas palavras manterão a convicção no coração de Kerdal inabalada, para que ele aceite a missão que lhe será confiada, quando chegar a hora certa.

— A diferença entre um servo que carrega um fardo com pesar e um soldado que carrega um estandarte com orgulho. — Disse a figura, refletindo sobre a iniciativa de Leonim, que consentiu com sua resolução.

Blator





3 Os Deuses

3.1 Blator

Prefácio

“No grande salão do castelo de Blator, conhecido como Goldonor, um grande banquete já durava dois dias. Heróis de batalha se confraternizavam, acompanhados de seu líder e deus.

No centro da sala, uma enorme mesa oval côncava, negra do mais puro ônix bem lapidado, representando um grande escudo emborcado, estava depositada sobre ela sua caneca de cerveja e um grande prato de carne feito ao fogo.

O menestrel começou o seu recital:

“Em tempos passados, quando os deuses lutavam contra os demônios pela supremacia, uma grande batalha aconteceu nos campos eternos.

Os príncipes demoníacos reivindicavam o mundo. Neste dia, um príncipe demoníaco chamado Mocna veio lutar. Ele era o senhor dos haalins, criaturas que dominavam os mortais e os traziam à vontade de seu criador.

Outros haalins vieram à luta, bestas sanguinárias que lutavam ao lado de seu amo e criador.

Todos os deuses lutaram bravamente, mas somente Blator avançava em sua fúria justa. A cada movimento de seu machado centenas caíam. O céu e a terra se mancharam de sangue.

Os corpos se empilhavam chegando à altura de montanhas e, ao final do dia, um rio de sangue tingiu o firmamento.

Mocna estava devastado pela violência que ceifou todos os seus filhos.

Blator desceu a grande montanha de corpos e calmamente se dirigiu a Mocna, sem dizer uma palavra. O seu caminhar era o som de mil homens marchando e sua respiração era forte e brutal.

Mocna por sua vez estava desonrado a espera de seu inimigo e, quando se encontravam bem próximos, lançaram-se a lutar. “Golpes eram trocados entre ambos e uma nuvem de poeira se ergueu para somente um vitorioso surgir.”

Ao final do conto, todos os guerreiros gritaram e ergueram suas canecas para Blator.

Ele levemente sorriu, ergueu sua caneca e olhou fixamente para frente. Em seu olhar distante, relembrou o momento em que Diatrimis, sua antiga amada, surgiu em um portal salvando Mocna da morte certa.”

Extraído do livro “A Batalha de Blator” - Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Ele é o Senhor dos anões e seu criador, é aquele que, ao pisar em um campo de batalha, todos devem se inclinar e prestar reverência.

As guerras existem desde o tempo dos Titãs até os tempos atuais, e desde então guerras têm decidido o futuro da terra e dos povos, ditando o curso da história, o destino e o fim de todas as raças, aquela que vem para que o velho pereça e o novo floresça. A guerra comanda o destino dos seres e Blator comanda o destino da guerra.

A política que Blator doutrina para seus fiéis seguidores tem sido basicamente a mesma durante toda a existência do mundo: a paz deve ser conquistada pela guerra e mantida pela força. No Mundo, só os mais fortes sobrevivem e conseguem respeito. Os propósitos de Blator não são meramente expansionistas; do contrário que possa parecer, o deus da guerra é justo e piedoso nos momentos oportunos. Ao longo dos anos, os povos testemunharam apenas uma forma de se manter livres e em paz em seus territórios, através das sanguinolentas batalhas travadas pelo Mundo.

Portanto, existe sempre uma crescente demanda nas forças militares de cada reino, que cresce sobre os desígnios dos sacerdotes de Blator, o incentivo a fidelidade pelo combate e o gosto pela ofensiva.

Os conflitos gerados no Mundo trazem a Blator um maior poder de influência dentro do panteão, uma vez que os que agem sob seus preceitos estão dando-lhe o poder de determinar o rumo de diversos aspectos da vida no Mundo. Blator simplesmente ignora os pequenos conflitos que existam, mas está sempre envolvido nas grandes questões.



Dentre suas mais notáveis criações, proveniente do desejo de criar uma raça forte que suportasse os estigmas da guerra tanto fisicamente como psicologicamente, estão os anões. Estes formam um povo forte e bélico que tem em Blator, o grande Pai.

Área de atuação

Para aqueles que desconhecem este deus acreditam que sua área de atuação é somente a guerra, mas existem aqueles que buscam sua força para alcançar objetivos considerados inalcançáveis. Em esportes dos mais diversos, é visto como aquele que concede a vitória a seus preferidos.

Temperamento

Blator é conhecido pela faceta aguerrida, mas também é um deus justo e bom.

Enérgico com aqueles que o seguem sempre busca exaltar nestes a força para vencer os obstáculos, sejam estes quais forem. Para Blator, a paz é conseguida pela guerra e somente os mais fortes desfrutarão de tempos de paz.

Muito do seu tempo é passado de forma solitária, imerso em pensamentos profundos de conquista e defesa de seus domínios. Como um grande guerreiro encontra, no campo de batalha e nas festas da vitória, a sua felicidade.

Representação

Um anão de cabelos e barbas bem arrumados e trançados, vestindo uma armadura de cor avermelhada com símbolos em dourado. Peles de animais exóticos adornam a armadura, dando um aspecto bárbaro. Armado com um machado ou um grande martelo dourado é visto em combate com grande fúria e lutando com determinação e afincos.

Símbolo

Seu símbolo é composto por dois machados de guerra se cruzando.

Cores

A cor que o representa é o dourado.

Relação entre deuses

Sua relação com os demais deuses é tumultuada. Quem poderia dizer que, mesmo o senhor da guerra, poderia ter amor tão grande por seus dois filhos Crizagom e Crezir? Tem para com eles o mais forte amor e mais profunda admiração, Blator costuma achar que seus ideais são pequenos embora, ultimamente, vendo que o poder de seus filhos aumenta a cada novo fiel, ao contrário do que se poderia pensar, isso o deixa relativamente satisfeito.

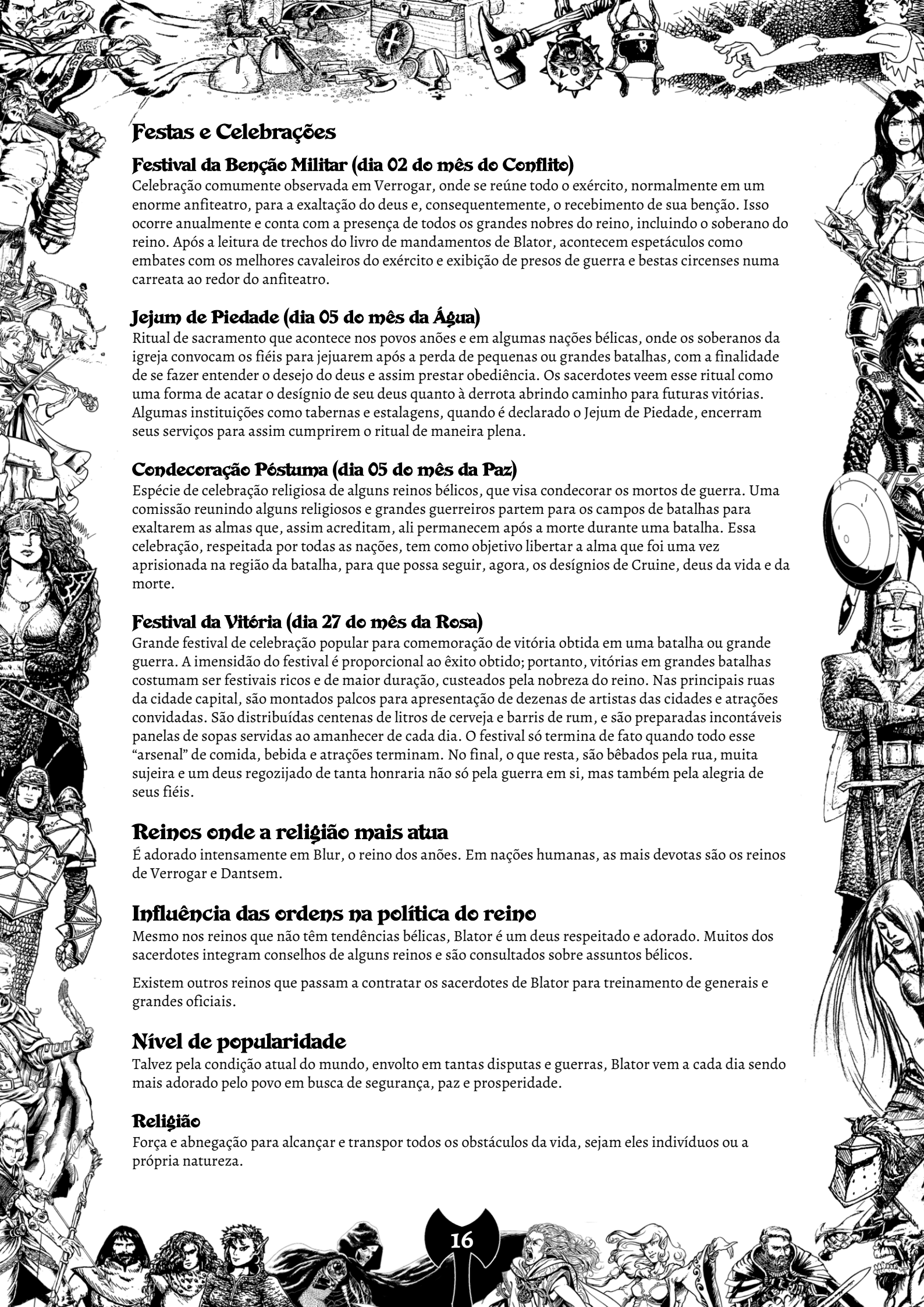
Com Selimom, deus da paz, na maioria das vezes, comungam do mesmo ideal, sendo usado apenas métodos distintos.

Com Lena, sua neta, existe uma relação amorosa desconhecida pelos demais deuses. Encontros escondidos em seu salão são marcados pelo som da luxúria que se propaga pela sua fortaleza. Já com seu neto Plandis a coisa é completamente oposta, o vê como um inútil para a maioria das coisas, apesar de diversas vezes ter provado seu valor. Com Parom tem uma antipatia natural de concorrentes que disputam a mesma amante.

Aos demais deuses se mostra com certa paciência apesar de acreditar que muitos são fracos ou preguiçosos para os rigores da batalha.

Descendentes

Nascidos de sua própria carne, os deuses Crizagom e Crezir são seus filhos. Crizagom foi nascido de seu indicador direito e Crezir de seu indicador esquerdo. Tem como netos da união de Crezir com Selimom os deuses Plandis e Lena.



Festas e Celebrações

Festival da Benção Militar (dia 02 do mês do Conflito)

Celebração comumente observada em Verrogar, onde se reúne todo o exército, normalmente em um enorme anfiteatro, para a exaltação do deus e, consequentemente, o recebimento de sua benção. Isso ocorre anualmente e conta com a presença de todos os grandes nobres do reino, incluindo o soberano do reino. Após a leitura de trechos do livro de mandamentos de Blator, acontecem espetáculos como embates com os melhores cavaleiros do exército e exibição de presos de guerra e bestas circenses numa carreata ao redor do anfiteatro.

Jejum de Piedade (dia 05 do mês da Água)

Ritual de sacramento que acontece nos povos anões e em algumas nações bélicas, onde os soberanos da igreja convocam os fiéis para jejuarem após a perda de pequenas ou grandes batalhas, com a finalidade de se fazer entender o desejo do deus e assim prestar obediência. Os sacerdotes veem esse ritual como uma forma de acatar o desígnio de seu deus quanto à derrota abrindo caminho para futuras vitórias. Algumas instituições como tabernas e estalagens, quando é declarado o Jejum de Piedade, encerram seus serviços para assim cumprirem o ritual de maneira plena.

Condecoração Póstuma (dia 05 do mês da Paz)

Espécie de celebração religiosa de alguns reinos bélicos, que visa condecorar os mortos de guerra. Uma comissão reunindo alguns religiosos e grandes guerreiros partem para os campos de batalhas para exaltarem as almas que, assim acreditam, ali permanecem após a morte durante uma batalha. Essa celebração, respeitada por todas as nações, tem como objetivo libertar a alma que foi uma vez aprisionada na região da batalha, para que possa seguir, agora, os desígnios de Cruine, deus da vida e da morte.

Festival da Vitória (dia 27 do mês da Rosa)

Grande festival de celebração popular para comemoração de vitória obtida em uma batalha ou grande guerra. A imensidão do festival é proporcional ao êxito obtido; portanto, vitórias em grandes batalhas costumam ser festivais ricos e de maior duração, custeados pela nobreza do reino. Nas principais ruas da cidade capital, são montados palcos para apresentação de dezenas de artistas das cidades e atrações convidadas. São distribuídas centenas de litros de cerveja e barris de rum, e são preparadas incontáveis panelas de sopas servidas ao amanhecer de cada dia. O festival só termina de fato quando todo esse “arsenal” de comida, bebida e atrações terminam. No final, o que resta, são bêbados pela rua, muita sujeira e um deus regozijado de tanta honraria não só pela guerra em si, mas também pela alegria de seus fiéis.

Reinos onde a religião mais atua

É adorado intensamente em Blur, o reino dos anões. Em nações humanas, as mais devotas são os reinos de Verrogar e Dantsem.

Influência das ordens na política do reino

Mesmo nos reinos que não têm tendências bélicas, Blator é um deus respeitado e adorado. Muitos dos sacerdotes integram conselhos de alguns reinos e são consultados sobre assuntos bélicos.

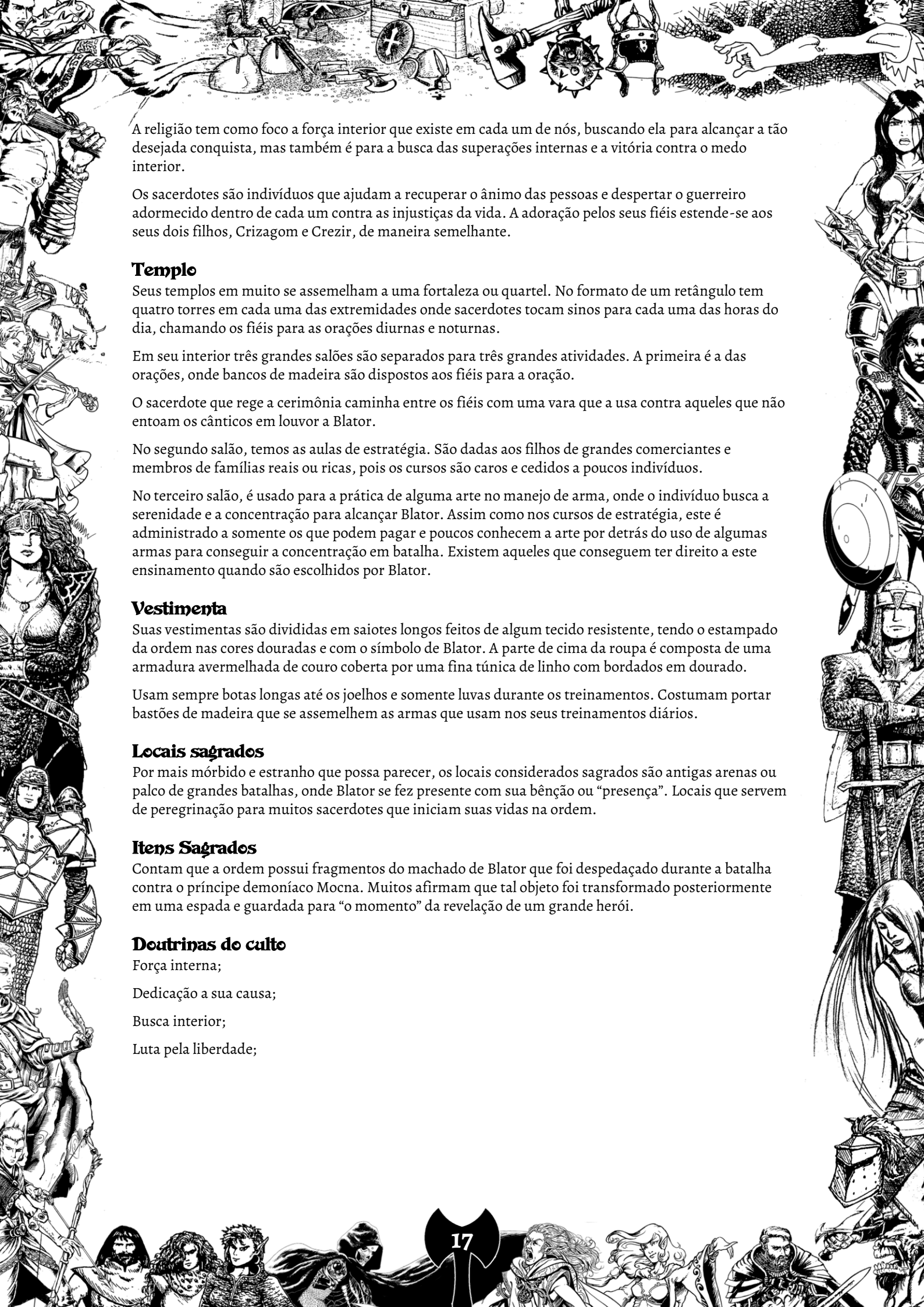
Existem outros reinos que passam a contratar os sacerdotes de Blator para treinamento de generais e grandes oficiais.

Nível de popularidade

Talvez pela condição atual do mundo, envolto em tantas disputas e guerras, Blator vem a cada dia sendo mais adorado pelo povo em busca de segurança, paz e prosperidade.

Religião

Força e abnegação para alcançar e transpor todos os obstáculos da vida, sejam eles indivíduos ou a própria natureza.



A religião tem como foco a força interior que existe em cada um de nós, buscando ela para alcançar a tão desejada conquista, mas também é para a busca das superações internas e a vitória contra o medo interior.

Os sacerdotes são indivíduos que ajudam a recuperar o ânimo das pessoas e despertar o guerreiro adormecido dentro de cada um contra as injustiças da vida. A adoração pelos seus fiéis estende-se aos seus dois filhos, Crizagom e Crezir, de maneira semelhante.

Templo

Seus templos em muito se assemelham a uma fortaleza ou quartel. No formato de um retângulo tem quatro torres em cada uma das extremidades onde sacerdotes tocam sinos para cada uma das horas do dia, chamando os fiéis para as orações diurnas e noturnas.

Em seu interior três grandes salões são separados para três grandes atividades. A primeira é a das orações, onde bancos de madeira são dispostos aos fiéis para a oração.

O sacerdote que rege a cerimônia caminha entre os fiéis com uma vara que usa contra aqueles que não entoam os cânticos em louvor a Blator.

No segundo salão, temos as aulas de estratégia. São dadas aos filhos de grandes comerciantes e membros de famílias reais ou ricas, pois os cursos são caros e cedidos a poucos indivíduos.

No terceiro salão, é usado para a prática de alguma arte no manejo de arma, onde o indivíduo busca a serenidade e a concentração para alcançar Blator. Assim como nos cursos de estratégia, este é administrado a somente os que podem pagar e poucos conhecem a arte por detrás do uso de algumas armas para conseguir a concentração em batalha. Existem aqueles que conseguem ter direito a este ensinamento quando são escolhidos por Blator.

Vestimenta

Suas vestimentas são divididas em saiotos longos feitos de algum tecido resistente, tendo o estampado da ordem nas cores douradas e com o símbolo de Blator. A parte de cima da roupa é composta de uma armadura avermelhada de couro coberta por uma fina túnica de linho com bordados em dourado.

Usam sempre botas longas até os joelhos e somente luvas durante os treinamentos. Costumam portar bastões de madeira que se assemelhem as armas que usam nos seus treinamentos diários.

Locais sagrados

Por mais mórbido e estranho que possa parecer, os locais considerados sagrados são antigas arenas ou palco de grandes batalhas, onde Blator se fez presente com sua bênção ou “presença”. Locais que servem de peregrinação para muitos sacerdotes que iniciam suas vidas na ordem.

Itens Sagrados

Contam que a ordem possui fragmentos do machado de Blator que foi despedaçado durante a batalha contra o príncipe demoníaco Mocna. Muitos afirmam que tal objeto foi transformado posteriormente em uma espada e guardada para “o momento” da revelação de um grande herói.

Doutrinas do culto

Força interna;

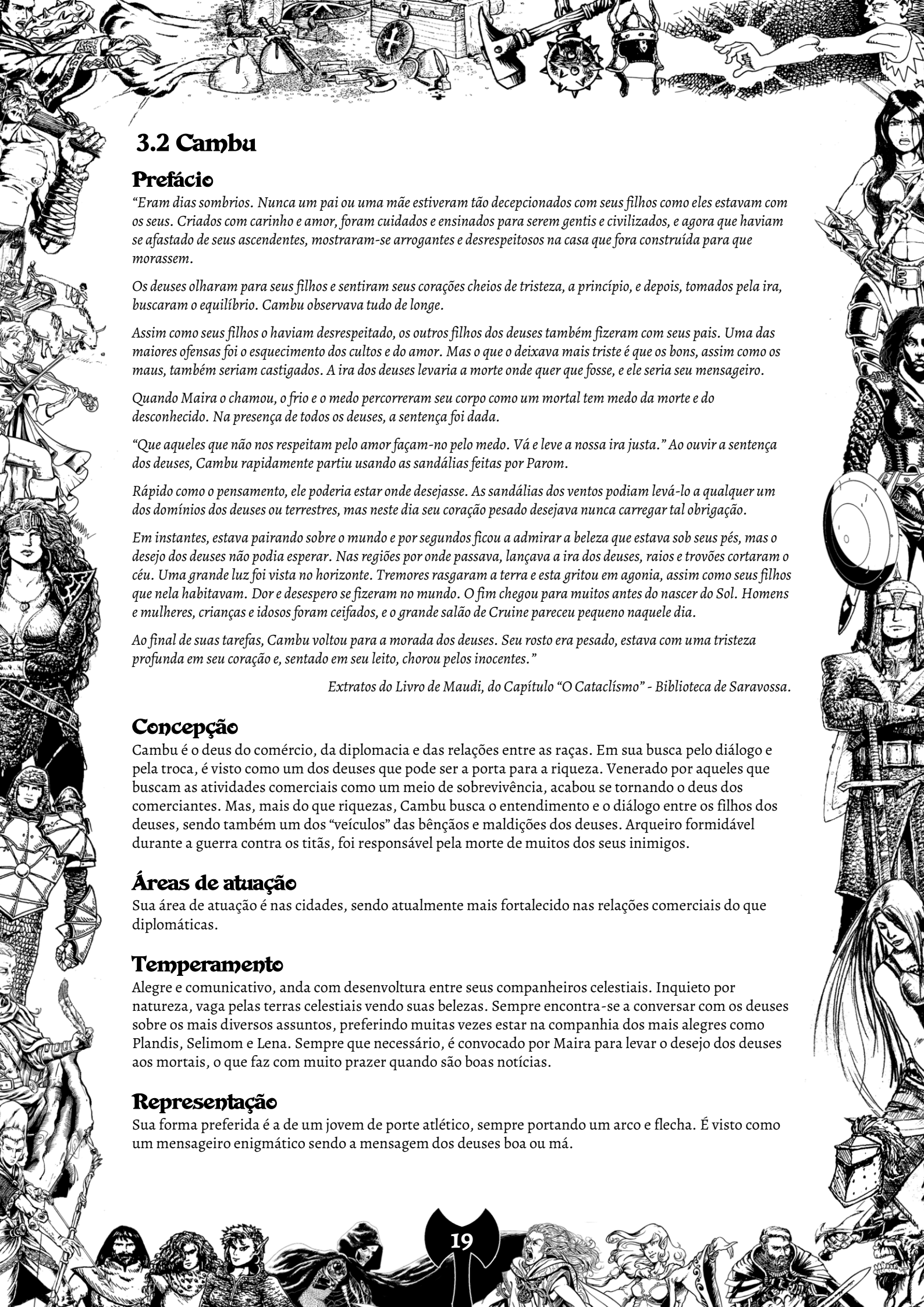
Dedicação a sua causa;

Busca interior;

Luta pela liberdade;

Cambu





3.2 Cambu

Prefácio

“Eram dias sombrios. Nunca um pai ou uma mãe estiveram tão decepcionados com seus filhos como eles estavam com os seus. Criados com carinho e amor, foram cuidados e ensinados para serem gentis e civilizados, e agora que haviam se afastado de seus ascendentes, mostraram-se arrogantes e desrespeitosos na casa que fora construída para que morassem.

Os deuses olharam para seus filhos e sentiram seus corações cheios de tristeza, a princípio, e depois, tomados pela ira, buscaram o equilíbrio. Cambu observava tudo de longe.

Assim como seus filhos o haviam desrespeitado, os outros filhos dos deuses também fizeram com seus pais. Uma das maiores ofensas foi o esquecimento dos cultos e do amor. Mas o que o deixava mais triste é que os bons, assim como os maus, também seriam castigados. A ira dos deuses levaria a morte onde quer que fosse, e ele seria seu mensageiro.

Quando Maira o chamou, o frio e o medo percorreram seu corpo como um mortal tem medo da morte e do desconhecido. Na presença de todos os deuses, a sentença foi dada.

“Que aqueles que não nos respeitam pelo amor façam-no pelo medo. Vá e leve a nossa ira justa.” Ao ouvir a sentença dos deuses, Cambu rapidamente partiu usando as sandálias feitas por Parom.

Rápido como o pensamento, ele poderia estar onde desejasse. As sandálias dos ventos podiam levá-lo a qualquer um dos domínios dos deuses ou terrestres, mas neste dia seu coração pesado desejava nunca carregar tal obrigação.

Em instantes, estava pairando sobre o mundo e por segundos ficou a admirar a beleza que estava sob seus pés, mas o desejo dos deuses não podia esperar. Nas regiões por onde passava, lançava a ira dos deuses, raios e trovões cortaram o céu. Uma grande luz foi vista no horizonte. Tremores rasgaram a terra e esta gritou em agonia, assim como seus filhos que nela habitavam. Dor e desespero se fizeram no mundo. O fim chegou para muitos antes do nascer do Sol. Homens e mulheres, crianças e idosos foram ceifados, e o grande salão de Cruine pareceu pequeno naquele dia.

Ao final de suas tarefas, Cambu voltou para a morada dos deuses. Seu rosto era pesado, estava com uma tristeza profunda em seu coração e, sentado em seu leito, chorou pelos inocentes.”

Extratos do Livro de Maudi, do Capítulo “O Cataclismo” - Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Cambu é o deus do comércio, da diplomacia e das relações entre as raças. Em sua busca pelo diálogo e pela troca, é visto como um dos deuses que pode ser a porta para a riqueza. Venerado por aqueles que buscam as atividades comerciais como um meio de sobrevivência, acabou se tornando o deus dos comerciantes. Mas, mais do que riquezas, Cambu busca o entendimento e o diálogo entre os filhos dos deuses, sendo também um dos “veículos” das bênçãos e maldições dos deuses. Arqueiro formidável durante a guerra contra os titãs, foi responsável pela morte de muitos dos seus inimigos.

Áreas de atuação

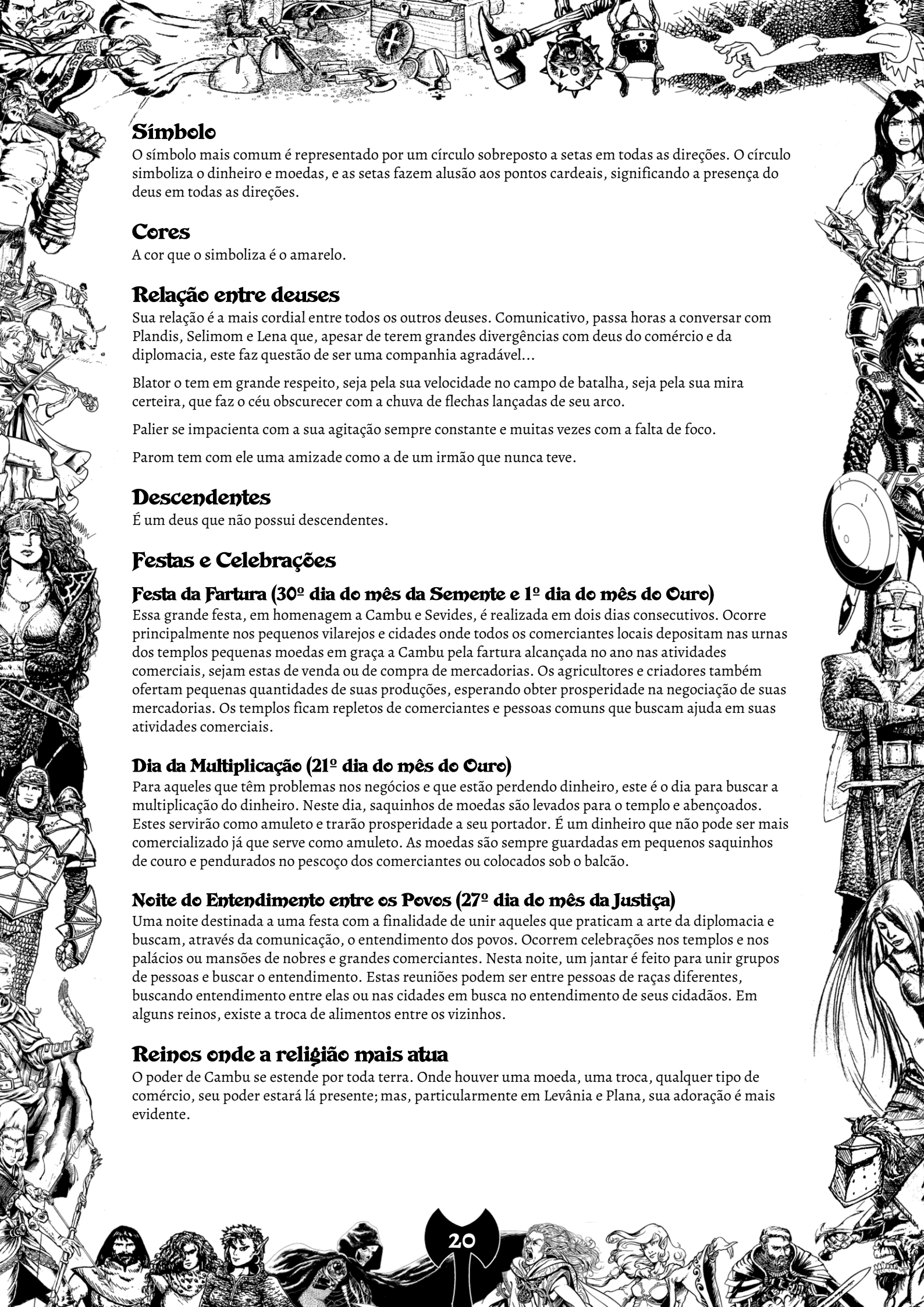
Sua área de atuação é nas cidades, sendo atualmente mais fortalecido nas relações comerciais do que diplomáticas.

Temperamento

Alegre e comunicativo, anda com desenvoltura entre seus companheiros celestiais. Inquieto por natureza, vaga pelas terras celestiais vendo suas belezas. Sempre encontra-se a conversar com os deuses sobre os mais diversos assuntos, preferindo muitas vezes estar na companhia dos mais alegres como Plandis, Selimom e Lena. Sempre que necessário, é convocado por Maira para levar o desejo dos deuses aos mortais, o que faz com muito prazer quando são boas notícias.

Representação

Sua forma preferida é a de um jovem de porte atlético, sempre portando um arco e flecha. É visto como um mensageiro enigmático sendo a mensagem dos deuses boa ou má.



Símbolo

O símbolo mais comum é representado por um círculo sobreposto a setas em todas as direções. O círculo simboliza o dinheiro e moedas, e as setas fazem alusão aos pontos cardeais, significando a presença do deus em todas as direções.

Cores

A cor que o simboliza é o amarelo.

Relação entre deuses

Sua relação é a mais cordial entre todos os outros deuses. Comunicativo, passa horas a conversar com Plandis, Selimom e Lena que, apesar de terem grandes divergências com deus do comércio e da diplomacia, este faz questão de ser uma companhia agradável...

Blator o tem em grande respeito, seja pela sua velocidade no campo de batalha, seja pela sua mira certa, que faz o céu obscurecer com a chuva de flechas lançadas de seu arco.

Palier se impacienta com a sua agitação sempre constante e muitas vezes com a falta de foco.

Parom tem com ele uma amizade como a de um irmão que nunca teve.

Descendentes

É um deus que não possui descendentes.

Festas e Celebrações

Festa da Fartura (30º dia do mês da Semente e 1º dia do mês do Ouro)

Essa grande festa, em homenagem a Cambu e Sevides, é realizada em dois dias consecutivos. Ocorre principalmente nos pequenos vilarejos e cidades onde todos os comerciantes locais depositam nas urnas dos templos pequenas moedas em graça a Cambu pela fartura alcançada no ano nas atividades comerciais, sejam estas de venda ou de compra de mercadorias. Os agricultores e criadores também ofertam pequenas quantidades de suas produções, esperando obter prosperidade na negociação de suas mercadorias. Os templos ficam repletos de comerciantes e pessoas comuns que buscam ajuda em suas atividades comerciais.

Dia da Multiplicação (21º dia do mês do Ouro)

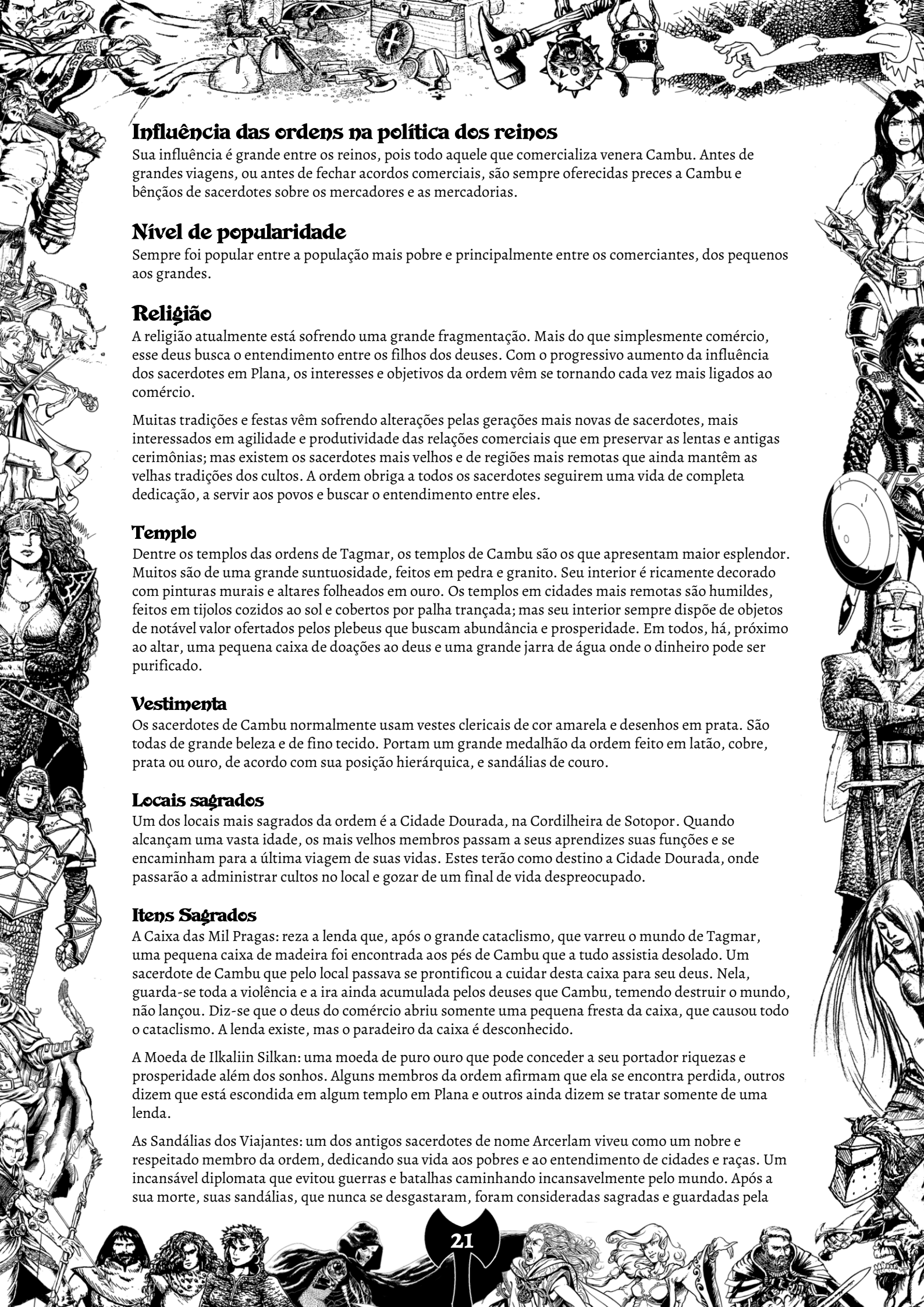
Para aqueles que têm problemas nos negócios e que estão perdendo dinheiro, este é o dia para buscar a multiplicação do dinheiro. Neste dia, saquinhos de moedas são levados para o templo e abençoados. Estes servirão como amuleto e trarão prosperidade a seu portador. É um dinheiro que não pode ser mais comercializado já que serve como amuleto. As moedas são sempre guardadas em pequenos saquinhos de couro e pendurados no pescoço dos comerciantes ou colocados sob o balcão.

Noite do Entendimento entre os Povos (27º dia do mês da Justiça)

Uma noite destinada a uma festa com a finalidade de unir aqueles que praticam a arte da diplomacia e buscam, através da comunicação, o entendimento dos povos. Ocorrem celebrações nos templos e nos palácios ou mansões de nobres e grandes comerciantes. Nesta noite, um jantar é feito para unir grupos de pessoas e buscar o entendimento. Estas reuniões podem ser entre pessoas de raças diferentes, buscando entendimento entre elas ou nas cidades em busca no entendimento de seus cidadãos. Em alguns reinos, existe a troca de alimentos entre os vizinhos.

Reinos onde a religião mais atua

O poder de Cambu se estende por toda terra. Onde houver uma moeda, uma troca, qualquer tipo de comércio, seu poder estará lá presente; mas, particularmente em Levânia e Plana, sua adoração é mais evidente.



Influência das ordens na política dos reinos

Sua influência é grande entre os reinos, pois todo aquele que comercializa venera Cambu. Antes de grandes viagens, ou antes de fechar acordos comerciais, são sempre oferecidas preces a Cambu e bênçãos de sacerdotes sobre os mercadores e as mercadorias.

Nível de popularidade

Sempre foi popular entre a população mais pobre e principalmente entre os comerciantes, dos pequenos aos grandes.

Religião

A religião atualmente está sofrendo uma grande fragmentação. Mais do que simplesmente comércio, esse deus busca o entendimento entre os filhos dos deuses. Com o progressivo aumento da influência dos sacerdotes em Plana, os interesses e objetivos da ordem vêm se tornando cada vez mais ligados ao comércio.

Muitas tradições e festas vêm sofrendo alterações pelas gerações mais novas de sacerdotes, mais interessados em agilidade e produtividade das relações comerciais que em preservar as lentas e antigas cerimônias; mas existem os sacerdotes mais velhos e de regiões mais remotas que ainda mantêm as velhas tradições dos cultos. A ordem obriga a todos os sacerdotes seguirem uma vida de completa dedicação, a servir aos povos e buscar o entendimento entre eles.

Templo

Dentre os templos das ordens de Tagmar, os templos de Cambu são os que apresentam maior esplendor. Muitos são de uma grande suntuosidade, feitos em pedra e granito. Seu interior é ricamente decorado com pinturas murais e altares folheados em ouro. Os templos em cidades mais remotas são humildes, feitos em tijolos cozidos ao sol e cobertos por palha trançada; mas seu interior sempre dispõe de objetos de notável valor ofertados pelos plebeus que buscam abundância e prosperidade. Em todos, há, próximo ao altar, uma pequena caixa de doações ao deus e uma grande jarra de água onde o dinheiro pode ser purificado.

Vestimenta

Os sacerdotes de Cambu normalmente usam vestes clericais de cor amarela e desenhos em prata. São todas de grande beleza e de fino tecido. Portam um grande medalhão da ordem feito em latão, cobre, prata ou ouro, de acordo com sua posição hierárquica, e sandálias de couro.

Locais sagrados

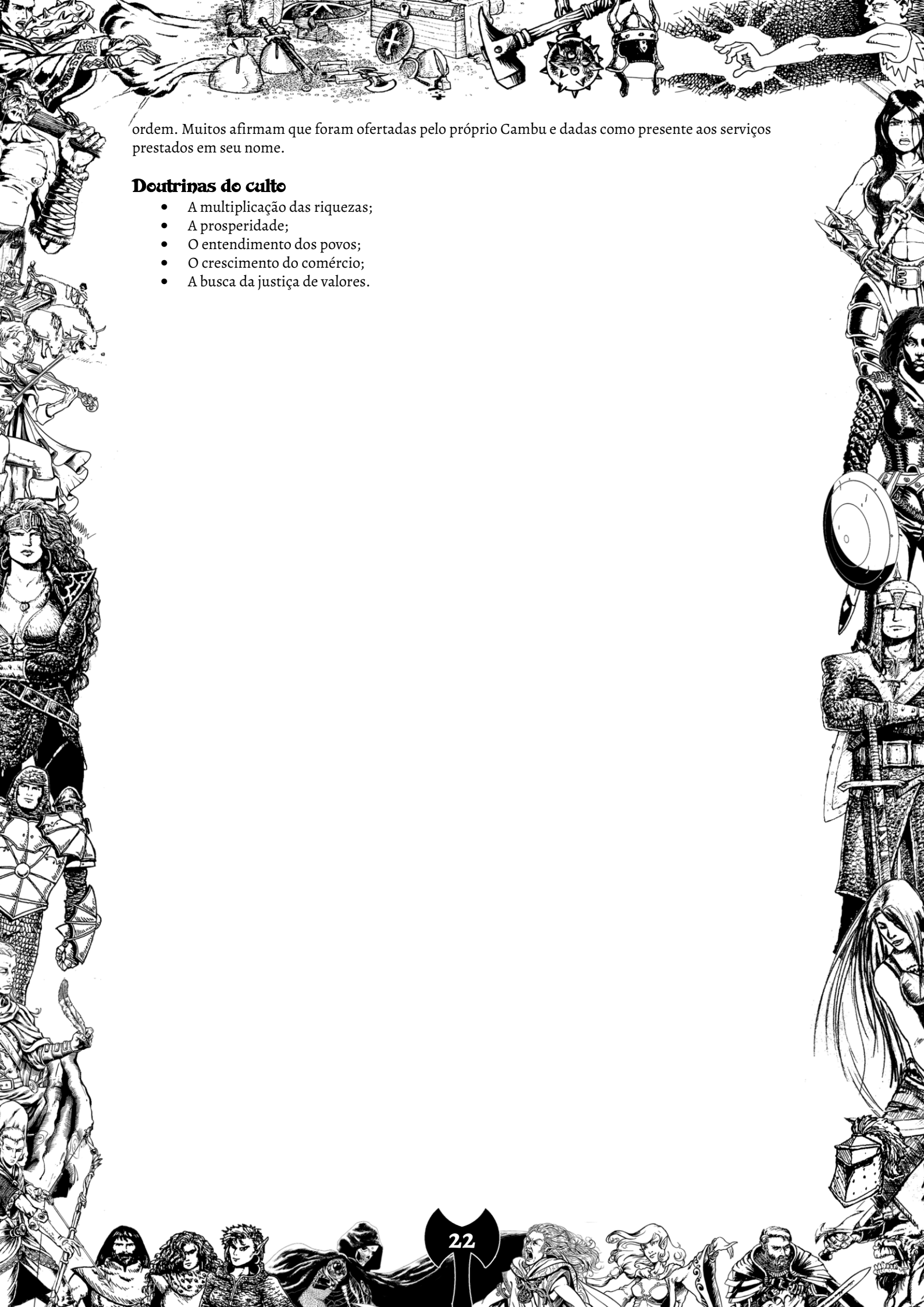
Um dos locais mais sagrados da ordem é a Cidade Dourada, na Cordilheira de Sotopor. Quando alcançam uma vasta idade, os mais velhos membros passam a seus aprendizes suas funções e se encaminham para a última viagem de suas vidas. Estes terão como destino a Cidade Dourada, onde passarão a administrar cultos no local e gozar de um final de vida despreocupado.

Itens Sagrados

A Caixa das Mil Pragas: reza a lenda que, após o grande cataclismo, que varreu o mundo de Tagmar, uma pequena caixa de madeira foi encontrada aos pés de Cambu que a tudo assistia desolado. Um sacerdote de Cambu que pelo local passava se prontificou a cuidar desta caixa para seu deus. Nela, guarda-se toda a violência e a ira ainda acumulada pelos deuses que Cambu, temendo destruir o mundo, não lançou. Diz-se que o deus do comércio abriu somente uma pequena fresta da caixa, que causou todo o cataclismo. A lenda existe, mas o paradeiro da caixa é desconhecido.

A Moeda de Ilkaliin Silkan: uma moeda de puro ouro que pode conceder a seu portador riquezas e prosperidade além dos sonhos. Alguns membros da ordem afirmam que ela se encontra perdida, outros dizem que está escondida em algum templo em Plana e outros ainda dizem se tratar somente de uma lenda.

As Sandálias dos Viajantes: um dos antigos sacerdotes de nome Arcerlam viveu como um nobre e respeitado membro da ordem, dedicando sua vida aos pobres e ao entendimento de cidades e raças. Um incansável diplomata que evitou guerras e batalhas caminhando incansavelmente pelo mundo. Após a sua morte, suas sandálias, que nunca se desgastaram, foram consideradas sagradas e guardadas pela



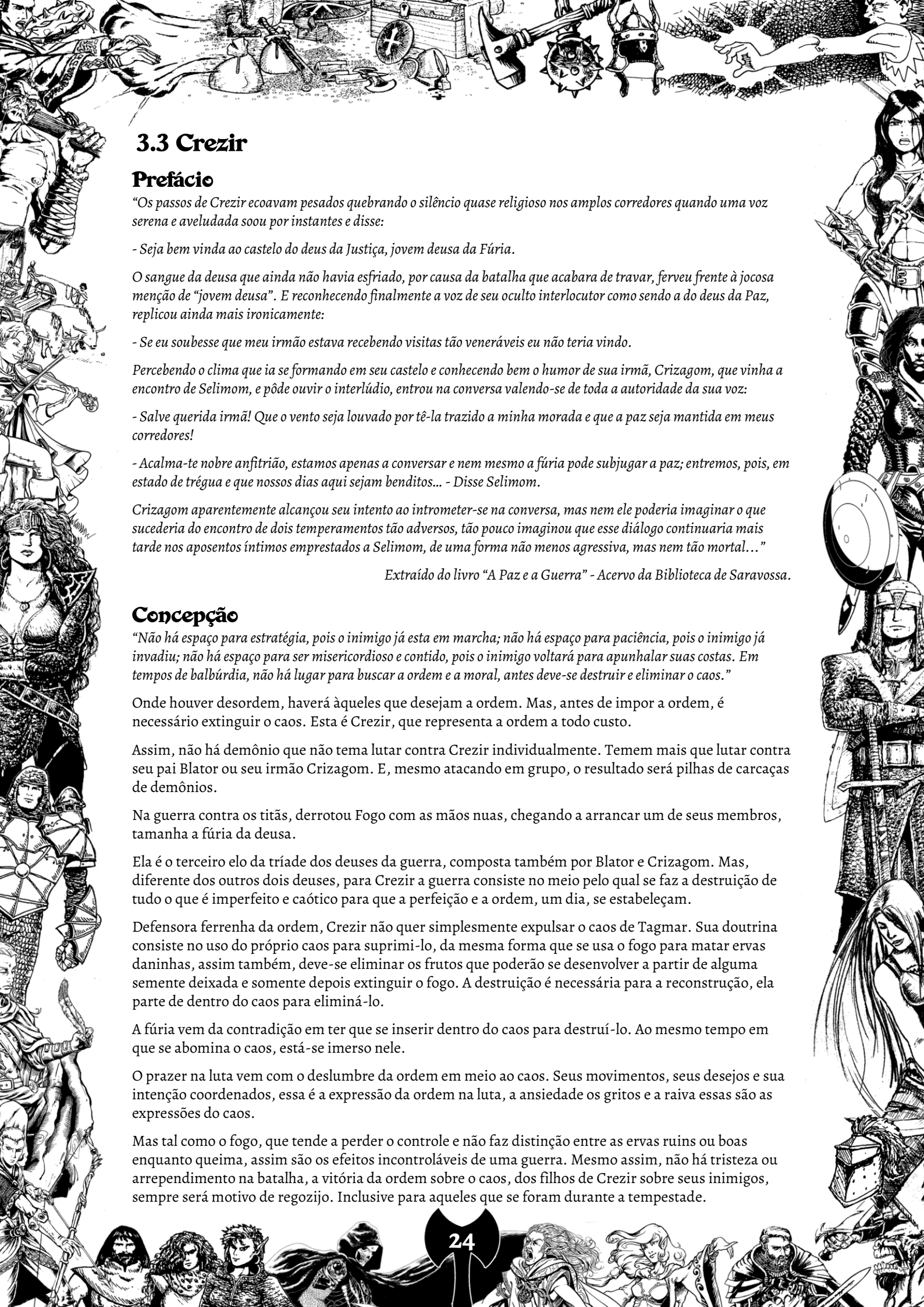
ordem. Muitos afirmam que foram ofertadas pelo próprio Cambu e dadas como presente aos serviços prestados em seu nome.

Doutrinas do culto

- A multiplicação das riquezas;
- A prosperidade;
- O entendimento dos povos;
- O crescimento do comércio;
- A busca da justiça de valores.

Crezár





3.3 Crezir

Prefácio

“Os passos de Crezir ecoavam pesados quebrando o silêncio quase religioso nos amplos corredores quando uma voz serena e aveludada soou por instantes e disse:

- Seja bem vinda ao castelo do deus da Justiça, jovem deusa da Fúria.

O sangue da deusa que ainda não havia esfriado, por causa da batalha que acabara de travar, ferveu frente à jocosa menção de “jovem deusa”. E reconhecendo finalmente a voz de seu oculto interlocutor como sendo a do deus da Paz, replicou ainda mais ironicamente:

- Se eu soubesse que meu irmão estava recebendo visitas tão veneráveis eu não teria vindo.

Percebendo o clima que ia se formando em seu castelo e conhecendo bem o humor de sua irmã, Crizagom, que vinha a encontro de Selimom, e pôde ouvir o interlúdio, entrou na conversa valendo-se de toda a autoridade da sua voz:

- Salve querida irmã! Que o vento seja louvado por tê-la trazido a minha morada e que a paz seja mantida em meus corredores!

- Acalma-te nobre anfitrião, estamos apenas a conversar e nem mesmo a fúria pode subjugar a paz; entremos, pois, em estado de trégua e que nossos dias aqui sejam benditos... - Disse Selimom.

Crizagom aparentemente alcançou seu intento ao intrrometer-se na conversa, mas nem ele poderia imaginar o que sucederia do encontro de dois temperamentos tão adversos, tão pouco imaginou que esse diálogo continuaria mais tarde nos aposentos íntimos emprestados a Selimom, de uma forma não menos agressiva, mas nem tão mortal...”

Extraído do livro “A Paz e a Guerra” - Acervo da Biblioteca de Saravossa.

Concepção

“Não há espaço para estratégia, pois o inimigo já está em marcha; não há espaço para paciência, pois o inimigo já invadiu; não há espaço para ser misericordioso e contido, pois o inimigo voltará para apunhalar suas costas. Em tempos de balbúrdia, não há lugar para buscar a ordem e a moral, antes deve-se destruir e eliminar o caos.”

Onde houver desordem, haverá àqueles que desejam a ordem. Mas, antes de impor a ordem, é necessário extinguir o caos. Esta é Crezir, que representa a ordem a todo custo.

Assim, não há demônio que não tema lutar contra Crezir individualmente. Temem mais que lutar contra seu pai Blator ou seu irmão Crizagom. E, mesmo atacando em grupo, o resultado será pilhas de carcaças de demônios.

Na guerra contra os titãs, derrotou Fogo com as mãos nuas, chegando a arrancar um de seus membros, tamanha a fúria da deusa.

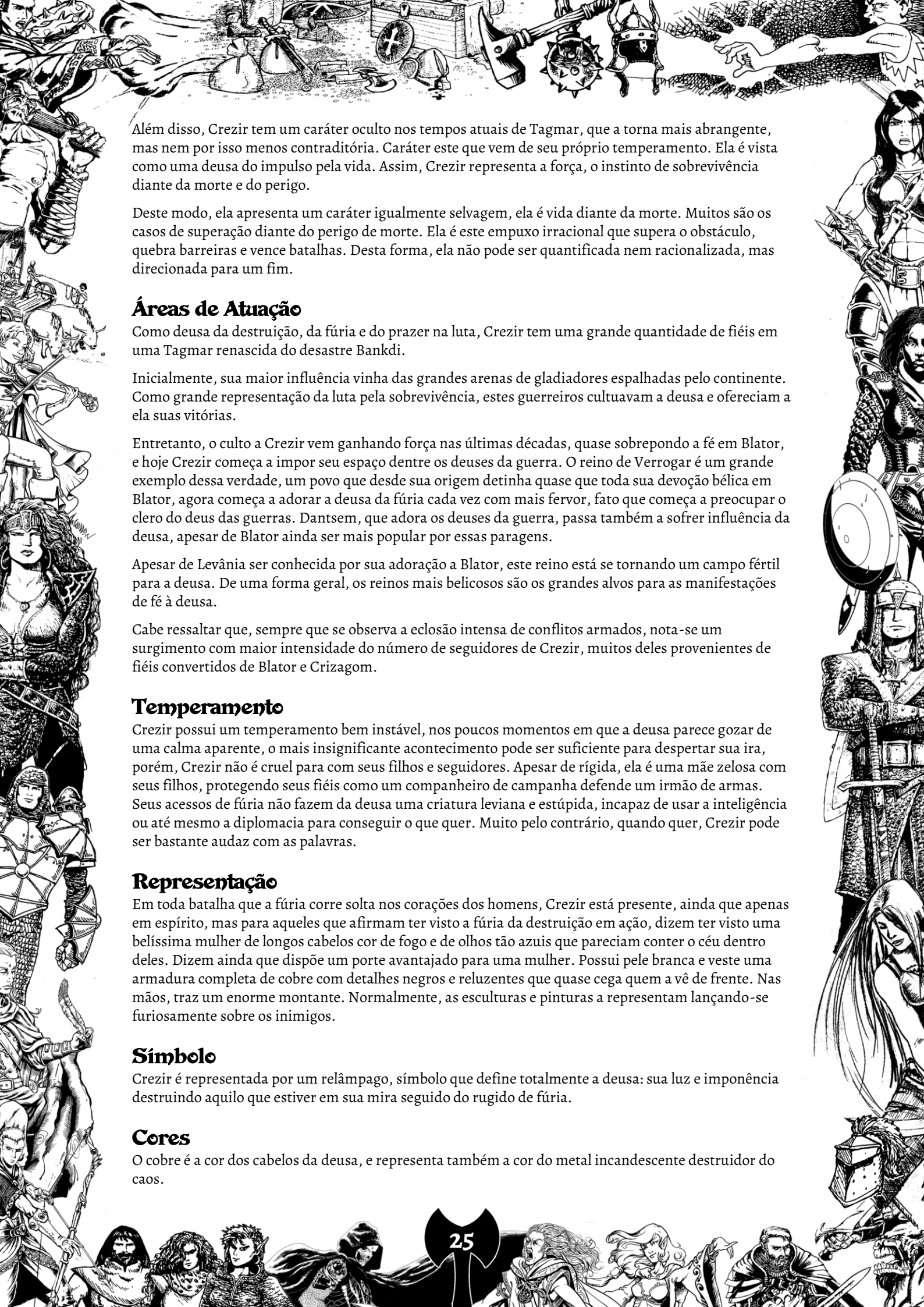
Ela é o terceiro elo da tríade dos deuses da guerra, composta também por Blator e Crizagom. Mas, diferente dos outros dois deuses, para Crezir a guerra consiste no meio pelo qual se faz a destruição de tudo o que é imperfeito e caótico para que a perfeição e a ordem, um dia, se estabeleçam.

Defensora ferrenha da ordem, Crezir não quer simplesmente expulsar o caos de Tagmar. Sua doutrina consiste no uso do próprio caos para suprimi-lo, da mesma forma que se usa o fogo para matar ervas daninhas, assim também, deve-se eliminar os frutos que poderão se desenvolver a partir de alguma semente deixada e somente depois extinguir o fogo. A destruição é necessária para a reconstrução, ela parte de dentro do caos para eliminá-lo.

A fúria vem da contradição em ter que se inserir dentro do caos para destruí-lo. Ao mesmo tempo em que se abomina o caos, está-se imerso nele.

O prazer na luta vem com o deslumbre da ordem em meio ao caos. Seus movimentos, seus desejos e sua intenção coordenados, essa é a expressão da ordem na luta, a ansiedade os gritos e a raiva essas são as expressões do caos.

Mas tal como o fogo, que tende a perder o controle e não faz distinção entre as ervas ruins ou boas enquanto queima, assim são os efeitos incontrolláveis de uma guerra. Mesmo assim, não há tristeza ou arrependimento na batalha, a vitória da ordem sobre o caos, dos filhos de Crezir sobre seus inimigos, sempre será motivo de gozijo. Inclusive para aqueles que se foram durante a tempestade.



Além disso, Crezir tem um caráter oculto nos tempos atuais de Tagmar, que a torna mais abrangente, mas nem por isso menos contraditória. Caráter este que vem de seu próprio temperamento. Ela é vista como uma deusa do impulso pela vida. Assim, Crezir representa a força, o instinto de sobrevivência diante da morte e do perigo.

Deste modo, ela apresenta um caráter igualmente selvagem, ela é vida diante da morte. Muitos são os casos de superação diante do perigo de morte. Ela é este empuxo irracional que supera o obstáculo, quebra barreiras e vence batalhas. Desta forma, ela não pode ser quantificada nem racionalizada, mas direcionada para um fim.

Áreas de Atuação

Como deusa da destruição, da fúria e do prazer na luta, Crezir tem uma grande quantidade de fiéis em uma Tagmar renascida do desastre Bankdi.

Inicialmente, sua maior influência vinha das grandes arenas de gladiadores espalhadas pelo continente. Como grande representação da luta pela sobrevivência, estes guerreiros cultuavam a deusa e ofereciam a ela suas vitórias.

Entretanto, o culto a Crezir vem ganhando força nas últimas décadas, quase sobrepondo a fé em Blator, e hoje Crezir começa a impor seu espaço dentre os deuses da guerra. O reino de Verrogar é um grande exemplo dessa verdade, um povo que desde sua origem detinha quase que toda sua devoção bélica em Blator, agora começa a adorar a deusa da fúria cada vez com mais fervor, fato que começa a preocupar o clero do deus das guerras. Dantsem, que adora os deuses da guerra, passa também a sofrer influência da deusa, apesar de Blator ainda ser mais popular por essas paragens.

Apesar de Levânia ser conhecida por sua adoração a Blator, este reino está se tornando um campo fértil para a deusa. De uma forma geral, os reinos mais belicosos são os grandes alvos para as manifestações de fé à deusa.

Cabe ressaltar que, sempre que se observa a eclosão intensa de conflitos armados, nota-se um surgimento com maior intensidade do número de seguidores de Crezir, muitos deles provenientes de fiéis convertidos de Blator e Crizagom.

Temperamento

Crezir possui um temperamento bem instável, nos poucos momentos em que a deusa parece gozar de uma calma aparente, o mais insignificante acontecimento pode ser suficiente para despertar sua ira, porém, Crezir não é cruel para com seus filhos e seguidores. Apesar de rígida, ela é uma mãe zelosa com seus filhos, protegendo seus fiéis como um companheiro de campanha defende um irmão de armas. Seus acessos de fúria não fazem da deusa uma criatura leviana e estúpida, incapaz de usar a inteligência ou até mesmo a diplomacia para conseguir o que quer. Muito pelo contrário, quando quer, Crezir pode ser bastante audaz com as palavras.

Representação

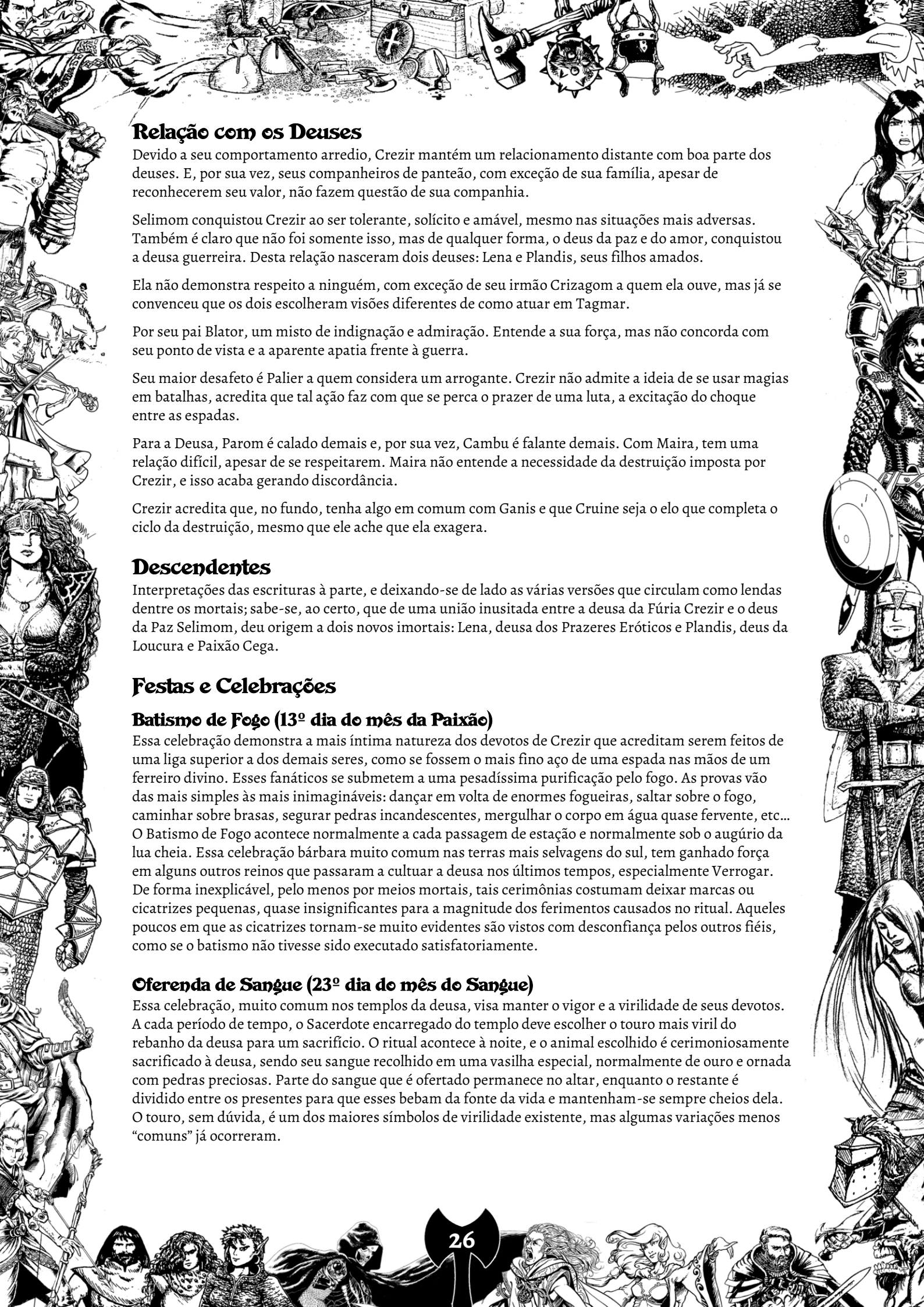
Em toda batalha que a fúria corre solta nos corações dos homens, Crezir está presente, ainda que apenas em espírito, mas para aqueles que afirmam ter visto a fúria da destruição em ação, dizem ter visto uma belíssima mulher de longos cabelos cor de fogo e de olhos tão azuis que pareciam conter o céu dentro deles. Dizem ainda que dispõe um porte avantajado para uma mulher. Possui pele branca e veste uma armadura completa de cobre com detalhes negros e reluzentes que quase cega quem a vê de frente. Nas mãos, traz um enorme montante. Normalmente, as esculturas e pinturas a representam lançando-se furiosamente sobre os inimigos.

Símbolo

Crezir é representada por um relâmpago, símbolo que define totalmente a deusa: sua luz e imponência destruindo aquilo que estiver em sua mira seguido do rugido de fúria.

Cores

O cobre é a cor dos cabelos da deusa, e representa também a cor do metal incandescente destruidor do caos.



Relação com os Deuses

Devido a seu comportamento arredo, Crezir mantém um relacionamento distante com boa parte dos deuses. E, por sua vez, seus companheiros de panteão, com exceção de sua família, apesar de reconhecerem seu valor, não fazem questão de sua companhia.

Selimom conquistou Crezir ao ser tolerante, solícito e amável, mesmo nas situações mais adversas. Também é claro que não foi somente isso, mas de qualquer forma, o deus da paz e do amor, conquistou a deusa guerreira. Desta relação nasceram dois deuses: Lena e Plandis, seus filhos amados.

Ela não demonstra respeito a ninguém, com exceção de seu irmão Crizagom a quem ela ouve, mas já se convenceu que os dois escolheram visões diferentes de como atuar em Tagmar.

Por seu pai Blator, um misto de indignação e admiração. Entende a sua força, mas não concorda com seu ponto de vista e a aparente apatia frente à guerra.

Seu maior desafeto é Palier a quem considera um arrogante. Crezir não admite a ideia de se usar magias em batalhas, acredita que tal ação faz com que se perca o prazer de uma luta, a excitação do choque entre as espadas.

Para a Deusa, Parom é calado demais e, por sua vez, Cambu é falante demais. Com Maira, tem uma relação difícil, apesar de se respeitarem. Maira não entende a necessidade da destruição imposta por Crezir, e isso acaba gerando discordância.

Crezir acredita que, no fundo, tenha algo em comum com Ganis e que Cruine seja o elo que completa o ciclo da destruição, mesmo que ele ache que ela exagera.

Descendentes

Interpretações das escrituras à parte, e deixando-se de lado as várias versões que circulam como lendas dentre os mortais; sabe-se, ao certo, que de uma união inusitada entre a deusa da Fúria Crezir e o deus da Paz Selimom, deu origem a dois novos imortais: Lena, deusa dos Prazeres Eróticos e Plandis, deus da Loucura e Paixão Cega.

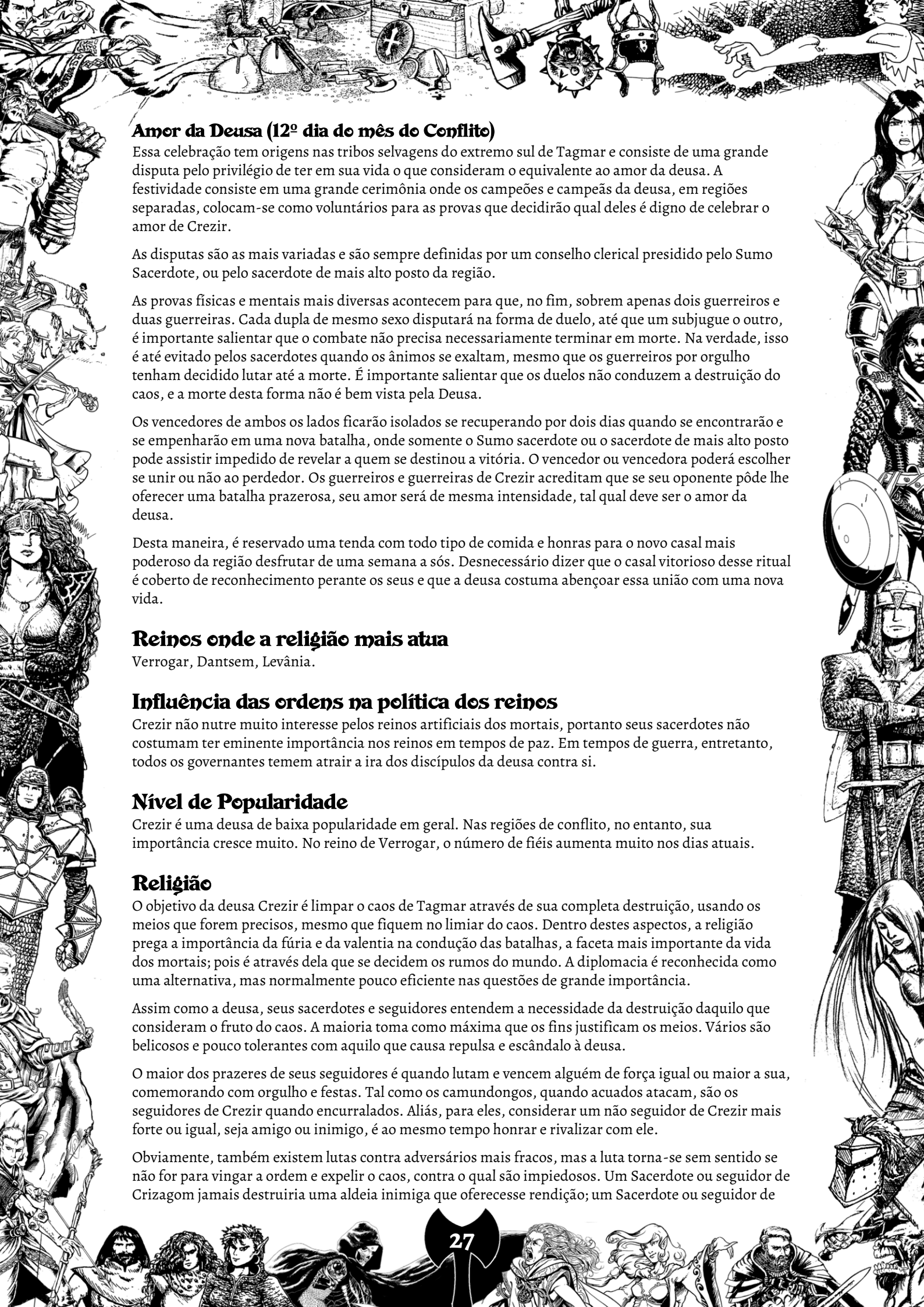
Festas e Celebrações

Batismo de Fogo (13º dia do mês da Paixão)

Essa celebração demonstra a mais íntima natureza dos devotos de Crezir que acreditam serem feitos de uma liga superior a dos demais seres, como se fossem o mais fino aço de uma espada nas mãos de um ferreiro divino. Esses fanáticos se submetem a uma pesadíssima purificação pelo fogo. As provas vão das mais simples às mais inimagináveis: dançar em volta de enormes fogueiras, saltar sobre o fogo, caminhar sobre brasas, segurar pedras incandescentes, mergulhar o corpo em água quase fervente, etc... O Batismo de Fogo acontece normalmente a cada passagem de estação e normalmente sob o augúrio da lua cheia. Essa celebração bárbara muito comum nas terras mais selvagens do sul, tem ganhado força em alguns outros reinos que passaram a cultuar a deusa nos últimos tempos, especialmente Verrogar. De forma inexplicável, pelo menos por meios mortais, tais cerimônias costumam deixar marcas ou cicatrizes pequenas, quase insignificantes para a magnitude dos ferimentos causados no ritual. Aqueles poucos em que as cicatrizes tornam-se muito evidentes são vistos com desconfiança pelos outros fiéis, como se o batismo não tivesse sido executado satisfatoriamente.

Oferenda de Sangue (23º dia do mês do Sangue)

Essa celebração, muito comum nos templos da deusa, visa manter o vigor e a virilidade de seus devotos. A cada período de tempo, o Sacerdote encarregado do templo deve escolher o touro mais viril do rebanho da deusa para um sacrifício. O ritual acontece à noite, e o animal escolhido é cerimoniosamente sacrificado à deusa, sendo seu sangue recolhido em uma vasilha especial, normalmente de ouro e ornada com pedras preciosas. Parte do sangue que é ofertado permanece no altar, enquanto o restante é dividido entre os presentes para que esses bebam da fonte da vida e mantenham-se sempre cheios dela. O touro, sem dúvida, é um dos maiores símbolos de virilidade existente, mas algumas variações menos "comuns" já ocorreram.



Amor da Deusa (12º dia do mês do Conflito)

Essa celebração tem origens nas tribos selvagens do extremo sul de Tagmar e consiste de uma grande disputa pelo privilégio de ter em sua vida o que consideram o equivalente ao amor da deusa. A festividade consiste em uma grande cerimônia onde os campeões e campeãs da deusa, em regiões separadas, colocam-se como voluntários para as provas que decidirão qual deles é digno de celebrar o amor de Crezir.

As disputas são as mais variadas e são sempre definidas por um conselho clerical presidido pelo Sumo Sacerdote, ou pelo sacerdote de mais alto posto da região.

As provas físicas e mentais mais diversas acontecem para que, no fim, sobre apenas dois guerreiros e duas guerreiras. Cada dupla de mesmo sexo disputará na forma de duelo, até que um subjogue o outro, é importante salientar que o combate não precisa necessariamente terminar em morte. Na verdade, isso é até evitado pelos sacerdotes quando os ânimos se exaltam, mesmo que os guerreiros por orgulho tenham decidido lutar até a morte. É importante salientar que os duelos não conduzem a destruição do caos, e a morte desta forma não é bem vista pela Deusa.

Os vencedores de ambos os lados ficarão isolados se recuperando por dois dias quando se encontrarão e se empenharão em uma nova batalha, onde somente o Sumo sacerdote ou o sacerdote de mais alto posto pode assistir impedido de revelar a quem se destinou a vitória. O vencedor ou vencedora poderá escolher se unir ou não ao perdedor. Os guerreiros e guerreiras de Crezir acreditam que se seu oponente pôde lhe oferecer uma batalha prazerosa, seu amor será de mesma intensidade, tal qual deve ser o amor da deusa.

Desta maneira, é reservado uma tenda com todo tipo de comida e honras para o novo casal mais poderoso da região desfrutar de uma semana a sós. Desnecessário dizer que o casal vitorioso desse ritual é coberto de reconhecimento perante os seus e que a deusa costuma abençoar essa união com uma nova vida.

Reinos onde a religião mais atua

Verrogar, Dantsem, Levânia.

Influência das ordens na política dos reinos

Crezir não nutre muito interesse pelos reinos artificiais dos mortais, portanto seus sacerdotes não costumam ter eminente importância nos reinos em tempos de paz. Em tempos de guerra, entretanto, todos os governantes temem atrair a ira dos discípulos da deusa contra si.

Nível de Popularidade

Crezir é uma deusa de baixa popularidade em geral. Nas regiões de conflito, no entanto, sua importância cresce muito. No reino de Verrogar, o número de fiéis aumenta muito nos dias atuais.

Religião

O objetivo da deusa Crezir é limpar o caos de Tagmar através de sua completa destruição, usando os meios que forem precisos, mesmo que fiquem no limiar do caos. Dentro destes aspectos, a religião prega a importância da fúria e da valentia na condução das batalhas, a faceta mais importante da vida dos mortais; pois é através dela que se decidem os rumos do mundo. A diplomacia é reconhecida como uma alternativa, mas normalmente pouco eficiente nas questões de grande importância.

Assim como a deusa, seus sacerdotes e seguidores entendem a necessidade da destruição daquilo que consideram o fruto do caos. A maioria toma como máxima que os fins justificam os meios. Vários são belicosos e pouco tolerantes com aquilo que causa repulsa e escândalo à deusa.

O maior dos prazeres de seus seguidores é quando lutam e vencem alguém de força igual ou maior a sua, comemorando com orgulho e festas. Tal como os camundongos, quando acuada atacam, são os seguidores de Crezir quando encurralados. Aliás, para eles, considerar um não seguidor de Crezir mais forte ou igual, seja amigo ou inimigo, é ao mesmo tempo honrar e rivalizar com ele.

Obviamente, também existem lutas contra adversários mais fracos, mas a luta torna-se sem sentido se não for para vingar a ordem e expelir o caos, contra o qual são impiedosos. Um Sacerdote ou seguidor de Crizagom jamais destruiria uma aldeia inimiga que oferecesse rendição; um Sacerdote ou seguidor de



Blator decidiria o que seria mais acertado estrategicamente; mas um Sacerdote ou seguidor de Crezir é capaz de não deixar pedra sobre pedra. Isso depende mais do ímpeto do seguidor do que do pedido ou não de rendição. Dependendo da repulsa que este tiver sobre a vítima de sua fúria, não há hesitação: o caos deve ser destruído.

As doutrinas religiosas de Crezir apregoam que as batalhas devem ser lutadas com fúria e foco. Não existe a possibilidade de rendição: é vitória ou morte. No entanto, um seguidor de Crezir avaliará bem antes de entrar em batalha, pois uma vez nela não há volta. O recuo estratégico e a fuga, embora esta última seja um sinal de fraqueza e vergonha, são tolerados, porém a rendição é vista como perdição. Nunca se deve render frente aos arautos do caos. Além disso, os fiéis que se revelam traidores e covardes caem em desgraça e vergonha profunda sendo passíveis de perseguição.

Uma das ocasiões paradoxais é quando no impulso da defesa de sua vida, os inimigos demonstram a face de Crezir em batalha. Os adoradores da deusa se entusiasmam com este fato e passam a respeitar o inimigo.

É importante destacar que, entre os que se consideram seguidores de Crezir, existem aqueles que sentem prazer na crueldade da batalha e não na batalha em si. Buscam o banho de sangue ao invés da destruição do caos. Não são indiferentes aos corpos caídos, pelo contrário sentem prazer ao pisoteá-los. Não entendem o sangue como a expressão da fúria diante do caos, mas se sentem no meio de um banho doce. Preferem a agonia de torturar ao frenesi de combater.

Estes, na sua maioria, se não corrompidos pelos demônios, são covardes que usam a doutrina da deusa para abusar de seu poder. Certamente sua máscara cairá em um determinado momento e, nesse instante, eles conhecerão a verdadeira fúria de Crezir. Para estes que sujam o nome da deusa, não há piedade.

Em tempos de paz, que certamente não durará muito até que todo caos for extirpado de Tagmar, os seguidores de Crezir se dedicam aos prazeres dos duelos e da caça. Esta é uma maneira saudável de manter os sentidos afiados para a batalha que certamente se aproxima. Mas, e repete-se o que já foi escrito, os duelos não conduzem a destruição do caos e a morte desta forma não é bem vista pela deusa.

Templos

Os templos dedicados a Crezir costumam ser simples, feitos em pedra escura, com pequenas torres e saliências pontiagudas. Externamente, há algum arranjo ou escultura em forma de raio, o símbolo da deusa; e detalhes decorativos em cobre. Costuma haver apenas uma entrada e poucas janelas, sempre bem altas e pequenas, permitindo pouca entrada de luz. O interior é sempre escuro, com iluminação auxiliada por archotes em chamas, adornados com fitas pretas e acobreadas. As pequenas janelas permitem a entrada de feixes luminosos que confluem para um altar principal, onde são oferecidos os sacrifícios à deusa.

Vestimentas

Mesmo quando não envolvidos em situação de combate os sacerdotes costumam usar trajes de guerra suntuosos, sejam couraças parciais ou cotas de malha, com adornos elegantes e imponentes, além de poderosas armas de corte. A única diferença é que se cobrem com túnicas pretas que possuem o desenho de um raio cor de cobre. A simples visão de um sacerdote de Crezir pronto para a batalha é capaz de incutir medo aos adversários comuns e respeito aos mais corajosos.

Locais Sagrados

O Ninho dos Dragões, fortaleza da ordem guerreira da deusa, os Dragões Vermelhos, está encravada em algum lugar pouco conhecido da cordilheira do dragão, ou montes Crassius como alguns chamam. Situa-se em algum lugar a noroeste da cidade de Treva, em Verrogar, quase na divisa com Dartel e com o grande deserto. O local é praticamente inacessível para quem não é da Ordem.

Reza a lenda que no Ninho dos Dragões há uma força militar que, incitada pela deusa, seria capaz de devastar qualquer exército do mundo conhecido, deixando atrás de si apenas rastros de sangue e destruição.

Os altares dos templos de Crezir, onde costumam ocorrer cerimônias de sacrifício à deusa, são também locais sagrados, não podendo ser pisados por qualquer mortal. Apenas sacerdotes e pessoas



devidamente relacionadas com o culto são autorizadas a pisar nesses altares. Qualquer pessoa fora dessas condições que cometa o sacrilégio de pisar o altar pode sofrer graves consequências.

Itens Sagrados

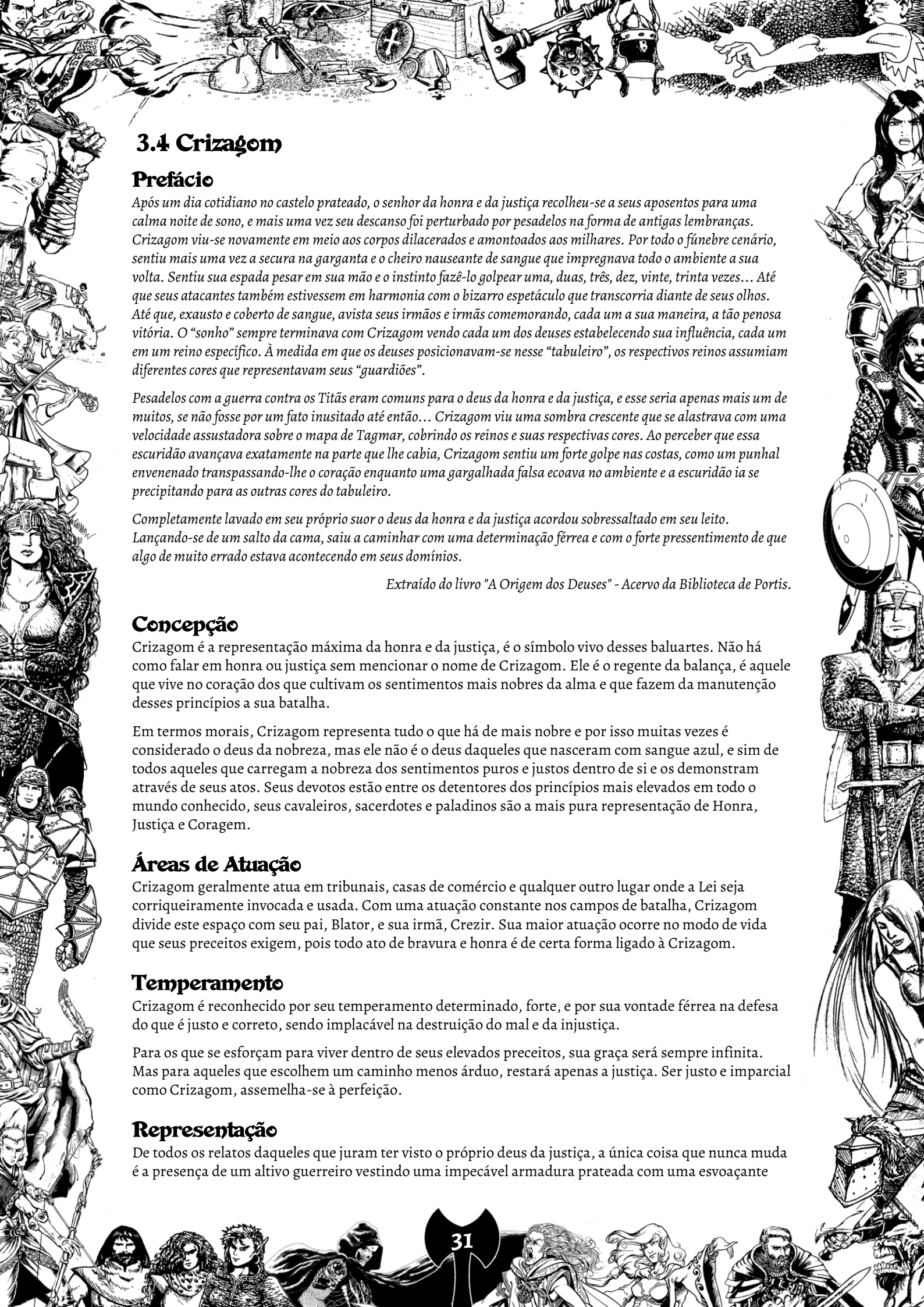
Lendas dizem que, nas profundezas do Ninho dos Dragões, há o tesouro de um ou mais dragões derrotados pela ordem, pelo menos uma maravilhosa armadura construída com as escamas desse dragão, feita para o líder da ordem. Algumas armas foram magicamente consagradas pelos sacerdotes da deusa, tornando-se valiosos objetos capazes de definir o rumo de uma batalha.

Deutrinas do culto

- Destruir o caos usando os meios que forem necessários. Só depois que o caos for destruído, nascerá a ordem;
- O mal e o caos devem ser combatidos com o próprio caos, assim ninguém mais se atreverá a enveredar por esse caminho;
- Batalhar com fúria cega até que a vitória seja alcançada;
- O prazer no sofrimento alheio leva ao caos, assim como a piedade no campo de batalha leva a fraqueza;
- Honrar e respeitar demonstrações de coragem e força, mesmo de adversários;
- Respeitar fielmente a hierarquia religiosa da Deusa.

Crízagom





3.4 Crizagom

Prefácio

Após um dia cotidiano no castelo prateado, o senhor da honra e da justiça recolheu-se a seus aposentos para uma calma noite de sono, e mais uma vez seu descanso foi perturbado por pesadelos na forma de antigas lembranças. Crizagom viu-se novamente em meio aos corpos dilacerados e amontoados aos milhares. Por todo o fúnebre cenário, sentiu mais uma vez a segura na garganta e o cheiro nauseante de sangue que impregnava todo o ambiente a sua volta. Sentiu sua espada pesar em sua mão e o instinto fazê-lo golpear uma, duas, três, dez, vinte, trinta vezes... Até que seus atacantes também estivessem em harmonia com o bizarro espetáculo que transcorria diante de seus olhos. Até que, exausto e coberto de sangue, avista seus irmãos e irmãs comemorando, cada um a sua maneira, a tão penosa vitória. O "sonho" sempre terminava com Crizagom vendo cada um dos deuses estabelecendo sua influência, cada um em um reino específico. À medida em que os deuses posicionavam-se nesse "tabuleiro", os respectivos reinos assumiam diferentes cores que representavam seus "guardiões".

Pesadelos com a guerra contra os Titãs eram comuns para o deus da honra e da justiça, e esse seria apenas mais um de muitos, se não fosse por um fato inusitado até então... Crizagom viu uma sombra crescente que se alastrava com uma velocidade assustadora sobre o mapa de Tagmar, cobrindo os reinos e suas respectivas cores. Ao perceber que essa escuridão avançava exatamente na parte que lhe cabia, Crizagom sentiu um forte golpe nas costas, como um punhal envenenado transpassando-lhe o coração enquanto uma gargalhada falsa ecoava no ambiente e a escuridão ia se precipitando para as outras cores do tabuleiro.

Completamente lavado em seu próprio suor o deus da honra e da justiça acordou sobressaltado em seu leito. Lançando-se de um salto da cama, saiu a caminhar com uma determinação férrea e com o forte pressentimento de que algo de muito errado estava acontecendo em seus domínios.

Extraído do livro "A Origem dos Deuses" - Acervo da Biblioteca de Portis.

Concepção

Crizagom é a representação máxima da honra e da justiça, é o símbolo vivo desses baluartes. Não há como falar em honra ou justiça sem mencionar o nome de Crizagom. Ele é o regente da balança, é aquele que vive no coração dos que cultivam os sentimentos mais nobres da alma e que fazem da manutenção desses princípios a sua batalha.

Em termos morais, Crizagom representa tudo o que há de mais nobre e por isso muitas vezes é considerado o deus da nobreza, mas ele não é o deus daqueles que nasceram com sangue azul, e sim de todos aqueles que carregam a nobreza dos sentimentos puros e justos dentro de si e os demonstram através de seus atos. Seus devotos estão entre os detentores dos princípios mais elevados em todo o mundo conhecido, seus cavaleiros, sacerdotes e paladinos são a mais pura representação de Honra, Justiça e Coragem.

Áreas de Atuação

Crizagom geralmente atua em tribunais, casas de comércio e qualquer outro lugar onde a Lei seja corriqueiramente invocada e usada. Com uma atuação constante nos campos de batalha, Crizagom divide este espaço com seu pai, Blator, e sua irmã, Crezir. Sua maior atuação ocorre no modo de vida que seus preceitos exigem, pois todo ato de bravura e honra é de certa forma ligado à Crizagom.

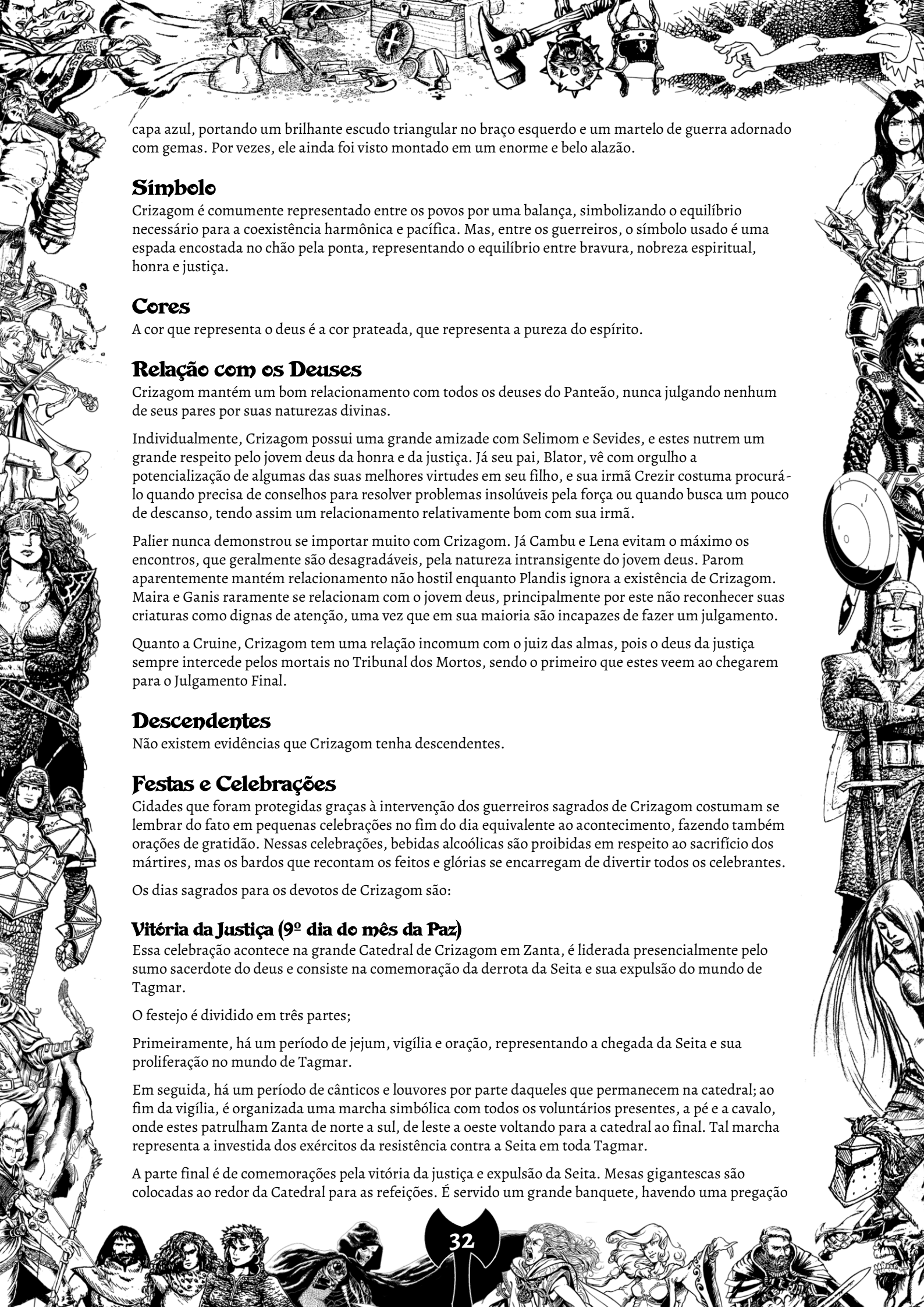
Temperamento

Crizagom é reconhecido por seu temperamento determinado, forte, e por sua vontade férrea na defesa do que é justo e correto, sendo implacável na destruição do mal e da injustiça.

Para os que se esforçam para viver dentro de seus elevados preceitos, sua graça será sempre infinita. Mas para aqueles que escolhem um caminho menos árduo, restará apenas a justiça. Ser justo e imparcial como Crizagom, assemelha-se à perfeição.

Representação

De todos os relatos daqueles que juram ter visto o próprio deus da justiça, a única coisa que nunca muda é a presença de um altivo guerreiro vestindo uma impecável armadura prateada com uma esvoaçante



capa azul, portando um brilhante escudo triangular no braço esquerdo e um martelo de guerra adornado com gemas. Por vezes, ele ainda foi visto montado em um enorme e belo alazão.

Símbolo

Crizagom é comumente representado entre os povos por uma balança, simbolizando o equilíbrio necessário para a coexistência harmônica e pacífica. Mas, entre os guerreiros, o símbolo usado é uma espada encostada no chão pela ponta, representando o equilíbrio entre bravura, nobreza espiritual, honra e justiça.

Cores

A cor que representa o deus é a cor prateada, que representa a pureza do espírito.

Relação com os Deuses

Crizagom mantém um bom relacionamento com todos os deuses do Panteão, nunca julgando nenhum de seus pares por suas naturezas divinas.

Individualmente, Crizagom possui uma grande amizade com Selimom e Sevides, e estes nutrem um grande respeito pelo jovem deus da honra e da justiça. Já seu pai, Blator, vê com orgulho a potencialização de algumas das suas melhores virtudes em seu filho, e sua irmã Crezir costuma procurá-lo quando precisa de conselhos para resolver problemas insolúveis pela força ou quando busca um pouco de descanso, tendo assim um relacionamento relativamente bom com sua irmã.

Palier nunca demonstrou se importar muito com Crizagom. Já Cambu e Lena evitam o máximo os encontros, que geralmente são desagradáveis, pela natureza intransigente do jovem deus. Parom aparentemente mantém relacionamento não hostil enquanto Plandis ignora a existência de Crizagom. Maira e Ganis raramente se relacionam com o jovem deus, principalmente por este não reconhecer suas criaturas como dignas de atenção, uma vez que em sua maioria são incapazes de fazer um julgamento.

Quanto a Cruine, Crizagom tem uma relação incomum com o juiz das almas, pois o deus da justiça sempre intercede pelos mortais no Tribunal dos Mortos, sendo o primeiro que estes veem ao chegarem para o Julgamento Final.

Descendentes

Não existem evidências que Crizagom tenha descendentes.

Festas e Celebrações

Cidades que foram protegidas graças à intervenção dos guerreiros sagrados de Crizagom costumam se lembrar do fato em pequenas celebrações no fim do dia equivalente ao acontecimento, fazendo também orações de gratidão. Nessas celebrações, bebidas alcoólicas são proibidas em respeito ao sacrifício dos mártires, mas os bardos que recontam os feitos e glórias se encarregam de divertir todos os celebrantes.

Os dias sagrados para os devotos de Crizagom são:

Vitória da Justiça (9º dia do mês da Paz)

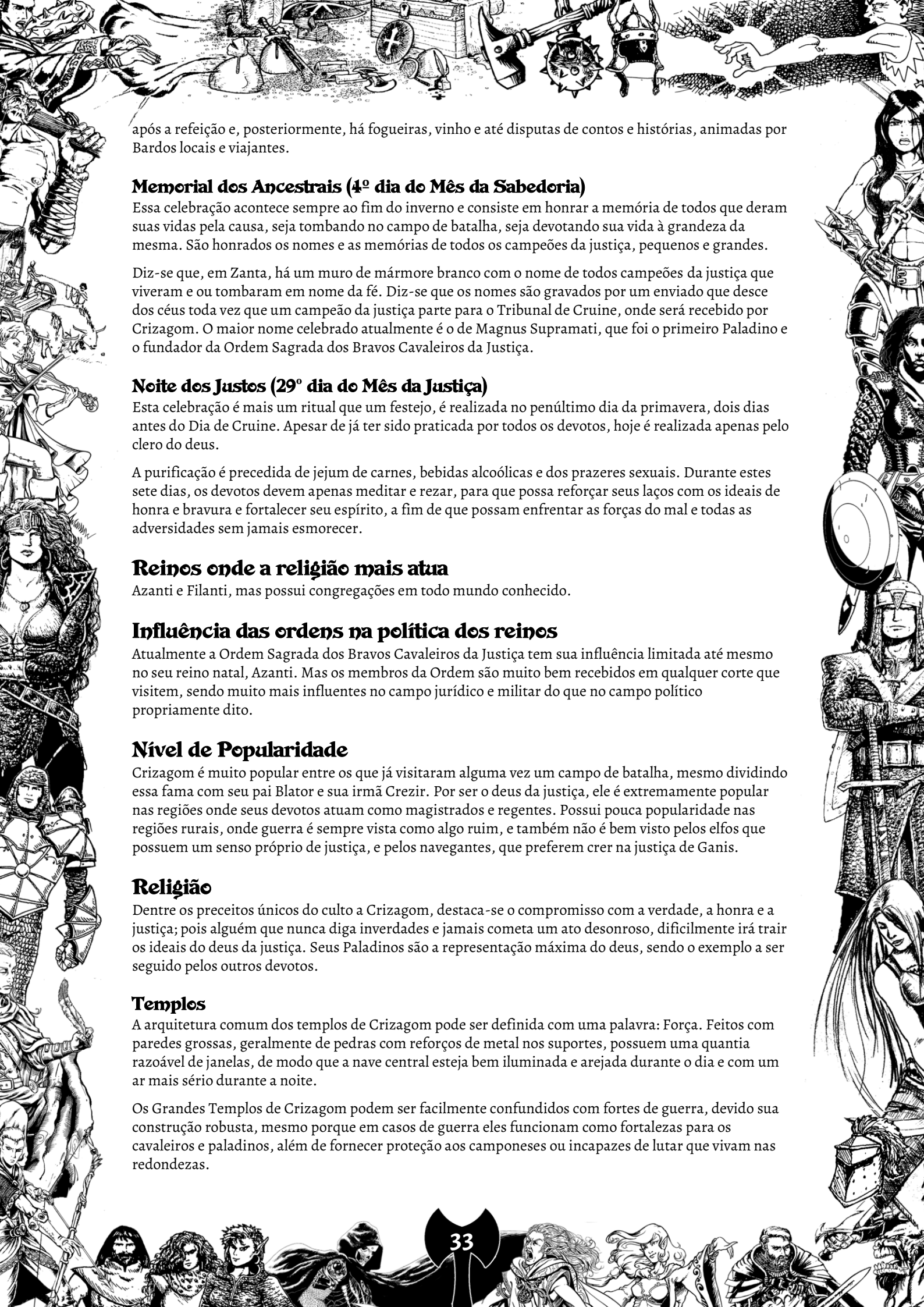
Essa celebração acontece na grande Catedral de Crizagom em Zanta, é liderada presencialmente pelo sumo sacerdote do deus e consiste na comemoração da derrota da Seita e sua expulsão do mundo de Tagmar.

O festejo é dividido em três partes;

Primeiramente, há um período de jejum, vigília e oração, representando a chegada da Seita e sua proliferação no mundo de Tagmar.

Em seguida, há um período de cânticos e louvores por parte daqueles que permanecem na catedral; ao fim da vigília, é organizada uma marcha simbólica com todos os voluntários presentes, a pé e a cavalo, onde estes patrulham Zanta de norte a sul, de leste a oeste voltando para a catedral ao final. Tal marcha representa a investida dos exércitos da resistência contra a Seita em toda Tagmar.

A parte final é de comemorações pela vitória da justiça e expulsão da Seita. Mesas gigantescas são colocadas ao redor da Catedral para as refeições. É servido um grande banquete, havendo uma pregação



após a refeição e, posteriormente, há fogueiras, vinho e até disputas de contos e histórias, animadas por Bardos locais e viajantes.

Memorial dos Ancestrais (4º dia do Mês da Sabedoria)

Essa celebração acontece sempre ao fim do inverno e consiste em honrar a memória de todos que deram suas vidas pela causa, seja tombando no campo de batalha, seja devotando sua vida à grandeza da mesma. São honrados os nomes e as memórias de todos os campeões da justiça, pequenos e grandes.

Diz-se que, em Zanta, há um muro de mármore branco com o nome de todos campeões da justiça que viveram e ou tombaram em nome da fé. Diz-se que os nomes são gravados por um enviado que desce dos céus toda vez que um campeão da justiça parte para o Tribunal de Cruine, onde será recebido por Crizagom. O maior nome celebrado atualmente é o de Magnus Supramati, que foi o primeiro Paladino e o fundador da Ordem Sagrada dos Bravos Cavaleiros da Justiça.

Noite dos Justos (29º dia do Mês da Justiça)

Esta celebração é mais um ritual que um festejo, é realizada no penúltimo dia da primavera, dois dias antes do Dia de Cruine. Apesar de já ter sido praticada por todos os devotos, hoje é realizada apenas pelo clero do deus.

A purificação é precedida de jejum de carnes, bebidas alcoólicas e dos prazeres sexuais. Durante estes sete dias, os devotos devem apenas meditar e rezar, para que possa reforçar seus laços com os ideais de honra e bravura e fortalecer seu espírito, a fim de que possam enfrentar as forças do mal e todas as adversidades sem jamais esmorecer.

Reinos onde a religião mais atua

Azanti e Filanti, mas possui congregações em todo mundo conhecido.

Influência das ordens na política dos reinos

Atualmente a Ordem Sagrada dos Bravos Cavaleiros da Justiça tem sua influência limitada até mesmo no seu reino natal, Azanti. Mas os membros da Ordem são muito bem recebidos em qualquer corte que visitem, sendo muito mais influentes no campo jurídico e militar do que no campo político propriamente dito.

Nível de Popularidade

Crizagom é muito popular entre os que já visitaram alguma vez um campo de batalha, mesmo dividindo essa fama com seu pai Blator e sua irmã Crezir. Por ser o deus da justiça, ele é extremamente popular nas regiões onde seus devotos atuam como magistrados e regentes. Possui pouca popularidade nas regiões rurais, onde guerra é sempre vista como algo ruim, e também não é bem visto pelos elfos que possuem um senso próprio de justiça, e pelos navegantes, que preferem crer na justiça de Ganis.

Religião

Dentre os preceitos únicos do culto a Crizagom, destaca-se o compromisso com a verdade, a honra e a justiça; pois alguém que nunca diga inverdades e jamais cometa um ato desonroso, dificilmente irá trair os ideais do deus da justiça. Seus Paladinos são a representação máxima do deus, sendo o exemplo a ser seguido pelos outros devotos.

Templos

A arquitetura comum dos templos de Crizagom pode ser definida com uma palavra: Força. Feitos com paredes grossas, geralmente de pedras com reforços de metal nos suportes, possuem uma quantia razoável de janelas, de modo que a nave central esteja bem iluminada e arejada durante o dia e com um ar mais sério durante a noite.

Os Grandes Templos de Crizagom podem ser facilmente confundidos com fortes de guerra, devido sua construção robusta, mesmo porque em casos de guerra eles funcionam como fortalezas para os cavaleiros e paladinos, além de fornecer proteção aos camponeses ou incapazes de lutar que vivam nas redondezas.



Vestimentas

Os sacerdotes de Crizagom, quando em tempo de paz, estão sempre vestidos com uma túnica azul escura com detalhes em prata. Mas quando partem para alguma missão usam uma armadura prateada, nomeada de Honra, um grande escudo triangular chamado de Bravura, e uma arma nomeada de Justiça, que geralmente é um Martelo de Guerra, mas pode ser outra arma.

Locais Sagrados

Para os devotos de Crizagom, a Catedral de Azanti e os Grandes Templos são os locais mais sagrados do culto; para os membros do clero, o monumento feito em homenagem aos Mil Mártires, localizado na sede da Ordem Sagrada dos Bravos Cavaleiros da Justiça, é um dos locais mais importantes. Mas toda cripta ou monumento erigido para um guerreiro de Crizagom será tratado pelos devotos do deus como um local sagrado, recebendo o respeito e proteção dos mesmos.

Itens Sagrados

Dentre os artefatos divinos enviados por Crizagom ao seus servos, destacam-se a Alma dos Mártires, uma espada de mão e meia que foi cedida pelo deus durante a guerra contra a Seita para um de seus Paladinos. Fala-se ainda, embora a veracidade dos fatos seja duvidosa, de um chifre de unicórnio em posse da Ordem dos Cavaleiros da Justiça. Seus poderes são desconhecidos, mas especula-se que sejam numerosos. Mas a maior relíquia é um conjunto de Armadura, Escudo e Martelo de Guerra que foi forjada em um dos Templos de Todos os Deuses durante a guerra contra a seita. Esta armadura era usada pelo sumo sacerdote da Ordem de Crizagom, mas quando Zanta foi capturada pelos demonistas a relíquia se perdeu e ninguém sabe onde ela está. Dizem que os poderes deste conjunto eram enormes, mas ninguém sabe ao fato quais são.

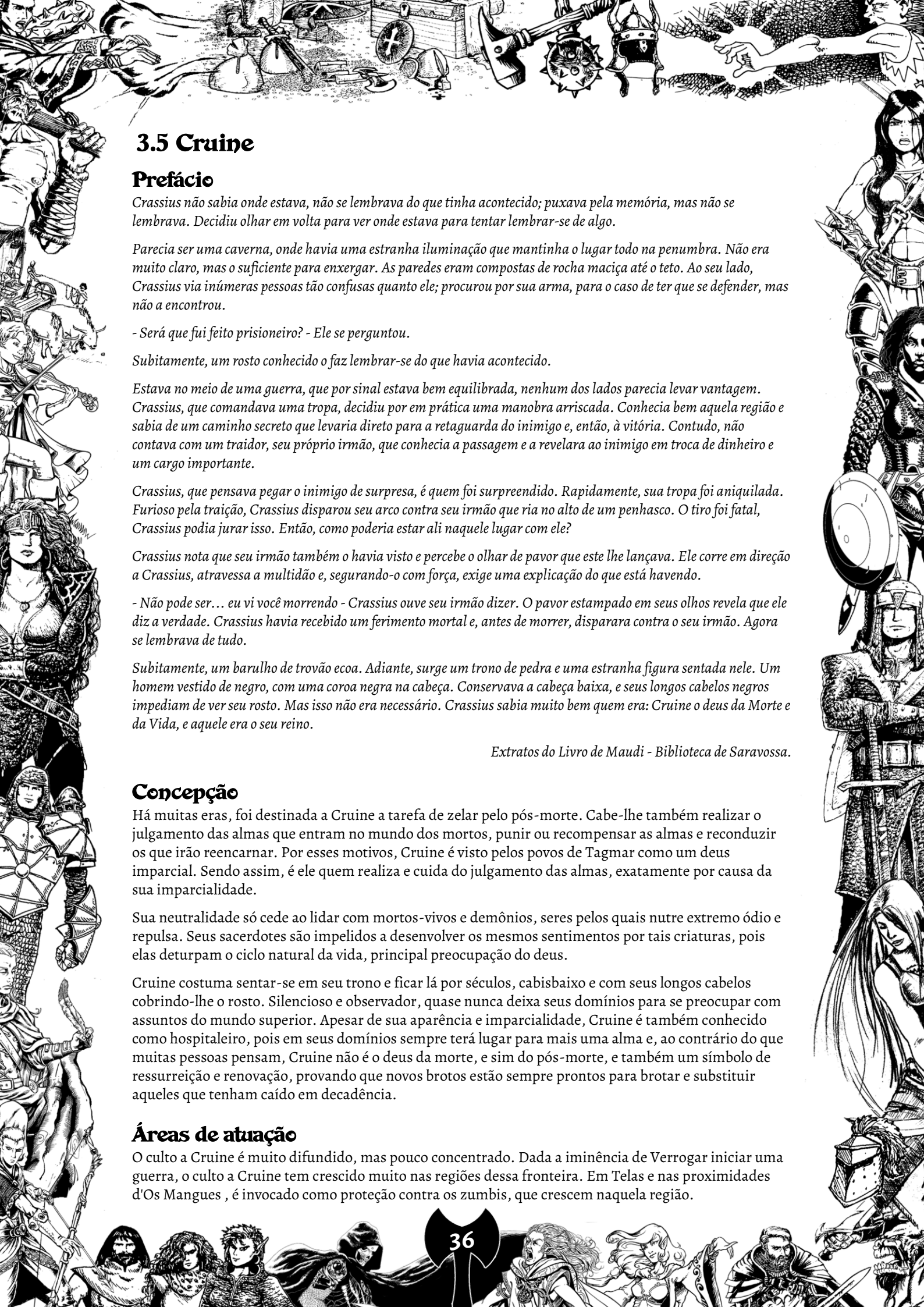
Doutrinas do Culto

- Defender a verdade a qualquer custo;
- Viver os preceitos de honra e justiça;
- Espalhar a mensagem de Crizagom (honra, verdade e justiça) por todos os lugares;
- Servir como exemplo de honestidade e coragem em todas suas atitudes.

Cruine



JB



3.5 Cruine

Prefácio

Crassius não sabia onde estava, não se lembrava do que tinha acontecido; puxava pela memória, mas não se lembrava. Decidiu olhar em volta para ver onde estava para tentar lembrar-se de algo.

Parecia ser uma caverna, onde havia uma estranha iluminação que mantinha o lugar todo na penumbra. Não era muito claro, mas o suficiente para enxergar. As paredes eram compostas de rocha maciça até o teto. Ao seu lado, Crassius via inúmeras pessoas tão confusas quanto ele; procurou por sua arma, para o caso de ter que se defender, mas não a encontrou.

- Será que fui feito prisioneiro? - Ele se perguntou.

Subitamente, um rosto conhecido o faz lembrar-se do que havia acontecido.

Estava no meio de uma guerra, que por sinal estava bem equilibrada, nenhum dos lados parecia levar vantagem. Crassius, que comandava uma tropa, decidiu por em prática uma manobra arriscada. Conhecia bem aquela região e sabia de um caminho secreto que levaria direto para a retaguarda do inimigo e, então, à vitória. Contudo, não contava com um traidor, seu próprio irmão, que conhecia a passagem e a revelara ao inimigo em troca de dinheiro e um cargo importante.

Crassius, que pensava pegar o inimigo de surpresa, é quem foi surpreendido. Rapidamente, sua tropa foi aniquilada. Furioso pela traição, Crassius disparou seu arco contra seu irmão que ria no alto de um penhasco. O tiro foi fatal, Crassius podia jurar isso. Então, como poderia estar ali naquele lugar com ele?

Crassius nota que seu irmão também o havia visto e percebe o olhar de pavor que este lhe lançava. Ele corre em direção a Crassius, atravessa a multidão e, segurando-o com força, exige uma explicação do que está havendo.

- Não pode ser... eu vi você morrendo - Crassius ouve seu irmão dizer. O pavor estampado em seus olhos revela que ele diz a verdade. Crassius havia recebido um ferimento mortal e, antes de morrer, disparara contra o seu irmão. Agora se lembrava de tudo.

Subitamente, um barulho de trovão ecoa. Adiante, surge um trono de pedra e uma estranha figura sentada nele. Um homem vestido de negro, com uma coroa negra na cabeça. Conservava a cabeça baixa, e seus longos cabelos negros impediam de ver seu rosto. Mas isso não era necessário. Crassius sabia muito bem quem era: Cruine o deus da Morte e da Vida, e aquele era o seu reino.

Extratos do Livro de Maudi - Biblioteca de Saravossa.

Concepção

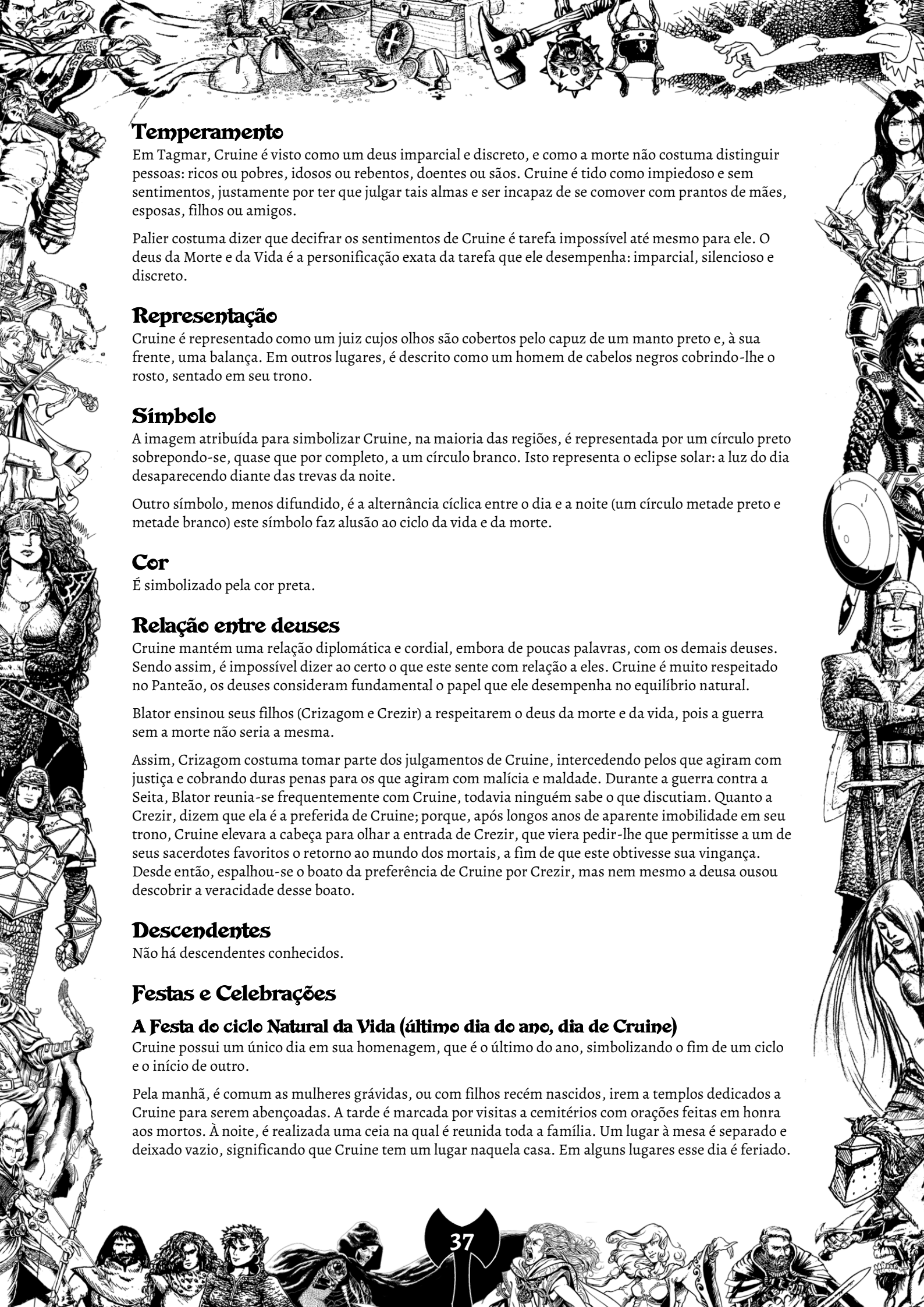
Há muitas eras, foi destinada a Cruine a tarefa de zelar pelo pós-morte. Cabe-lhe também realizar o julgamento das almas que entram no mundo dos mortos, punir ou recompensar as almas e reconduzir os que irão reencarnar. Por esses motivos, Cruine é visto pelos povos de Tagmar como um deus imparcial. Sendo assim, é ele quem realiza e cuida do julgamento das almas, exatamente por causa da sua imparcialidade.

Sua neutralidade só cede ao lidar com mortos-vivos e demônios, seres pelos quais nutre extremo ódio e repulsa. Seus sacerdotes são impelidos a desenvolver os mesmos sentimentos por tais criaturas, pois elas deturpam o ciclo natural da vida, principal preocupação do deus.

Cruine costuma sentar-se em seu trono e ficar lá por séculos, cabisbaixo e com seus longos cabelos cobrindo-lhe o rosto. Silencioso e observador, quase nunca deixa seus domínios para se preocupar com assuntos do mundo superior. Apesar de sua aparência e imparcialidade, Cruine é também conhecido como hospitaleiro, pois em seus domínios sempre terá lugar para mais uma alma e, ao contrário do que muitas pessoas pensam, Cruine não é o deus da morte, e sim do pós-morte, e também um símbolo de ressurreição e renovação, provando que novos brotos estão sempre prontos para brotar e substituir aqueles que tenham caído em decadência.

Áreas de atuação

O culto a Cruine é muito difundido, mas pouco concentrado. Dada a iminência de Verrogar iniciar uma guerra, o culto a Cruine tem crescido muito nas regiões dessa fronteira. Em Telas e nas proximidades d'Os Manguês, é invocado como proteção contra os zumbis, que crescem naquela região.



Temperamento

Em Tagmar, Cruine é visto como um deus imparcial e discreto, e como a morte não costuma distinguir pessoas: ricos ou pobres, idosos ou rebentos, doentes ouãos. Cruine é tido como impiedoso e sem sentimentos, justamente por ter que julgar tais almas e ser incapaz de se comover com prantos de mães, esposas, filhos ou amigos.

Palier costuma dizer que decifrar os sentimentos de Cruine é tarefa impossível até mesmo para ele. O deus da Morte e da Vida é a personificação exata da tarefa que ele desempenha: imparcial, silencioso e discreto.

Representação

Cruine é representado como um juiz cujos olhos são cobertos pelo capuz de um manto preto e, à sua frente, uma balança. Em outros lugares, é descrito como um homem de cabelos negros cobrindo-lhe o rosto, sentado em seu trono.

Símbolo

A imagem atribuída para simbolizar Cruine, na maioria das regiões, é representada por um círculo preto sobrepondo-se, quase que por completo, a um círculo branco. Isto representa o eclipse solar: a luz do dia desaparecendo diante das trevas da noite.

Outro símbolo, menos difundido, é a alternância cíclica entre o dia e a noite (um círculo metade preto e metade branco) este símbolo faz alusão ao ciclo da vida e da morte.

Cor

É simbolizado pela cor preta.

Relação entre deuses

Cruine mantém uma relação diplomática e cordial, embora de poucas palavras, com os demais deuses. Sendo assim, é impossível dizer ao certo o que este sente com relação a eles. Cruine é muito respeitado no Panteão, os deuses consideram fundamental o papel que ele desempenha no equilíbrio natural.

Blator ensinou seus filhos (Crizagom e Crezir) a respeitarem o deus da morte e da vida, pois a guerra sem a morte não seria a mesma.

Assim, Crizagom costuma tomar parte dos julgamentos de Cruine, intercedendo pelos que agiram com justiça e cobrando duras penas para os que agiram com malícia e maldade. Durante a guerra contra a Seita, Blator reunia-se frequentemente com Cruine, todavia ninguém sabe o que discutiam. Quanto a Crezir, dizem que ela é a preferida de Cruine; porque, após longos anos de aparente imobilidade em seu trono, Cruine elevava a cabeça para olhar a entrada de Crezir, que viera pedir-lhe que permitisse a um de seus sacerdotes favoritos o retorno ao mundo dos mortais, a fim de que este obtivesse sua vingança. Desde então, espalhou-se o boato da preferência de Cruine por Crezir, mas nem mesmo a deusa ousou descobrir a veracidade desse boato.

Descendentes

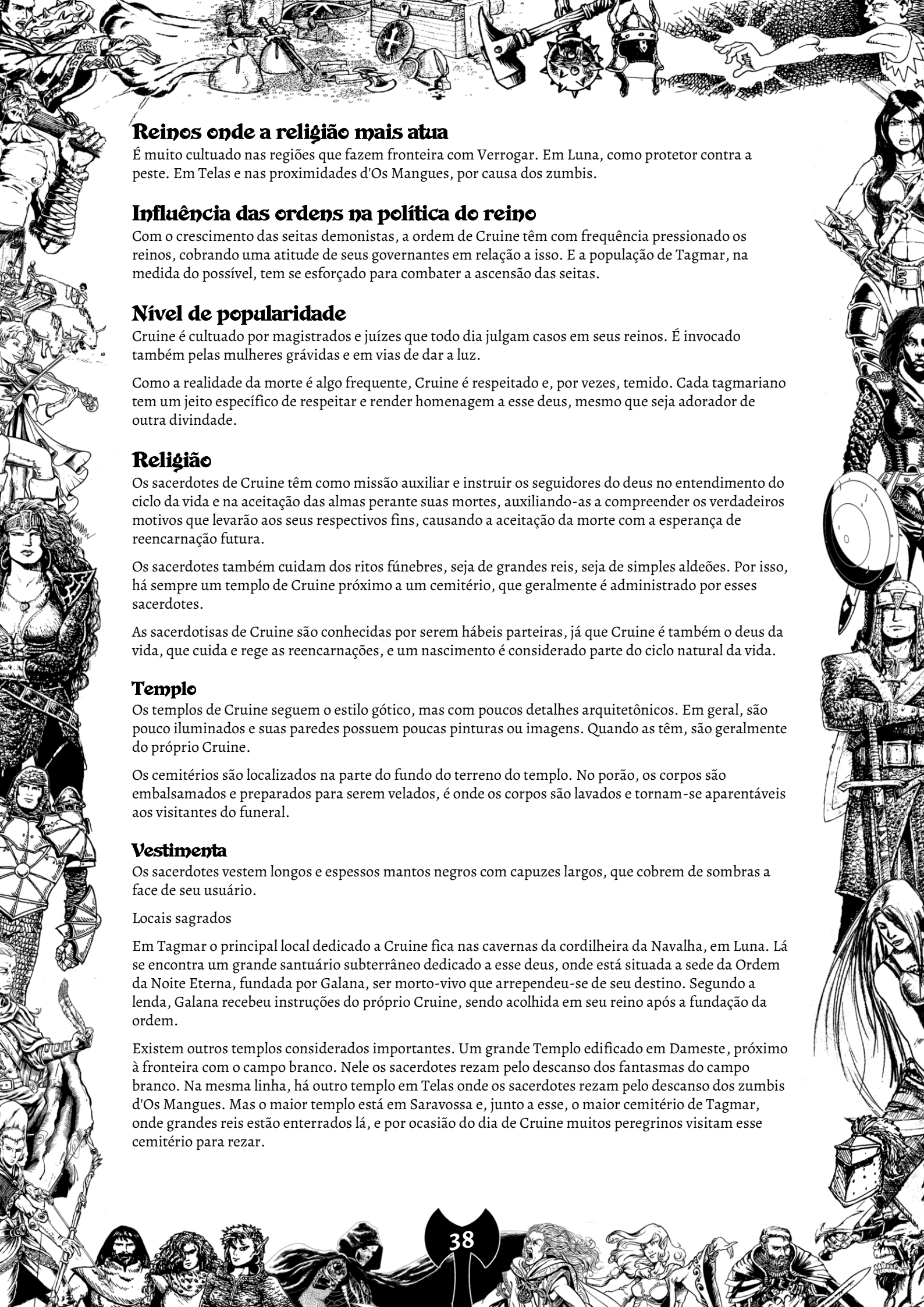
Não há descendentes conhecidos.

Festas e Celebrações

A Festa do ciclo Natural da Vida (último dia do ano, dia de Cruine)

Cruine possui um único dia em sua homenagem, que é o último do ano, simbolizando o fim de um ciclo e o início de outro.

Pela manhã, é comum as mulheres grávidas, ou com filhos recém nascidos, irem a templos dedicados a Cruine para serem abençoadas. A tarde é marcada por visitas a cemitérios com orações feitas em honra aos mortos. À noite, é realizada uma ceia na qual é reunida toda a família. Um lugar à mesa é separado e deixado vazio, significando que Cruine tem um lugar naquela casa. Em alguns lugares esse dia é feriado.



Reinos onde a religião mais atua

É muito cultuado nas regiões que fazem fronteira com Verrogar. Em Luna, como protetor contra a peste. Em Telas e nas proximidades d'Os Mangues, por causa dos zumbis.

Influência das ordens na política do reino

Com o crescimento das seitas demonistas, a ordem de Cruine têm com frequência pressionado os reinos, cobrando uma atitude de seus governantes em relação a isso. E a população de Tagmar, na medida do possível, tem se esforçado para combater a ascensão das seitas.

Nível de popularidade

Cruine é cultuado por magistrados e juizes que todo dia julgam casos em seus reinos. É invocado também pelas mulheres grávidas e em vias de dar a luz.

Como a realidade da morte é algo frequente, Cruine é respeitado e, por vezes, temido. Cada tagmariano tem um jeito específico de respeitar e render homenagem a esse deus, mesmo que seja adorador de outra divindade.

Religião

Os sacerdotes de Cruine têm como missão auxiliar e instruir os seguidores do deus no entendimento do ciclo da vida e na aceitação das almas perante suas mortes, auxiliando-as a compreender os verdadeiros motivos que levarão aos seus respectivos fins, causando a aceitação da morte com a esperança de reencarnação futura.

Os sacerdotes também cuidam dos ritos fúnebres, seja de grandes reis, seja de simples aldeões. Por isso, há sempre um templo de Cruine próximo a um cemitério, que geralmente é administrado por esses sacerdotes.

As sacerdotisas de Cruine são conhecidas por serem hábeis parteiras, já que Cruine é também o deus da vida, que cuida e rege as reencarnações, e um nascimento é considerado parte do ciclo natural da vida.

Templo

Os templos de Cruine seguem o estilo gótico, mas com poucos detalhes arquitetônicos. Em geral, são pouco iluminados e suas paredes possuem poucas pinturas ou imagens. Quando as têm, são geralmente do próprio Cruine.

Os cemitérios são localizados na parte do fundo do terreno do templo. No porão, os corpos são embalsamados e preparados para serem velados, é onde os corpos são lavados e tornam-se aparentáveis aos visitantes do funeral.

Vestimenta

Os sacerdotes vestem longos e espessos mantos negros com capuzes largos, que cobrem de sombras a face de seu usuário.

Locais sagrados

Em Tagmar o principal local dedicado a Cruine fica nas cavernas da cordilheira da Navalha, em Luna. Lá se encontra um grande santuário subterrâneo dedicado a esse deus, onde está situada a sede da Ordem da Noite Eterna, fundada por Galana, ser morto-vivo que arrependeu-se de seu destino. Segundo a lenda, Galana recebeu instruções do próprio Cruine, sendo acolhida em seu reino após a fundação da ordem.

Existem outros templos considerados importantes. Um grande Templo edificado em Dameste, próximo à fronteira com o campo branco. Nele os sacerdotes rezam pelo descanso dos fantasmas do campo branco. Na mesma linha, há outro templo em Telas onde os sacerdotes rezam pelo descanso dos zumbis d'Os Mangues. Mas o maior templo está em Saravossa e, junto a esse, o maior cemitério de Tagmar, onde grandes reis estão enterrados lá, e por ocasião do dia de Cruine muitos peregrinos visitam esse cemitério para rezar.



Itens Sagrados

As ordens de Cruine são ricas na quantidade de itens que servem para o combate contra mortos-vivos. Vale destacar os “Grilhões de Cruine”, lanças abençoadas que imobilizam mortos-vivos ao toque; e as “Vingadoras Sagradas”, espadas usadas pelos membros da Ordem da Noite Eterna. Há também alguns itens sagrados especiais em posse das ordens, como:

O Anel do Juiz Perfeito: É um anel que dá ao portador a capacidade de ver se alguém é culpado ou inocente de um crime do qual esteja sendo acusado.

O Espelho de Cruine: Um espelho grande, que dizem ser o portal para o reino dos mortos. Porém, ninguém sabe se ele realmente existe. Dizem que na parte de cima do espelho está escrito: “Deixai para trás toda esperança vós que entraís no Reino de Cruine.”

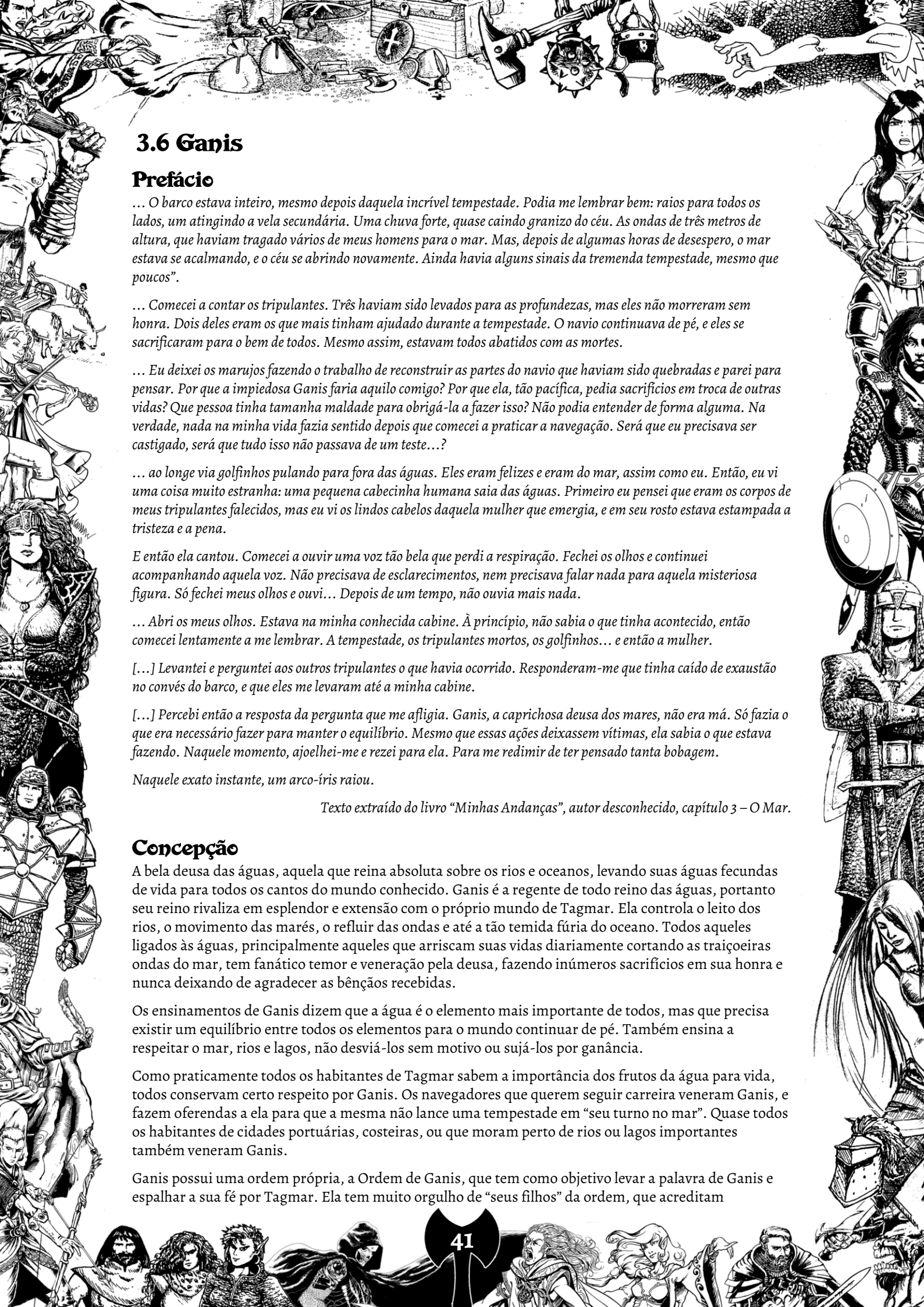
Joia de Cruine: Suposta pedra negra e ovalada com a qual diz-se poder entrar em contato com o próprio Deus, em seu Reino.

Doutrinas do culto

- Não tolerar deturpações no ciclo natural da vida, procurando eliminar qualquer tipo de mortos-vivos ou demônios.
- Respeitar a vida que uma mãe carrega em seu seio.
- Honrar os mortos e rezar pelo seu descanso.
- Sempre enterrar os mortos, mesmo quando forem indigentes.

Ganis





3.6 Ganis

Prefácio

... O barco estava inteiro, mesmo depois daquela incrível tempestade. Podia me lembrar bem: raios para todos os lados, um atingindo a vela secundária. Uma chuva forte, quase caindo granizo do céu. As ondas de três metros de altura, que haviam tragado vários de meus homens para o mar. Mas, depois de algumas horas de desespero, o mar estava se acalmando, e o céu se abrindo novamente. Ainda havia alguns sinais da tremenda tempestade, mesmo que poucos”.

... Comecei a contar os tripulantes. Três haviam sido levados para as profundezas, mas eles não morreram sem honra. Dois deles eram os que mais tinham ajudado durante a tempestade. O navio continuava de pé, e eles se sacrificaram para o bem de todos. Mesmo assim, estavam todos abatidos com as mortes.

... Eu deixei os marujos fazendo o trabalho de reconstruir as partes do navio que haviam sido quebradas e parei para pensar. Por que a impiedosa Ganis faria aquilo comigo? Por que ela, tão pacífica, pedia sacrifícios em troca de outras vidas? Que pessoa tinha tamanha maldade para obrigá-la a fazer isso? Não podia entender de forma alguma. Na verdade, nada na minha vida fazia sentido depois que comecei a praticar a navegação. Será que eu precisava ser castigado, será que tudo isso não passava de um teste...?

... ao longe via golfinhos pulando para fora das águas. Eles eram felizes e eram do mar, assim como eu. Então, eu vi uma coisa muito estranha: uma pequena cabecinha humana saía das águas. Primeiro eu pensei que eram os corpos de meus tripulantes falecidos, mas eu vi os lindos cabelos daquela mulher que emergia, e em seu rosto estava estampada a tristeza e a pena.

E então ela cantou. Comecei a ouvir uma voz tão bela que perdi a respiração. Fechei os olhos e continuei acompanhando aquela voz. Não precisava de esclarecimentos, nem precisava falar nada para aquela misteriosa figura. Só fechei meus olhos e ouvi... Depois de um tempo, não ouvia mais nada.

... Abri os meus olhos. Estava na minha conhecida cabine. À princípio, não sabia o que tinha acontecido, então comecei lentamente a me lembrar. A tempestade, os tripulantes mortos, os golfinhos... e então a mulher.

[...] Levantei e perguntei aos outros tripulantes o que havia ocorrido. Responderam-me que tinha caído de exaustão no convés do barco, e que eles me levaram até a minha cabine.

[...] Percebi então a resposta da pergunta que me afligia. Ganis, a caprichosa deusa dos mares, não era má. Só fazia o que era necessário fazer para manter o equilíbrio. Mesmo que essas ações deixassem vítimas, ela sabia o que estava fazendo. Naquele momento, ajoelhei-me e rezei para ela. Para me redimir de ter pensado tanta bobagem.

Naquele exato instante, um arco-íris raiou.

Texto extraído do livro “Minhas Andanças”, autor desconhecido, capítulo 3 – O Mar.

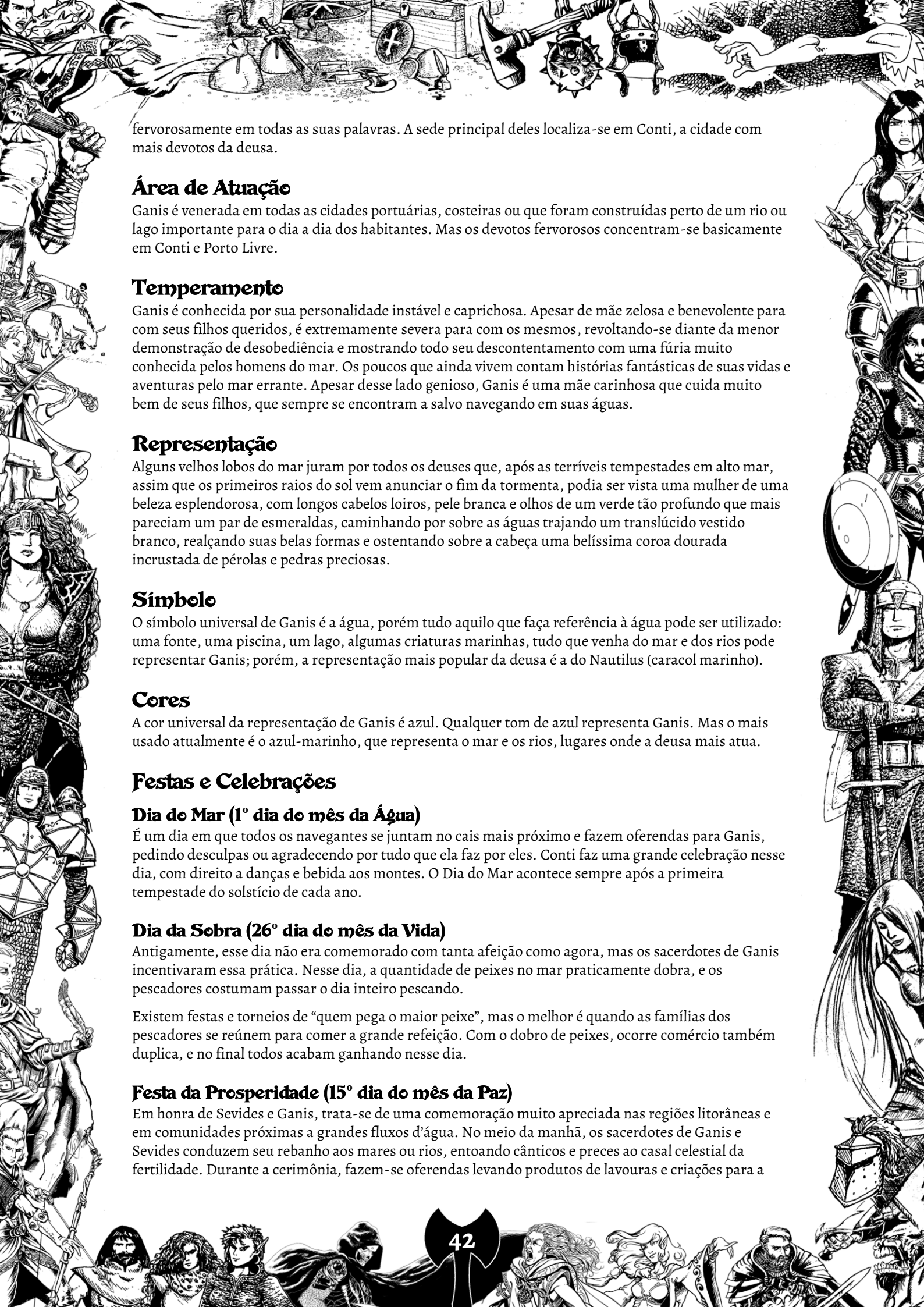
Concepção

A bela deusa das águas, aquela que reina absoluta sobre os rios e oceanos, levando suas águas fecundas de vida para todos os cantos do mundo conhecido. Ganis é a regente de todo reino das águas, portanto seu reino rivaliza em esplendor e extensão com o próprio mundo de Tagmar. Ela controla o leito dos rios, o movimento das marés, o refluir das ondas e até a tão temida fúria do oceano. Todos aqueles ligados às águas, principalmente aqueles que arriscam suas vidas diariamente cortando as traiçoeiras ondas do mar, tem fanático temor e veneração pela deusa, fazendo inúmeros sacrifícios em sua honra e nunca deixando de agradecer as bênçãos recebidas.

Os ensinamentos de Ganis dizem que a água é o elemento mais importante de todos, mas que precisa existir um equilíbrio entre todos os elementos para o mundo continuar de pé. Também ensina a respeitar o mar, rios e lagos, não desviá-los sem motivo ou sujá-los por ganância.

Como praticamente todos os habitantes de Tagmar sabem a importância dos frutos da água para vida, todos conservam certo respeito por Ganis. Os navegadores que querem seguir carreira veneram Ganis, e fazem oferendas a ela para que a mesma não lance uma tempestade em “seu turno no mar”. Quase todos os habitantes de cidades portuárias, costeiras, ou que moram perto de rios ou lagos importantes também veneram Ganis.

Ganis possui uma ordem própria, a Ordem de Ganis, que tem como objetivo levar a palavra de Ganis e espalhar a sua fé por Tagmar. Ela tem muito orgulho de “seus filhos” da ordem, que acreditam



fervorosamente em todas as suas palavras. A sede principal deles localiza-se em Conti, a cidade com mais devotos da deusa.

Área de Atuação

Ganis é venerada em todas as cidades portuárias, costeiras ou que foram construídas perto de um rio ou lago importante para o dia a dia dos habitantes. Mas os devotos fervorosos concentram-se basicamente em Conti e Porto Livre.

Temperamento

Ganis é conhecida por sua personalidade instável e caprichosa. Apesar de mãe zelosa e benevolente para com seus filhos queridos, é extremamente severa para com os mesmos, revoltando-se diante da menor demonstração de desobediência e mostrando todo seu descontentamento com uma fúria muito conhecida pelos homens do mar. Os poucos que ainda vivem contam histórias fantásticas de suas vidas e aventuras pelo mar errante. Apesar desse lado genioso, Ganis é uma mãe carinhosa que cuida muito bem de seus filhos, que sempre se encontram a salvo navegando em suas águas.

Representação

Alguns velhos lobos do mar juram por todos os deuses que, após as terríveis tempestades em alto mar, assim que os primeiros raios do sol vem anunciar o fim da tormenta, podia ser vista uma mulher de uma beleza esplendorosa, com longos cabelos loiros, pele branca e olhos de um verde tão profundo que mais pareciam um par de esmeraldas, caminhando por sobre as águas trajando um translúcido vestido branco, realçando suas belas formas e ostentando sobre a cabeça uma belíssima coroa dourada incrustada de pérolas e pedras preciosas.

Símbolo

O símbolo universal de Ganis é a água, porém tudo aquilo que faça referência à água pode ser utilizado: uma fonte, uma piscina, um lago, algumas criaturas marinhas, tudo que venha do mar e dos rios pode representar Ganis; porém, a representação mais popular da deusa é a do Nautilus (caracol marinho).

Cores

A cor universal da representação de Ganis é azul. Qualquer tom de azul representa Ganis. Mas o mais usado atualmente é o azul-marinho, que representa o mar e os rios, lugares onde a deusa mais atua.

Festas e Celebrações

Dia do Mar (1º dia do mês da Água)

É um dia em que todos os navegantes se juntam no cais mais próximo e fazem oferendas para Ganis, pedindo desculpas ou agradecendo por tudo que ela faz por eles. Conti faz uma grande celebração nesse dia, com direito a danças e bebida aos montes. O Dia do Mar acontece sempre após a primeira tempestade do solstício de cada ano.

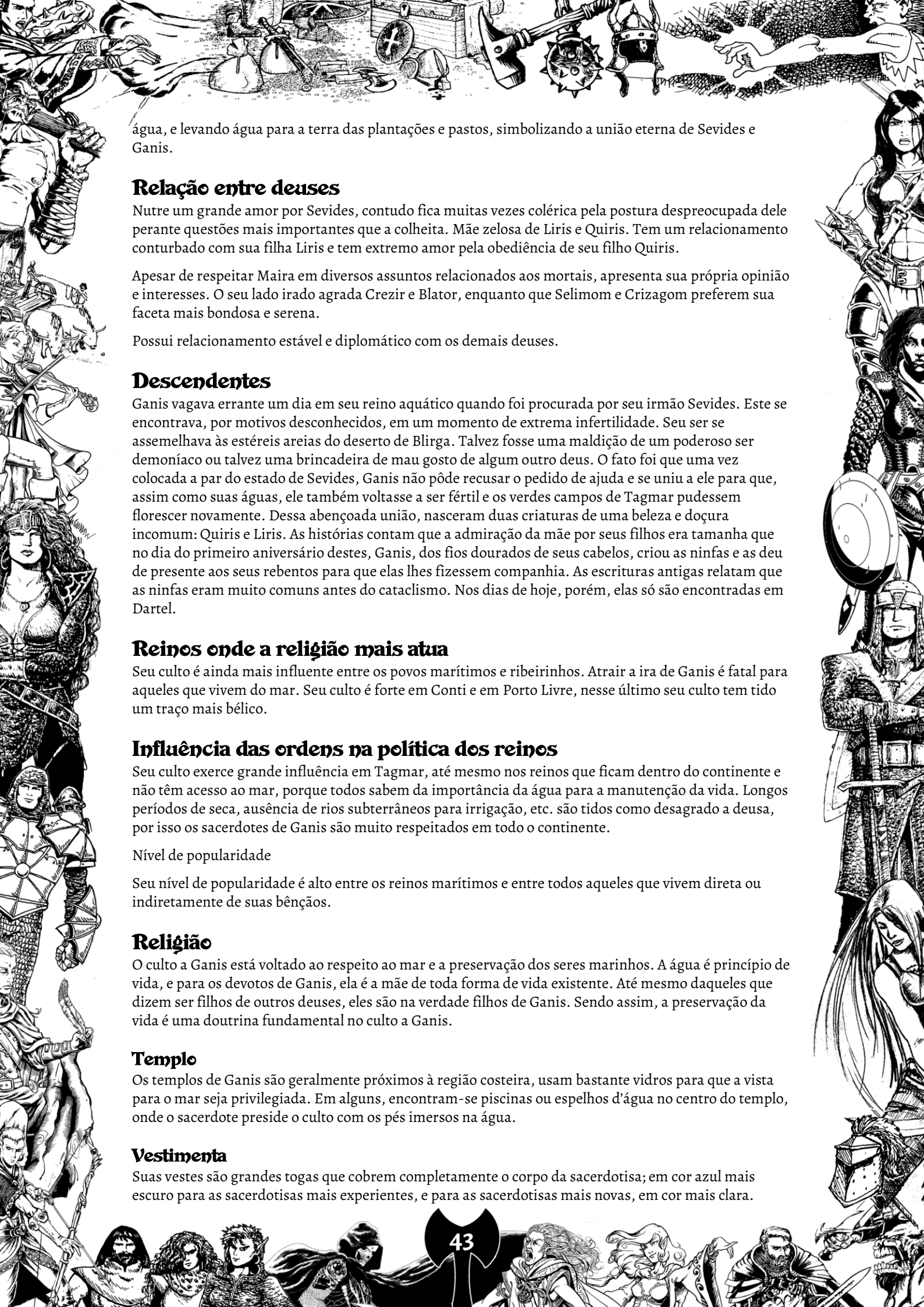
Dia da Sobra (26º dia do mês da Vida)

Antigamente, esse dia não era comemorado com tanta afeição como agora, mas os sacerdotes de Ganis incentivaram essa prática. Nesse dia, a quantidade de peixes no mar praticamente dobra, e os pescadores costumam passar o dia inteiro pescando.

Existem festas e torneios de “quem pega o maior peixe”, mas o melhor é quando as famílias dos pescadores se reúnem para comer a grande refeição. Com o dobro de peixes, ocorre comércio também duplica, e no final todos acabam ganhando nesse dia.

Festa da Prosperidade (15º dia do mês da Paz)

Em honra de Sevides e Ganis, trata-se de uma comemoração muito apreciada nas regiões litorâneas e em comunidades próximas a grandes fluxos d'água. No meio da manhã, os sacerdotes de Ganis e Sevides conduzem seu rebanho aos mares ou rios, entoando cânticos e preces ao casal celestial da fertilidade. Durante a cerimônia, fazem-se oferendas levando produtos de lavouras e criações para a



água, e levando água para a terra das plantações e pastos, simbolizando a união eterna de Sevides e Ganis.

Relação entre deuses

Nutre um grande amor por Sevides, contudo fica muitas vezes colérica pela postura despreocupada dele perante questões mais importantes que a colheita. Mãe zelosa de Liris e Quiris. Tem um relacionamento conturbado com sua filha Liris e tem extremo amor pela obediência de seu filho Quiris.

Apesar de respeitar Maira em diversos assuntos relacionados aos mortais, apresenta sua própria opinião e interesses. O seu lado irado agrada Crezir e Blator, enquanto que Selimom e Crizagom preferem sua faceta mais bondosa e serena.

Possui relacionamento estável e diplomático com os demais deuses.

Descendentes

Ganis vagava errante um dia em seu reino aquático quando foi procurada por seu irmão Sevides. Este se encontrava, por motivos desconhecidos, em um momento de extrema infertilidade. Seu ser se assemelhava às estéreis areias do deserto de Blirga. Talvez fosse uma maldição de um poderoso ser demoníaco ou talvez uma brincadeira de mau gosto de algum outro deus. O fato foi que uma vez colocada a par do estado de Sevides, Ganis não pôde recusar o pedido de ajuda e se uniu a ele para que, assim como suas águas, ele também voltasse a ser fértil e os verdes campos de Tagmar pudessem florescer novamente. Dessa abençoada união, nasceram duas criaturas de uma beleza e doçura incomum: Quiris e Liris. As histórias contam que a admiração da mãe por seus filhos era tamanha que no dia do primeiro aniversário destes, Ganis, dos fios dourados de seus cabelos, criou as ninfas e as deu de presente aos seus rebentos para que elas lhes fizessem companhia. As escrituras antigas relatam que as ninfas eram muito comuns antes do cataclismo. Nos dias de hoje, porém, elas só são encontradas em Dartel.

Reinos onde a religião mais atua

Seu culto é ainda mais influente entre os povos marítimos e ribeirinhos. Atrair a ira de Ganis é fatal para aqueles que vivem do mar. Seu culto é forte em Conti e em Porto Livre, nesse último seu culto tem tido um traço mais bélico.

Influência das ordens na política dos reinos

Seu culto exerce grande influência em Tagmar, até mesmo nos reinos que ficam dentro do continente e não têm acesso ao mar, porque todos sabem da importância da água para a manutenção da vida. Longos períodos de seca, ausência de rios subterrâneos para irrigação, etc. são tidos como desagrado a deusa, por isso os sacerdotes de Ganis são muito respeitados em todo o continente.

Nível de popularidade

Seu nível de popularidade é alto entre os reinos marítimos e entre todos aqueles que vivem direta ou indiretamente de suas bênçãos.

Religião

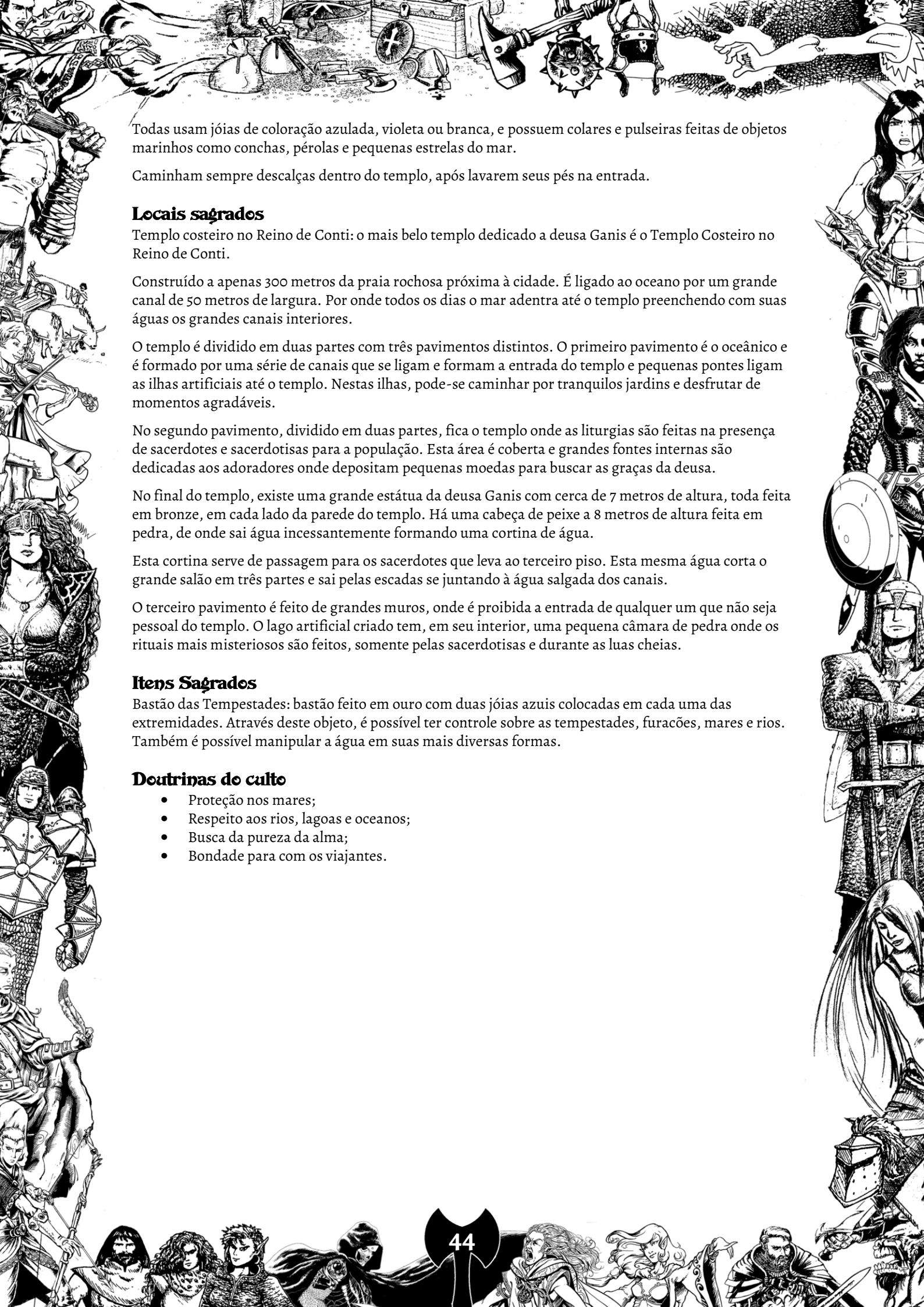
O culto a Ganis está voltado ao respeito ao mar e a preservação dos seres marinhos. A água é princípio de vida, e para os devotos de Ganis, ela é a mãe de toda forma de vida existente. Até mesmo daqueles que dizem ser filhos de outros deuses, eles são na verdade filhos de Ganis. Sendo assim, a preservação da vida é uma doutrina fundamental no culto a Ganis.

Templo

Os templos de Ganis são geralmente próximos à região costeira, usam bastante vidros para que a vista para o mar seja privilegiada. Em alguns, encontram-se piscinas ou espelhos d'água no centro do templo, onde o sacerdote preside o culto com os pés imersos na água.

Vestimenta

Suas vestes são grandes togas que cobrem completamente o corpo da sacerdotisa; em cor azul mais escuro para as sacerdotisas mais experientes, e para as sacerdotisas mais novas, em cor mais clara.



Todas usam jóias de coloração azulada, violeta ou branca, e possuem colares e pulseiras feitas de objetos marinhos como conchas, pérolas e pequenas estrelas do mar.

Caminham sempre descalças dentro do templo, após lavarem seus pés na entrada.

Locais sagrados

Templo costeiro no Reino de Conti: o mais belo templo dedicado a deusa Ganis é o Templo Costeiro no Reino de Conti.

Construído a apenas 300 metros da praia rochosa próxima à cidade. É ligado ao oceano por um grande canal de 50 metros de largura. Por onde todos os dias o mar adentra até o templo preenchendo com suas águas os grandes canais interiores.

O templo é dividido em duas partes com três pavimentos distintos. O primeiro pavimento é o oceânico e é formado por uma série de canais que se ligam e formam a entrada do templo e pequenas pontes ligam as ilhas artificiais até o templo. Nestas ilhas, pode-se caminhar por tranquilos jardins e desfrutar de momentos agradáveis.

No segundo pavimento, dividido em duas partes, fica o templo onde as liturgias são feitas na presença de sacerdotes e sacerdotisas para a população. Esta área é coberta e grandes fontes internas são dedicadas aos adoradores onde depositam pequenas moedas para buscar as graças da deusa.

No final do templo, existe uma grande estátua da deusa Ganis com cerca de 7 metros de altura, toda feita em bronze, em cada lado da parede do templo. Há uma cabeça de peixe a 8 metros de altura feita em pedra, de onde sai água incessantemente formando uma cortina de água.

Esta cortina serve de passagem para os sacerdotes que leva ao terceiro piso. Esta mesma água corta o grande salão em três partes e sai pelas escadas se juntando à água salgada dos canais.

O terceiro pavimento é feito de grandes muros, onde é proibida a entrada de qualquer um que não seja pessoal do templo. O lago artificial criado tem, em seu interior, uma pequena câmara de pedra onde os rituais mais misteriosos são feitos, somente pelas sacerdotisas e durante as luas cheias.

Itens Sagrados

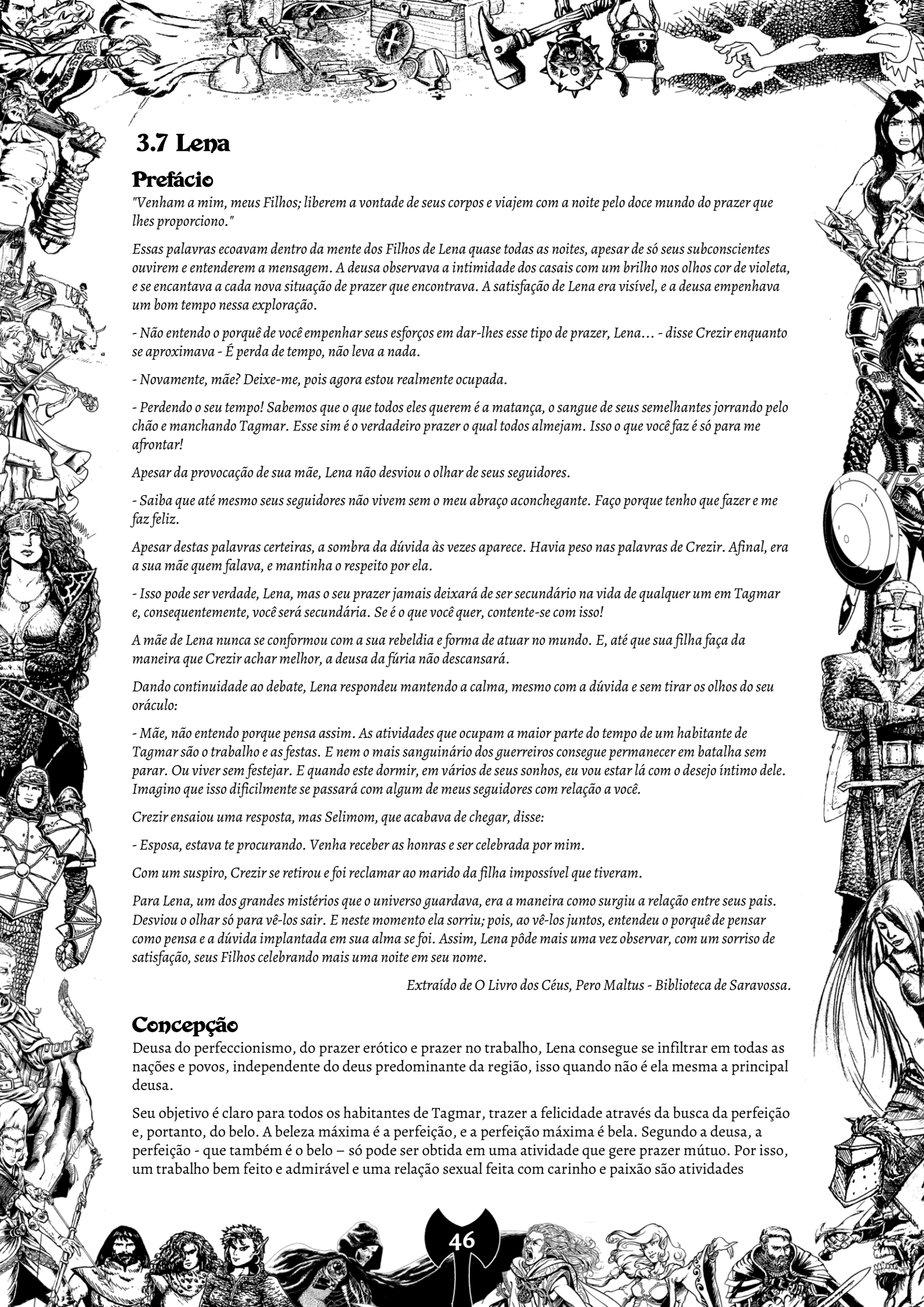
Bastão das Tempestades: bastão feito em ouro com duas jóias azuis colocadas em cada uma das extremidades. Através deste objeto, é possível ter controle sobre as tempestades, furacões, mares e rios. Também é possível manipular a água em suas mais diversas formas.

Doutrinas do culto

- Proteção nos mares;
- Respeito aos rios, lagoas e oceanos;
- Busca da pureza da alma;
- Bondade para com os viajantes.

Lena





3.7 Lena

Prefácio

"Venham a mim, meus Filhos; liberem a vontade de seus corpos e viajem com a noite pelo doce mundo do prazer que lhes proporciono."

Essas palavras ecoavam dentro da mente dos Filhos de Lena quase todas as noites, apesar de só seus subconscientes ouvirem e entenderem a mensagem. A deusa observava a intimidade dos casais com um brilho nos olhos cor de violeta, e se encantava a cada nova situação de prazer que encontrava. A satisfação de Lena era visível, e a deusa empenhava um bom tempo nessa exploração.

- Não entendo o porquê de você empenhar seus esforços em dar-lhes esse tipo de prazer, Lena... - disse Crezir enquanto se aproximava - É perda de tempo, não leva a nada.

- Novamente, mãe? Deixe-me, pois agora estou realmente ocupada.

- Perdendo o seu tempo! Sabemos que o que todos eles querem é a matança, o sangue de seus semelhantes jorrando pelo chão e manchando Tagmar. Esse sim é o verdadeiro prazer o qual todos almejam. Isso o que você faz é só para me afrontar!

Apesar da provocação de sua mãe, Lena não desviou o olhar de seus seguidores.

- Saiba que até mesmo seus seguidores não vivem sem o meu abraço aconchegante. Faço porque tenho que fazer e me faz feliz.

Apesar destas palavras certas, a sombra da dúvida às vezes aparece. Havia peso nas palavras de Crezir. Afinal, era a sua mãe quem falava, e mantinha o respeito por ela.

- Isso pode ser verdade, Lena, mas o seu prazer jamais deixará de ser secundário na vida de qualquer um em Tagmar e, conseqüentemente, você será secundária. Se é o que você quer, contente-se com isso!

A mãe de Lena nunca se conformou com a sua rebeldia e forma de atuar no mundo. E, até que sua filha faça da maneira que Crezir achar melhor, a deusa da fúria não descansará.

Dando continuidade ao debate, Lena respondeu mantendo a calma, mesmo com a dúvida e sem tirar os olhos do seu oráculo:

- Mãe, não entendo porque pensa assim. As atividades que ocupam a maior parte do tempo de um habitante de Tagmar são o trabalho e as festas. E nem o mais sanguinário dos guerreiros consegue permanecer em batalha sem parar. Ou viver sem festejar. E quando este dormir, em vários de seus sonhos, eu vou estar lá com o desejo íntimo dele. Imagino que isso dificilmente se passará com algum de meus seguidores com relação a você.

Crezir ensaiou uma resposta, mas Selimom, que acabava de chegar, disse:

- Esposa, estava te procurando. Venha receber as honras e ser celebrada por mim.

Com um suspiro, Crezir se retirou e foi reclamar ao marido da filha impossível que tiveram.

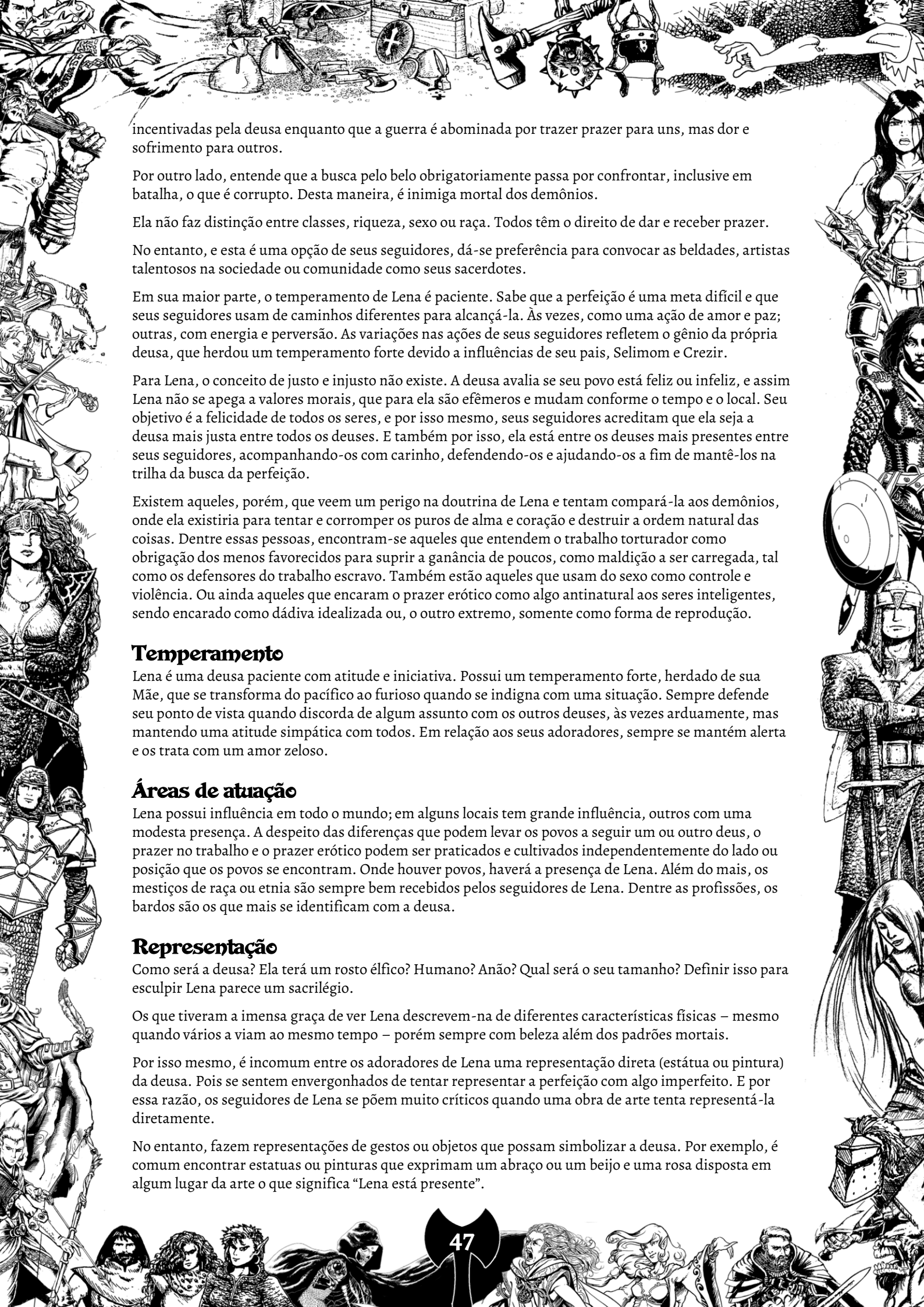
Para Lena, um dos grandes mistérios que o universo guardava, era a maneira como surgiu a relação entre seus pais. Desviou o olhar só para vê-los sair. E neste momento ela sorriu; pois, ao vê-los juntos, entendeu o porquê de pensar como pensa e a dúvida implantada em sua alma se foi. Assim, Lena pôde mais uma vez observar, com um sorriso de satisfação, seus Filhos celebrando mais uma noite em seu nome.

Extraído de O Livro dos Céus, Pero Maltus - Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Deusa do perfeccionismo, do prazer erótico e prazer no trabalho, Lena consegue se infiltrar em todas as nações e povos, independente do deus predominante da região, isso quando não é ela mesma a principal deusa.

Seu objetivo é claro para todos os habitantes de Tagmar, trazer a felicidade através da busca da perfeição e, portanto, do belo. A beleza máxima é a perfeição, e a perfeição máxima é bela. Segundo a deusa, a perfeição - que também é o belo - só pode ser obtida em uma atividade que gere prazer mútuo. Por isso, um trabalho bem feito e admirável e uma relação sexual feita com carinho e paixão são atividades



incentivadas pela deusa enquanto que a guerra é abominada por trazer prazer para uns, mas dor e sofrimento para outros.

Por outro lado, entende que a busca pelo belo obrigatoriamente passa por confrontar, inclusive em batalha, o que é corrupto. Desta maneira, é inimiga mortal dos demônios.

Ela não faz distinção entre classes, riqueza, sexo ou raça. Todos têm o direito de dar e receber prazer.

No entanto, e esta é uma opção de seus seguidores, dá-se preferência para convocar as beldades, artistas talentosos na sociedade ou comunidade como seus sacerdotes.

Em sua maior parte, o temperamento de Lena é paciente. Sabe que a perfeição é uma meta difícil e que seus seguidores usam de caminhos diferentes para alcançá-la. Às vezes, como uma ação de amor e paz; outras, com energia e perversão. As variações nas ações de seus seguidores refletem o gênio da própria deusa, que herdou um temperamento forte devido a influências de seu pais, Selimom e Crezir.

Para Lena, o conceito de justo e injusto não existe. A deusa avalia se seu povo está feliz ou infeliz, e assim Lena não se apega a valores morais, que para ela são efêmeros e mudam conforme o tempo e o local. Seu objetivo é a felicidade de todos os seres, e por isso mesmo, seus seguidores acreditam que ela seja a deusa mais justa entre todos os deuses. E também por isso, ela está entre os deuses mais presentes entre seus seguidores, acompanhando-os com carinho, defendendo-os e ajudando-os a fim de mantê-los na trilha da busca da perfeição.

Existem aqueles, porém, que veem um perigo na doutrina de Lena e tentam compará-la aos demônios, onde ela existiria para tentar e corromper os puros de alma e coração e destruir a ordem natural das coisas. Dentre essas pessoas, encontram-se aqueles que entendem o trabalho torturador como obrigação dos menos favorecidos para suprir a ganância de poucos, como maldição a ser carregada, tal como os defensores do trabalho escravo. Também estão aqueles que usam do sexo como controle e violência. Ou ainda aqueles que encaram o prazer erótico como algo antinatural aos seres inteligentes, sendo encarado como dádiva idealizada ou, o outro extremo, somente como forma de reprodução.

Temperamento

Lena é uma deusa paciente com atitude e iniciativa. Possui um temperamento forte, herdado de sua Mãe, que se transforma do pacífico ao furioso quando se indigna com uma situação. Sempre defende seu ponto de vista quando discorda de algum assunto com os outros deuses, às vezes arduamente, mas mantendo uma atitude simpática com todos. Em relação aos seus adoradores, sempre se mantém alerta e os trata com um amor zeloso.

Áreas de atuação

Lena possui influência em todo o mundo; em alguns locais tem grande influência, outros com uma modesta presença. A despeito das diferenças que podem levar os povos a seguir um ou outro deus, o prazer no trabalho e o prazer erótico podem ser praticados e cultivados independentemente do lado ou posição que os povos se encontram. Onde houver povos, haverá a presença de Lena. Além do mais, os mestiços de raça ou etnia são sempre bem recebidos pelos seguidores de Lena. Dentre as profissões, os bardos são os que mais se identificam com a deusa.

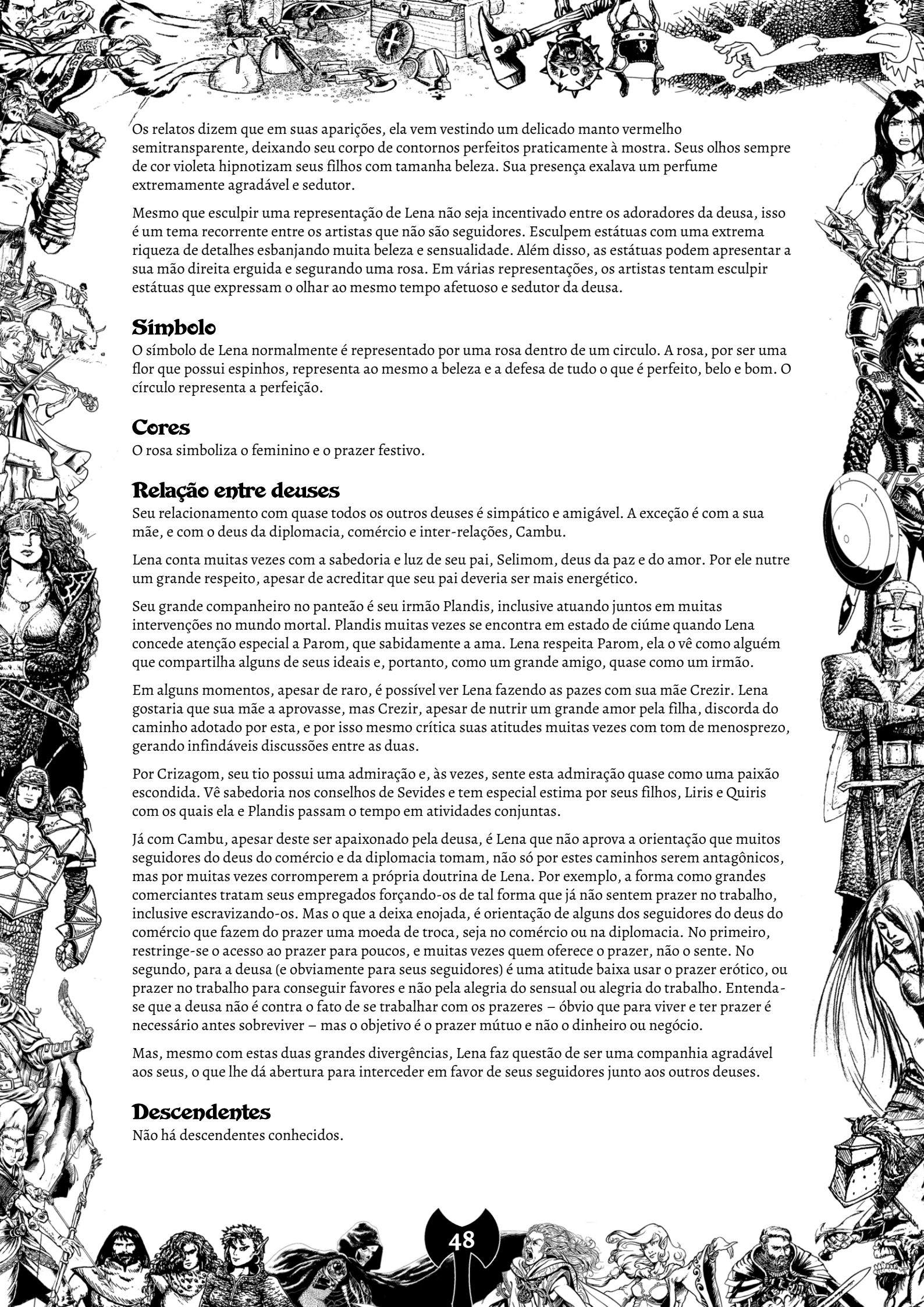
Representação

Como será a deusa? Ela terá um rosto élfico? Humano? Anão? Qual será o seu tamanho? Definir isso para esculpir Lena parece um sacrilégio.

Os que tiveram a imensa graça de ver Lena descrevem-na de diferentes características físicas – mesmo quando vários a viam ao mesmo tempo – porém sempre com beleza além dos padrões mortais.

Por isso mesmo, é incomum entre os adoradores de Lena uma representação direta (estátua ou pintura) da deusa. Pois se sentem envergonhados de tentar representar a perfeição com algo imperfeito. E por essa razão, os seguidores de Lena se põem muito críticos quando uma obra de arte tenta representá-la diretamente.

No entanto, fazem representações de gestos ou objetos que possam simbolizar a deusa. Por exemplo, é comum encontrar estatuas ou pinturas que expressem um abraço ou um beijo e uma rosa disposta em algum lugar da arte o que significa “Lena está presente”.



Os relatos dizem que em suas aparições, ela vem vestindo um delicado manto vermelho semitransparente, deixando seu corpo de contornos perfeitos praticamente à mostra. Seus olhos sempre de cor violeta hipnotizam seus filhos com tamanha beleza. Sua presença exalava um perfume extremamente agradável e sedutor.

Mesmo que esculpir uma representação de Lena não seja incentivado entre os adoradores da deusa, isso é um tema recorrente entre os artistas que não são seguidores. Esculpem estátuas com uma extrema riqueza de detalhes esbanjando muita beleza e sensualidade. Além disso, as estátuas podem apresentar a sua mão direita erguida e segurando uma rosa. Em várias representações, os artistas tentam esculpir estátuas que expressam o olhar ao mesmo tempo afetuoso e sedutor da deusa.

Símbolo

O símbolo de Lena normalmente é representado por uma rosa dentro de um círculo. A rosa, por ser uma flor que possui espinhos, representa ao mesmo a beleza e a defesa de tudo o que é perfeito, belo e bom. O círculo representa a perfeição.

Cores

O rosa simboliza o feminino e o prazer festivo.

Relação entre deuses

Seu relacionamento com quase todos os outros deuses é simpático e amigável. A exceção é com a sua mãe, e com o deus da diplomacia, comércio e inter-relações, Cambu.

Lena conta muitas vezes com a sabedoria e luz de seu pai, Selimom, deus da paz e do amor. Por ele nutre um grande respeito, apesar de acreditar que seu pai deveria ser mais energético.

Seu grande companheiro no panteão é seu irmão Plandis, inclusive atuando juntos em muitas intervenções no mundo mortal. Plandis muitas vezes se encontra em estado de ciúme quando Lena concede atenção especial a Parom, que sabidamente a ama. Lena respeita Parom, ela o vê como alguém que compartilha alguns de seus ideais e, portanto, como um grande amigo, quase como um irmão.

Em alguns momentos, apesar de raro, é possível ver Lena fazendo as pazes com sua mãe Crezir. Lena gostaria que sua mãe a aprovasse, mas Crezir, apesar de nutrir um grande amor pela filha, discorda do caminho adotado por esta, e por isso mesmo crítica suas atitudes muitas vezes com tom de menosprezo, gerando infundáveis discussões entre as duas.

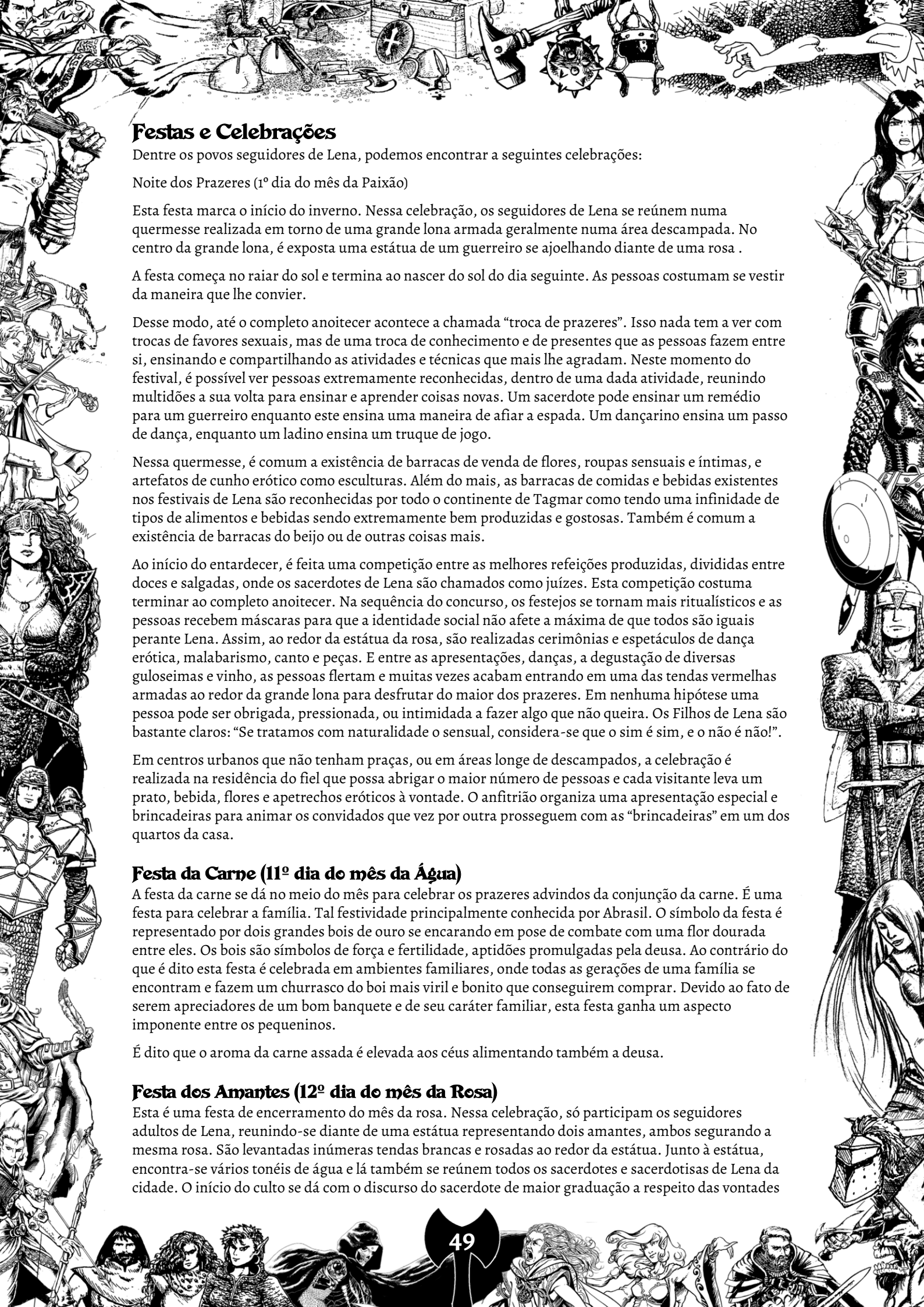
Por Crizagom, seu tio possui uma admiração e, às vezes, sente esta admiração quase como uma paixão escondida. Vê sabedoria nos conselhos de Sevides e tem especial estima por seus filhos, Liris e Quiris com os quais ela e Plandis passam o tempo em atividades conjuntas.

Já com Cambu, apesar deste ser apaixonado pela deusa, é Lena que não aprova a orientação que muitos seguidores do deus do comércio e da diplomacia tomam, não só por estes caminhos serem antagônicos, mas por muitas vezes corromperem a própria doutrina de Lena. Por exemplo, a forma como grandes comerciantes tratam seus empregados forçando-os de tal forma que já não sentem prazer no trabalho, inclusive escravizando-os. Mas o que a deixa enojada, é orientação de alguns dos seguidores do deus do comércio que fazem do prazer uma moeda de troca, seja no comércio ou na diplomacia. No primeiro, restringe-se o acesso ao prazer para poucos, e muitas vezes quem oferece o prazer, não o sente. No segundo, para a deusa (e obviamente para seus seguidores) é uma atitude baixa usar o prazer erótico, ou prazer no trabalho para conseguir favores e não pela alegria do sensual ou alegria do trabalho. Entenda-se que a deusa não é contra o fato de se trabalhar com os prazeres – óbvio que para viver e ter prazer é necessário antes sobreviver – mas o objetivo é o prazer mútuo e não o dinheiro ou negócio.

Mas, mesmo com estas duas grandes divergências, Lena faz questão de ser uma companhia agradável aos seus, o que lhe dá abertura para interceder em favor de seus seguidores junto aos outros deuses.

Descendentes

Não há descendentes conhecidos.



Festas e Celebrações

Dentre os povos seguidores de Lena, podemos encontrar a seguintes celebrações:

Noite dos Prazeres (1º dia do mês da Paixão)

Esta festa marca o início do inverno. Nessa celebração, os seguidores de Lena se reúnem numa quermesse realizada em torno de uma grande lona armada geralmente numa área descampada. No centro da grande lona, é exposta uma estátua de um guerreiro se ajoelhando diante de uma rosa.

A festa começa no raiar do sol e termina ao nascer do sol do dia seguinte. As pessoas costumam se vestir da maneira que lhe convier.

Desse modo, até o completo anoitecer acontece a chamada “troca de prazeres”. Isso nada tem a ver com trocas de favores sexuais, mas de uma troca de conhecimento e de presentes que as pessoas fazem entre si, ensinando e compartilhando as atividades e técnicas que mais lhe agradam. Neste momento do festival, é possível ver pessoas extremamente reconhecidas, dentro de uma dada atividade, reunindo multidões a sua volta para ensinar e aprender coisas novas. Um sacerdote pode ensinar um remédio para um guerreiro enquanto este ensina uma maneira de afiar a espada. Um dançarino ensina um passo de dança, enquanto um ladino ensina um truque de jogo.

Nessa quermesse, é comum a existência de barracas de venda de flores, roupas sensuais e íntimas, e artefatos de cunho erótico como esculturas. Além do mais, as barracas de comidas e bebidas existentes nos festivais de Lena são reconhecidas por todo o continente de Tagmar como tendo uma infinidade de tipos de alimentos e bebidas sendo extremamente bem produzidas e gostosas. Também é comum a existência de barracas do beijo ou de outras coisas mais.

Ao início do entardecer, é feita uma competição entre as melhores refeições produzidas, divididas entre doces e salgadas, onde os sacerdotes de Lena são chamados como juizes. Esta competição costuma terminar ao completo anoitecer. Na sequência do concurso, os festejos se tornam mais ritualísticos e as pessoas recebem máscaras para que a identidade social não afete a máxima de que todos são iguais perante Lena. Assim, ao redor da estátua da rosa, são realizadas cerimônias e espetáculos de dança erótica, malabarismo, canto e peças. E entre as apresentações, danças, a degustação de diversas guloseimas e vinho, as pessoas flertam e muitas vezes acabam entrando em uma das tendas vermelhas armadas ao redor da grande lona para desfrutar do maior dos prazeres. Em nenhuma hipótese uma pessoa pode ser obrigada, pressionada, ou intimidada a fazer algo que não queira. Os Filhos de Lena são bastante claros: “Se tratamos com naturalidade o sensual, considera-se que o sim é sim, e o não é não!”.

Em centros urbanos que não tenham praças, ou em áreas longe de descampados, a celebração é realizada na residência do fiel que possa abrigar o maior número de pessoas e cada visitante leva um prato, bebida, flores e apetrechos eróticos à vontade. O anfitrião organiza uma apresentação especial e brincadeiras para animar os convidados que vez por outra prosseguem com as “brincadeiras” em um dos quartos da casa.

Festa da Carne (11º dia do mês da Água)

A festa da carne se dá no meio do mês para celebrar os prazeres advindos da conjunção da carne. É uma festa para celebrar a família. Tal festividade principalmente conhecida por Abrasil. O símbolo da festa é representado por dois grandes bois de ouro se encarando em pose de combate com uma flor dourada entre eles. Os bois são símbolos de força e fertilidade, aptidões promulgadas pela deusa. Ao contrário do que é dito esta festa é celebrada em ambientes familiares, onde todas as gerações de uma família se encontram e fazem um churrasco do boi mais viril e bonito que conseguirem comprar. Devido ao fato de serem apreciadores de um bom banquete e de seu caráter familiar, esta festa ganha um aspecto imponente entre os pequeninos.

É dito que o aroma da carne assada é elevada aos céus alimentando também a deusa.

Festa dos Amantes (12º dia do mês da Rosa)

Esta é uma festa de encerramento do mês da rosa. Nessa celebração, só participam os seguidores adultos de Lena, reunindo-se diante de uma estátua representando dois amantes, ambos segurando a mesma rosa. São levantadas inúmeras tendas brancas e rosadas ao redor da estátua. Junto à estátua, encontra-se vários tonéis de água e lá também se reúnem todos os sacerdotes e sacerdotisas de Lena da cidade. O início do culto se dá com o discurso do sacerdote de maior graduação a respeito das vontades



da deusa e os caminhos corretos para segui-la. Após isso, vem o rito de purificação, onde todos bebem da água nos tonéis em frente a estátua. Durante este processo, os sacerdotes e sacerdotisas repetem uma canção longa sobre a deusa e seu amor para seus seguidores, abençoando os presentes, enquanto estes, após beberem a água, vão se encaminhando em forma de casal para as tendas brancas.

Quando todos os casais tiverem ido para as tendas, os seguidores que ficaram sozinhos irão primeiro para as tendas rosadas onde encontrarão uma máscara para usar. Depois as seguidoras que ficaram só, agora também com máscaras, irão para as tendas rosadas e se, ainda assim, sobrar algum seguidor(a) sozinho(a), este será tomado pelas sacerdotisas e sacerdotes e irão junto com estes para uma das tendas até que não sobre nenhum seguidor sozinho. É comum saírem futuros casais das tendas rosadas.

A celebração se estende dessa forma durante toda a noite, e só acaba com o nascer do sol.

Nas cidades onde não há uma grande organização dos seguidores de Lena, os seguidores masculinos adornam as portas de suas casas com véus nas cores rosa para os solteiros e branco para os que possuem uma companheira. Enquanto cada casal realiza a festa individualmente, as seguidoras solteiras, usando uma máscara, visitam uma das casas com véu rosa.

Reinos onde a religião mais atua

Ludgrim, Calco (em Brasil) e Porto Livre.

Influência das ordens na política dos reinos

Para os reinos que se empenham em gerar prazer e amizade para os seus e também para com os outros reinos, os sacerdotes de Lena são aliados poderosíssimos. Para os reinos belicosos e que buscam escravizar outros reinos, os Filhos da deusa são uma pedra no sapato. Em Verrogar, existe uma disputa entre os sacerdotes de Crezir e de Lena no seio do povo, enquanto que é raro ver um destes sacerdotes perambulando junto à nobreza verrogari.

Nível de popularidade

Lena é razoavelmente popular entre os povos, mas sua popularidade está em ascensão, pois mesmo grande parte dos seguidores de outros deuses em algum momento da vida sentem-se confortados pela filosofia da deusa.

Religião

O objetivo da deusa Lena é de trazer a felicidade através da busca da perfeição e do belo. E a deusa ensina que este objetivo só pode ser atingido em uma atividade que gere prazer mútuo. Para isso, existem vários caminhos a percorrer. Existem vertentes que priorizam o prazer no trabalho enquanto outros priorizam o prazer erótico. Outros ainda buscam o equilíbrio dos dois tipos de prazeres. Os rituais variam conforme a ótica do sacerdote e seus seguidores.

Enquanto alguns sacerdotes percorrem o mundo como missionários a fim de angariar mais seguidores para a deusa, outros têm a missão de proteger as pessoas para lhes garantir o direito sagrado de desfrutar dos prazeres da vida. Os fiéis costumam participar fervorosamente das reuniões semanais, sempre tentando aprimorar-se em suas manifestações artísticas de louvor. Essas manifestações variam entre canto, dança, música instrumental, poesia, esculturas e pinturas.

Não são todos, e nem a maioria, mas existem entre os bardos seguidores de Lena aqueles que, na busca pela perfeição e o belo, às vezes pecam pelo excesso de virtuosismo com que tratam seu ofício. Além disso, comportam-se de maneira a exigir o mesmo cuidado dos colegas de profissão. Desta maneira, apesar de serem carismáticos com todas as outras pessoas, muitas vezes são vistos como irritantes e arrogantes por outros bardos. Por sua vez, os virtuosos acabam acreditando que são vítimas de inveja e desdém.

Templo

O principal templo de Lena, chamado de Jardim das Rosas, fica em Porto Livre, e foi fundado por Alina, uma das seguidoras da deusa que pessoalmente a escolheu para dar continuidade à sua obra quando Ela partiu do mundo físico.



O templo foi erguido segundo o desenho do mestre de obras erudito, Alkaism, profundo conhecedor de geometria. O templo considerado uma das maravilhas do mundo conhecido pela sua grandiosidade, beleza arquitetônica, decoração e por seus suntuosos jardins.

Os demais templos de Lena espalhados pelo mundo tendem a ser semelhantes ao Jardim das Rosas, mas em uma escala bem menor.

Vestimenta

A vestimenta varia conforme a classe, cultura e estilo de vida do seguidor. Mas sempre buscando o belo e o perfeito.

Locais sagrados

O local mais sagrado é o Jardim das Rosas, sede do principal templo da ordem de Lena, que fica em Porto Livre. Porém, existem outros locais sagrados, como por exemplo a Trilha das Pétalas que rasga a Cordilheira da Navalha levando ao sagrado Labirinto de Roseiras. Nesse labirinto, acredita-se que existe a única escultura que representa de fato a imagem da deusa. Esta imagem é feita de roseiras nascidas a partir de uma lágrima que a própria deusa derramou compadecida com uma serva. Dizem ainda que aquele que encontrar a estátua pode pedir o prazer que desejar. Outro local sagrado são os Montes dos Seios Divinos, que são dois montes idênticos em formato de seios que ficam próximos a Fontenova, acredita-se que a sensualidade daqueles montes surgiu quando a deusa colocou seus pés pela primeira vez no solo de Tagmar.

Itens Sagrados

A Tiara Rósea: é uma tiara cravejada de diamantes vermelhos que foi utilizada por Lena e deixada como legado a sua ordem. Ela concede ao seu usuário o poder de mudar livremente suas características tais como: o formato do rosto, cor de pele e olhos, beleza física, etc.

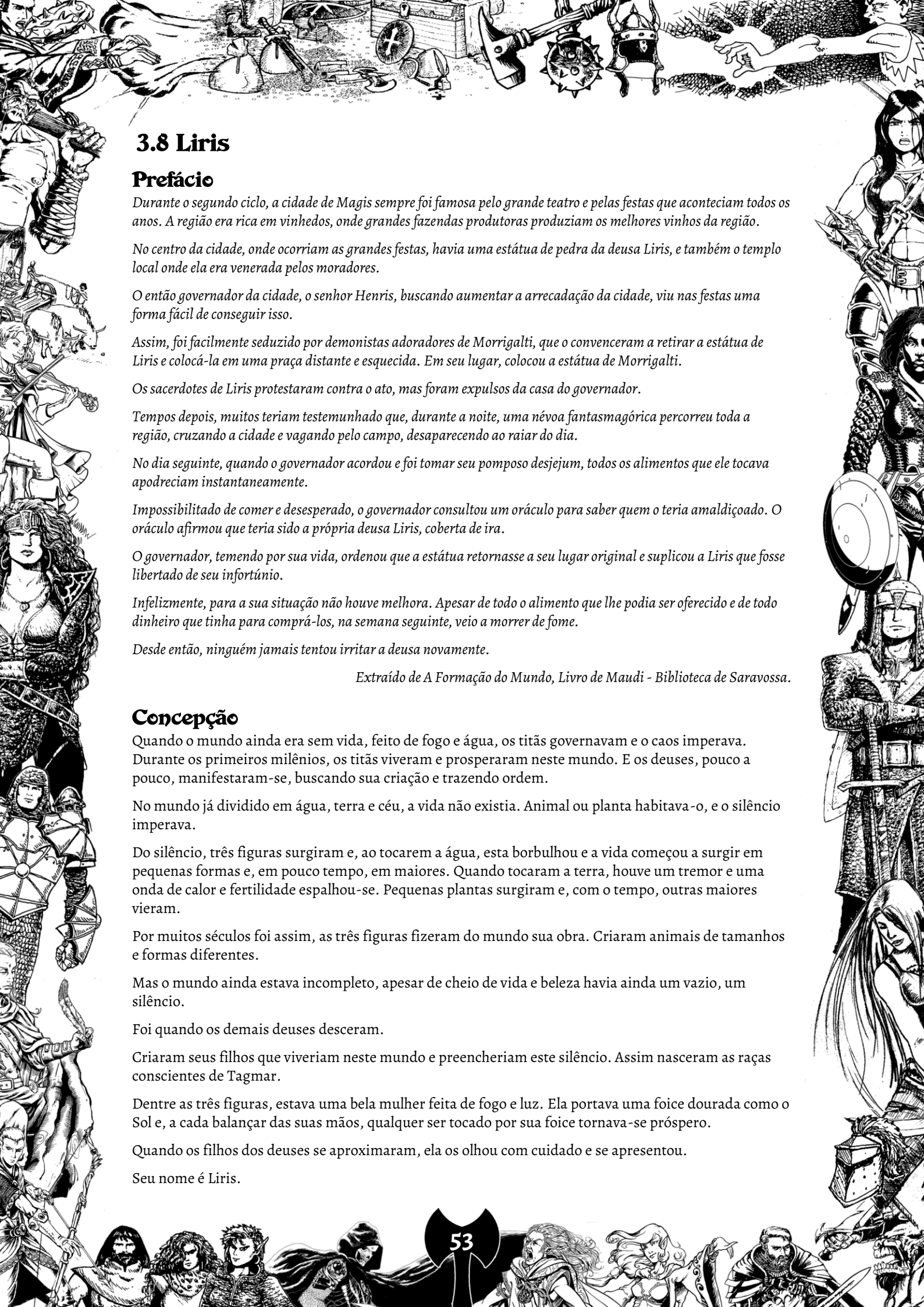
O Cálice de Lena: é um cálice dourado, com entalhes de rosas e cravejado com rubis que Lena usou durante sua forma mortal, e lhe foi dado por Parom. Concede a quem nele beber a habilidade de trabalhar ou fazer qualquer esforço físico durante seis horas sem ficar cansado.

Doutrinas do culto

- Amar;
- Trazer a felicidade. Para isso, buscar a perfeição e o belo. E para isso, buscar uma atividade que gere prazer mútuo;
- Entender e evitar os opostos: o oposto de prazer erótico, insensibilidade. O oposto de prazer no trabalho, escravidão. O oposto de perfeito, corrupção.
- Louvar o belo, pois acima de todas as belezas, está a de Lena;
- Ser perfeccionista em todos os aspectos;
- Buscar um trabalho guiado pelo prazer e não pelo poder;
- Procurar as melhores companhias dentro dos valores de Lena;
- Ter compaixão dos mal-afortunados que não conhecem a verdadeira alegria por trás destas dádivas.

Liris





3.8 Liris

Prefácio

Durante o segundo ciclo, a cidade de Magis sempre foi famosa pelo grande teatro e pelas festas que aconteciam todos os anos. A região era rica em vinhedos, onde grandes fazendas produtoras produziam os melhores vinhos da região.

No centro da cidade, onde ocorriam as grandes festas, havia uma estátua de pedra da deusa Liris, e também o templo local onde ela era venerada pelos moradores.

O então governador da cidade, o senhor Henris, buscando aumentar a arrecadação da cidade, viu nas festas uma forma fácil de conseguir isso.

Assim, foi facilmente seduzido por demonistas adoradores de Morrigalti, que o convenceram a retirar a estátua de Liris e colocá-la em uma praça distante e esquecida. Em seu lugar, colocou a estátua de Morrigalti.

Os sacerdotes de Liris protestaram contra o ato, mas foram expulsos da casa do governador.

Tempos depois, muitos teriam testemunhado que, durante a noite, uma névoa fantasmagórica percorreu toda a região, cruzando a cidade e vagando pelo campo, desaparecendo ao raiar do dia.

No dia seguinte, quando o governador acordou e foi tomar seu pomposo desjejum, todos os alimentos que ele tocava apodreciam instantaneamente.

Impossibilitado de comer e desesperado, o governador consultou um oráculo para saber quem o teria amaldiçoado. O oráculo afirmou que teria sido a própria deusa Liris, coberta de ira.

O governador, temendo por sua vida, ordenou que a estátua retornasse a seu lugar original e suplicou a Liris que fosse libertado de seu infortúnio.

Infelizmente, para a sua situação não houve melhora. Apesar de todo o alimento que lhe podia ser oferecido e de todo dinheiro que tinha para comprá-los, na semana seguinte, veio a morrer de fome.

Desde então, ninguém jamais tentou irritar a deusa novamente.

Extraído de A Formação do Mundo, Livro de Maudi - Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Quando o mundo ainda era sem vida, feito de fogo e água, os titãs governavam e o caos imperava. Durante os primeiros milênios, os titãs viveram e prosperaram neste mundo. E os deuses, pouco a pouco, manifestaram-se, buscando sua criação e trazendo ordem.

No mundo já dividido em água, terra e céu, a vida não existia. Animal ou planta habitava-o, e o silêncio imperava.

Do silêncio, três figuras surgiram e, ao tocarem a água, esta borbulhou e a vida começou a surgir em pequenas formas e, em pouco tempo, em maiores. Quando tocaram a terra, houve um tremor e uma onda de calor e fertilidade espalhou-se. Pequenas plantas surgiram e, com o tempo, outras maiores vieram.

Por muitos séculos foi assim, as três figuras fizeram do mundo sua obra. Criaram animais de tamanhos e formas diferentes.

Mas o mundo ainda estava incompleto, apesar de cheio de vida e beleza havia ainda um vazio, um silêncio.

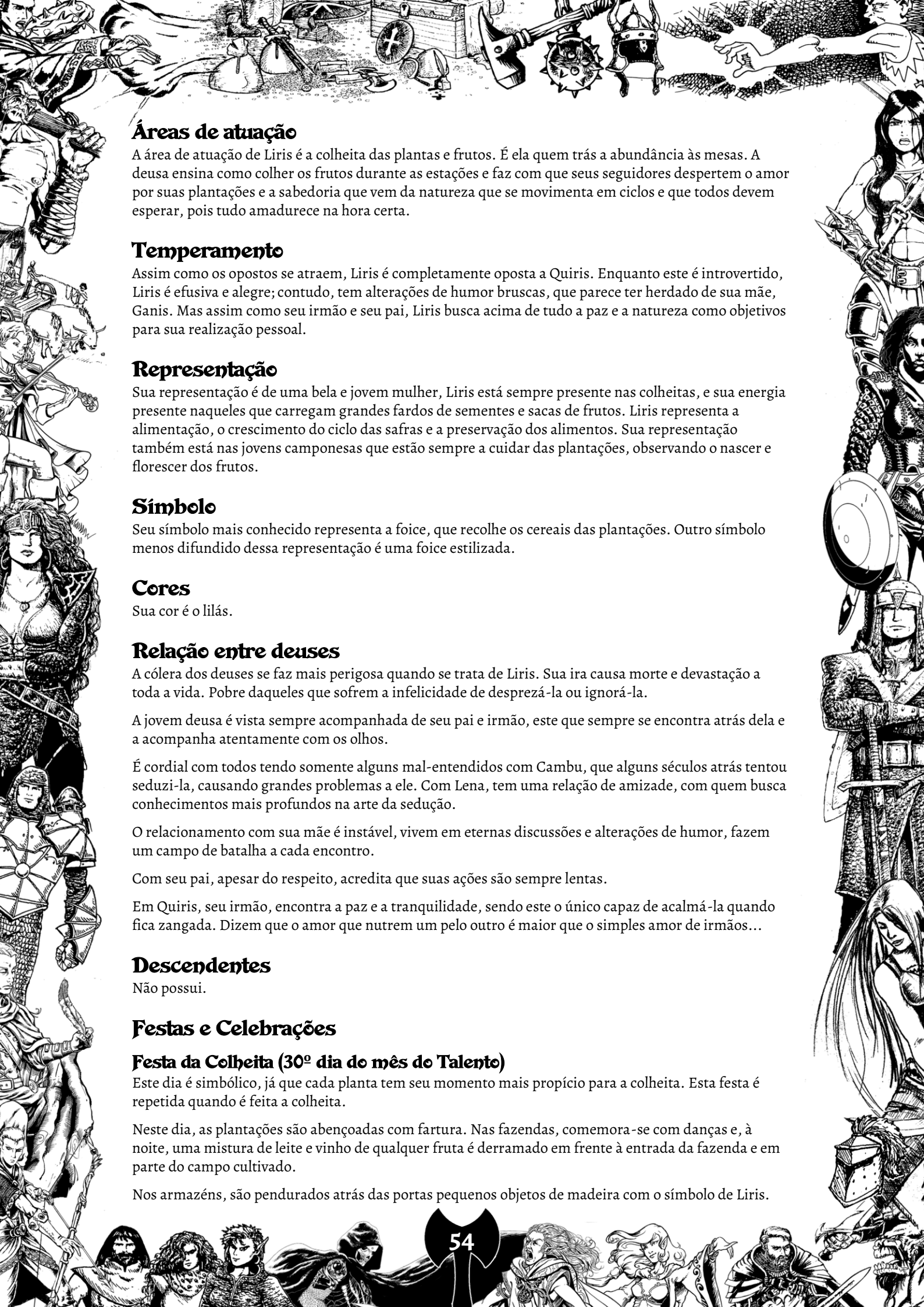
Foi quando os demais deuses desceram.

Criaram seus filhos que viveriam neste mundo e preencheriam este silêncio. Assim nasceram as raças conscientes de Tagmar.

Dentre as três figuras, estava uma bela mulher feita de fogo e luz. Ela portava uma foice dourada como o Sol e, a cada balançar das suas mãos, qualquer ser tocado por sua foice tornava-se próspero.

Quando os filhos dos deuses se aproximaram, ela os olhou com cuidado e se apresentou.

Seu nome é Liris.



Áreas de atuação

A área de atuação de Liris é a colheita das plantas e frutos. É ela quem trás a abundância às mesas. A deusa ensina como colher os frutos durante as estações e faz com que seus seguidores despertem o amor por suas plantações e a sabedoria que vem da natureza que se movimenta em ciclos e que todos devem esperar, pois tudo amadurece na hora certa.

Temperamento

Assim como os opostos se atraem, Liris é completamente oposta a Quiris. Enquanto este é introvertido, Liris é efusiva e alegre; contudo, tem alterações de humor bruscas, que parece ter herdado de sua mãe, Ganis. Mas assim como seu irmão e seu pai, Liris busca acima de tudo a paz e a natureza como objetivos para sua realização pessoal.

Representação

Sua representação é de uma bela e jovem mulher, Liris está sempre presente nas colheitas, e sua energia presente naqueles que carregam grandes fardos de sementes e sacas de frutos. Liris representa a alimentação, o crescimento do ciclo das safras e a preservação dos alimentos. Sua representação também está nas jovens camponesas que estão sempre a cuidar das plantações, observando o nascer e florescer dos frutos.

Símbolo

Seu símbolo mais conhecido representa a foice, que recolhe os cereais das plantações. Outro símbolo menos difundido dessa representação é uma foice estilizada.

Cores

Sua cor é o lilás.

Relação entre deuses

A cólera dos deuses se faz mais perigosa quando se trata de Liris. Sua ira causa morte e devastação a toda a vida. Pobre daqueles que sofrem a infelicidade de desprezá-la ou ignorá-la.

A jovem deusa é vista sempre acompanhada de seu pai e irmão, este que sempre se encontra atrás dela e a acompanha atentamente com os olhos.

É cordial com todos tendo somente alguns mal-entendidos com Cambu, que alguns séculos atrás tentou seduzi-la, causando grandes problemas a ele. Com Lena, tem uma relação de amizade, com quem busca conhecimentos mais profundos na arte da sedução.

O relacionamento com sua mãe é instável, vivem em eternas discussões e alterações de humor, fazem um campo de batalha a cada encontro.

Com seu pai, apesar do respeito, acredita que suas ações são sempre lentas.

Em Quiris, seu irmão, encontra a paz e a tranquilidade, sendo este o único capaz de acalmá-la quando fica zangada. Dizem que o amor que nutrem um pelo outro é maior que o simples amor de irmãos...

Descendentes

Não possui.

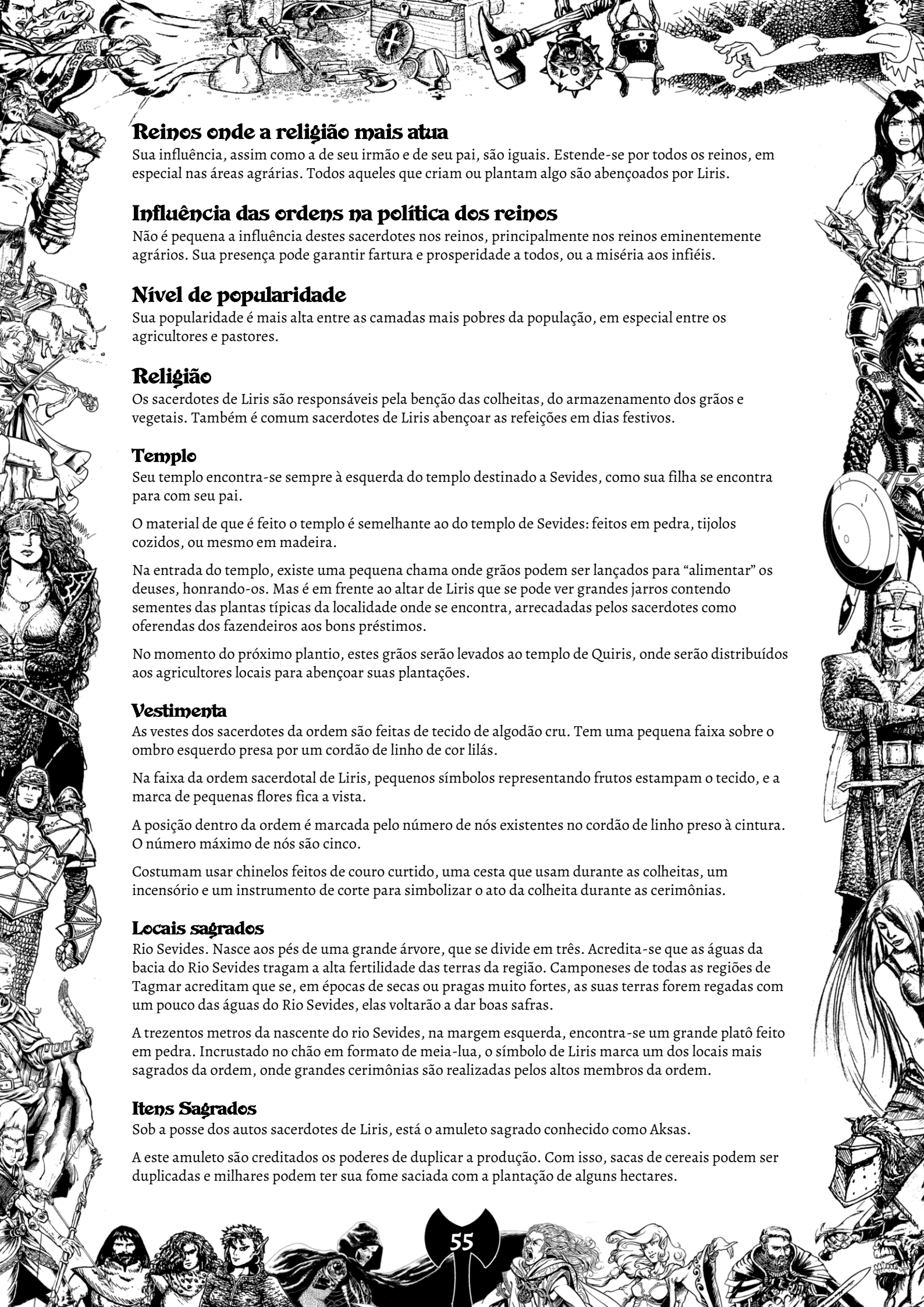
Festas e Celebrações

Festa da Colheita (30º dia do mês do Talento)

Este dia é simbólico, já que cada planta tem seu momento mais propício para a colheita. Esta festa é repetida quando é feita a colheita.

Neste dia, as plantações são abençoadas com fartura. Nas fazendas, comemora-se com danças e, à noite, uma mistura de leite e vinho de qualquer fruta é derramado em frente à entrada da fazenda e em parte do campo cultivado.

Nos armazéns, são pendurados atrás das portas pequenos objetos de madeira com o símbolo de Liris.



Reinos onde a religião mais atua

Sua influência, assim como a de seu irmão e de seu pai, são iguais. Estende-se por todos os reinos, em especial nas áreas agrárias. Todos aqueles que criam ou plantam algo são abençoados por Liris.

Influência das ordens na política dos reinos

Não é pequena a influência destes sacerdotes nos reinos, principalmente nos reinos eminentemente agrários. Sua presença pode garantir fartura e prosperidade a todos, ou a miséria aos infieis.

Nível de popularidade

Sua popularidade é mais alta entre as camadas mais pobres da população, em especial entre os agricultores e pastores.

Religião

Os sacerdotes de Liris são responsáveis pela bênção das colheitas, do armazenamento dos grãos e vegetais. Também é comum sacerdotes de Liris abençoar as refeições em dias festivos.

Templo

Seu templo encontra-se sempre à esquerda do templo destinado a Sevides, como sua filha se encontra para com seu pai.

O material de que é feito o templo é semelhante ao do templo de Sevides: feitos em pedra, tijolos cozidos, ou mesmo em madeira.

Na entrada do templo, existe uma pequena chama onde grãos podem ser lançados para “alimentar” os deuses, honrando-os. Mas é em frente ao altar de Liris que se pode ver grandes jarros contendo sementes das plantas típicas da localidade onde se encontra, arrecadadas pelos sacerdotes como oferendas dos fazendeiros aos bons préstimos.

No momento do próximo plantio, estes grãos serão levados ao templo de Quiris, onde serão distribuídos aos agricultores locais para abençoar suas plantações.

Vestimenta

As vestes dos sacerdotes da ordem são feitas de tecido de algodão cru. Tem uma pequena faixa sobre o ombro esquerdo presa por um cordão de linho de cor lilás.

Na faixa da ordem sacerdotal de Liris, pequenos símbolos representando frutos estampam o tecido, e a marca de pequenas flores fica a vista.

A posição dentro da ordem é marcada pelo número de nós existentes no cordão de linho preso à cintura. O número máximo de nós são cinco.

Costumam usar chinelos feitos de couro curtido, uma cesta que usam durante as colheitas, um incensório e um instrumento de corte para simbolizar o ato da colheita durante as cerimônias.

Locais sagrados

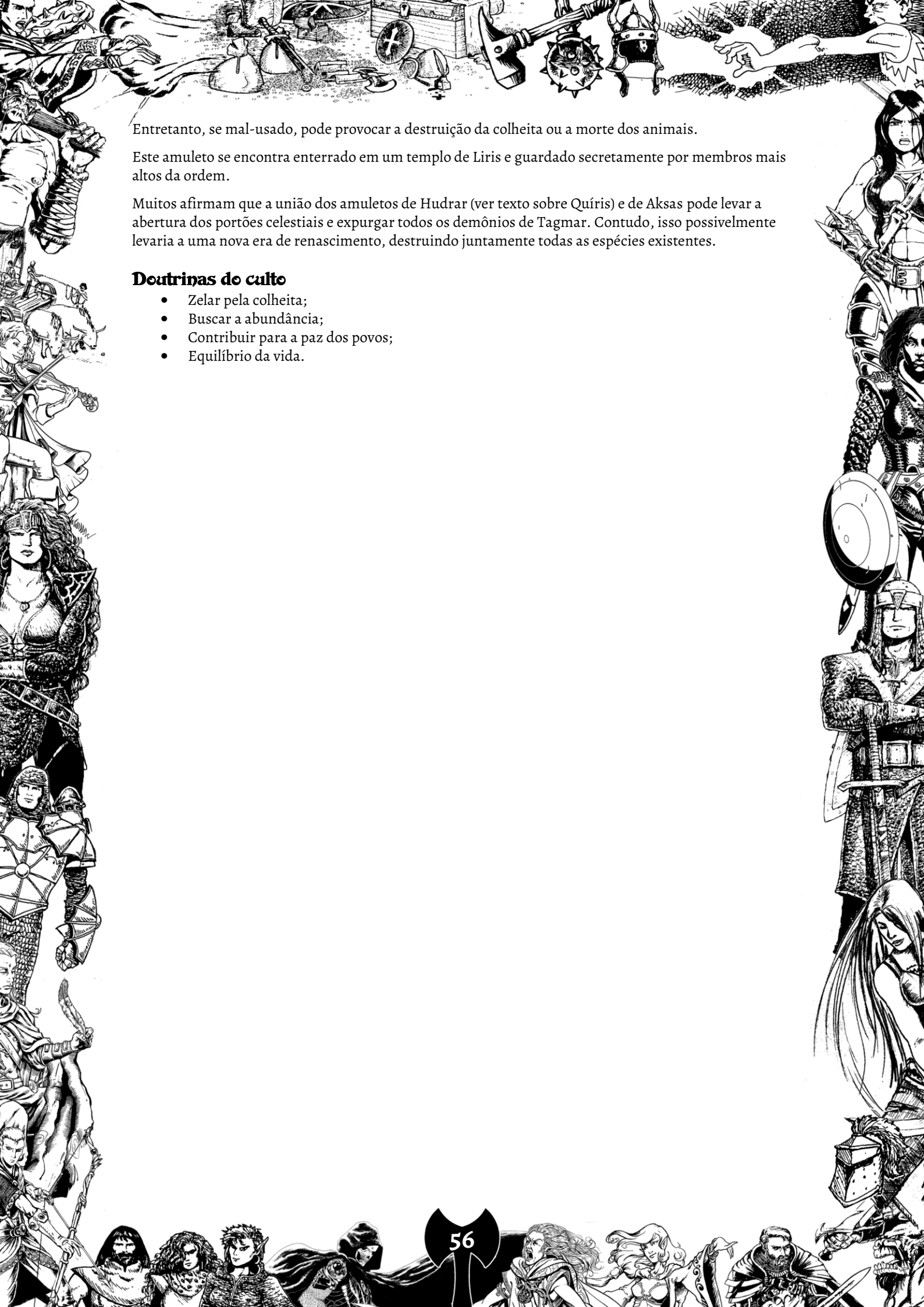
Rio Sevides. Nasce aos pés de uma grande árvore, que se divide em três. Acredita-se que as águas da bacia do Rio Sevides tragam a alta fertilidade das terras da região. Camponeses de todas as regiões de Tagmar acreditam que se, em épocas de secas ou pragas muito fortes, as suas terras forem regadas com um pouco das águas do Rio Sevides, elas voltarão a dar boas safras.

A trezentos metros da nascente do rio Sevides, na margem esquerda, encontra-se um grande platô feito em pedra. Incrustado no chão em formato de meia-lua, o símbolo de Liris marca um dos locais mais sagrados da ordem, onde grandes cerimônias são realizadas pelos altos membros da ordem.

Itens Sagrados

Sob a posse dos autos sacerdotes de Liris, está o amuleto sagrado conhecido como Aksas.

A este amuleto são creditados os poderes de duplicar a produção. Com isso, sacas de cereais podem ser duplicadas e milhares podem ter sua fome saciada com a plantação de alguns hectares.



Entretanto, se mal-usado, pode provocar a destruição da colheita ou a morte dos animais.

Este amuleto se encontra enterrado em um templo de Liris e guardado secretamente por membros mais altos da ordem.

Muitos afirmam que a união dos amuletos de Hudrar (ver texto sobre Quíris) e de Aksas pode levar a abertura dos portões celestiais e expurgar todos os demônios de Tagmar. Contudo, isso possivelmente levaria a uma nova era de renascimento, destruindo juntamente todas as espécies existentes.

Doutrinas do culto

- Zelar pela colheita;
- Buscar a abundância;
- Contribuir para a paz dos povos;
- Equilíbrio da vida.

Maira





3.9 Maira

Prefácio

No início, havia apenas dois mundos - dois domínios - e apenas uma constante: O confronto perpétuo e a inconciliável desarmonia que existia entre as duas forças distintas ocupando o universo primordial, os deuses e os titãs. A batalha se estendeu por eras incontáveis; mas, eventualmente, os deuses subjugaram seus antagonistas e impuseram sua própria ordem ao mundo, tornando-se então os únicos regentes do universo. Vitoriosos, vendo-se livres da contenda eterna que consumia suas existências, os deuses viram por bem criar o mundo, empregando suas energias para darem origem a tudo que hoje existe.

Maira, a imponente e sábia rainha, encarregou-se de comandar os elementos extraídos dos titãs derrotados. Dessa maneira, fez surgir o ar, a terra, o fogo e a água.

Tomando o ar e a água em suas delicadas mãos, soprou sobre elas e estendeu um manto de névoa através do universo. As brumas ocuparam por completo o grande vazio e não havia alto e baixo, norte ou sul.

Depois, Maira tomou o fogo e a terra, misturando-os em uma de suas palmas. Usando então seu punho onipotente, bateu sobre a mão espalmada e deste choque nasceram vulcões, vales, colinas e grandes cordilheiras que vagavam vagarosamente pela névoa universal. Para além das massas de rocha e fogo, nada havia senão o vazio úmido do mundo, e a fronteira entre essas duas coisas deu-se o nome de horizonte.

A deusa pausou por um instante, contemplou sua obra e desejou que houvesse algo ocupando o vácuo insubstancial que existia entre as crostas de terra. Para esta tarefa ela chamou Ganis. Atendendo ao pedido de Maira, Ganis fez uma gigantesca concha com suas mãos e preencheu-a com água; deixando a água escorrer, pouco a pouco por entre os dedos, fez cair torrentes tempestuosas que formaram os lagos, rios e oceanos, e às massas de terra que permaneceram emersas deram-se os nomes de ilhas e continentes.

Com isso, surgiu também o firmamento, o norte e o sul, o alto e o baixo; mas tudo estava mergulhado em trevas. Maira tomou entre suas mãos todo o fogo que restava e fez com que ele ocupasse um espaço tão pequeno quanto uma cabeça de alfinete. Em seguida, soltou essa cabeça de alfinete no céu, e o fogo que estava ali concentrado, explodiu em mais faíscas do que os números podem contar. A grande bola de chamas passou a habitar o firmamento, tão brilhante que ofuscava todas as outras faíscas.

À ela, Maira deu o nome de sol e fez que sua obra girasse em torno dela, para que toda sua extensão pudesse ser iluminada. Assim, nasceram o dia e a noite, a alvorada e o pôr do sol.

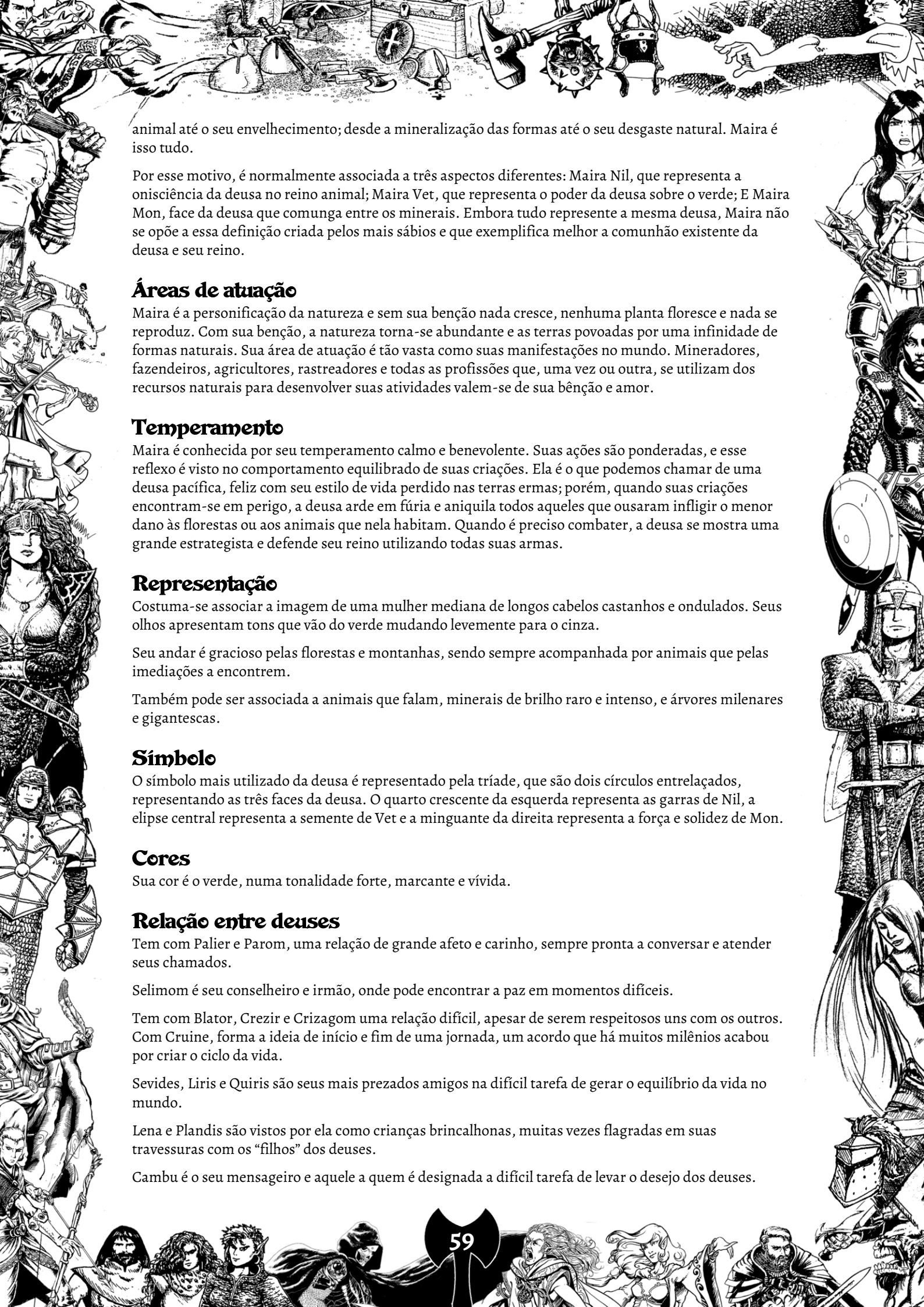
Maira caminhou sobre as praias rochosas e contemplou longamente no céu noturno as faíscas que eram visíveis apenas quando o sol se ocultava. Por mais satisfeita que estivesse com o resultado, sentia que seu trabalho ainda permanecia incompleto. O firmamento repleto de faíscas era uma vista verdadeiramente deslumbrante: belo, mas vazio. Para concluir sua obra e pontuá-la com algo que lembrasse a todos sua autoria, Maira tomou de sua própria luz para colocar no céu três grandes luas. Por serem feitas da luz de Maira, as luas foram dotadas de grande influência sobre o mundo, movendo as marés e inspirando os corações dos seres que vieram a habitá-lo mais tarde.

O mundo estava criado. Completo, mas desabitado. Para encher o mundo de movimento e fazê-lo pulsar com vida, a deusa - auxiliada por seu irmão Sevides e seus dois sobrinhos (Liris e Quiris) - fez povoar as terras e as águas com toda a sorte de animais e vegetais, os quais se multiplicaram e espalharam pelos quatro cantos do mundo. Assim, o mesmo estava pronto para receber os "filhos".

Extratos do Livro de Maudi, do capítulo "A Criação" - Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Conhecida por diversos povos como a Grande Mãe, Maira reina absoluta sobre as florestas e todos os seres que nela habitam. É a Senhora dos animais, vegetais e minerais. Dentro das florestas, ela é a provedora suprema, a mediadora de todas as forças da natureza. Maira sem dúvida é uma das mais cultuadas deusas de todo o mundo conhecido e sua influência no panteão é imensa, sendo respeitada por todos os outros deuses. Costuma-se dizer que as florestas são seu reino, as montanhas seus castelos e os animais são seus súditos. Maira vive paralelamente em toda a extensão de sua criação. Tem tanto orgulho de sua criação que acompanha de perto todo o equilíbrio, evolução e revolução de seu ambiente. Para isso, Maira utiliza-se de um poder único, uma espécie de comunhão natural com tudo que criou. Ela vive desde o germinar da semente até o frutificar da árvore; desde a fecundação da mais simples vida



animal até o seu envelhecimento; desde a mineralização das formas até o seu desgaste natural. Maira é isso tudo.

Por esse motivo, é normalmente associada a três aspectos diferentes: Maira Nil, que representa a onisciência da deusa no reino animal; Maira Vet, que representa o poder da deusa sobre o verde; E Maira Mon, face da deusa que comunga entre os minerais. Embora tudo represente a mesma deusa, Maira não se opõe a essa definição criada pelos mais sábios e que exemplifica melhor a comunhão existente da deusa e seu reino.

Áreas de atuação

Maira é a personificação da natureza e sem sua bênção nada cresce, nenhuma planta floresce e nada se reproduz. Com sua bênção, a natureza torna-se abundante e as terras povoadas por uma infinidade de formas naturais. Sua área de atuação é tão vasta como suas manifestações no mundo. Mineradores, fazendeiros, agricultores, rastreadores e todas as profissões que, uma vez ou outra, se utilizam dos recursos naturais para desenvolver suas atividades valem-se de sua bênção e amor.

Temperamento

Maira é conhecida por seu temperamento calmo e benevolente. Suas ações são ponderadas, e esse reflexo é visto no comportamento equilibrado de suas criações. Ela é o que podemos chamar de uma deusa pacífica, feliz com seu estilo de vida perdido nas terras ermas; porém, quando suas criações encontram-se em perigo, a deusa arde em fúria e aniquila todos aqueles que ousaram infligir o menor dano às florestas ou aos animais que nela habitam. Quando é preciso combater, a deusa se mostra uma grande estrategista e defende seu reino utilizando todas suas armas.

Representação

Costuma-se associar a imagem de uma mulher mediana de longos cabelos castanhos e ondulados. Seus olhos apresentam tons que vão do verde mudando levemente para o cinza.

Seu andar é gracioso pelas florestas e montanhas, sendo sempre acompanhada por animais que pelas imediações a encontrem.

Também pode ser associada a animais que falam, minerais de brilho raro e intenso, e árvores milenares e gigantescas.

Símbolo

O símbolo mais utilizado da deusa é representado pela tríade, que são dois círculos entrelaçados, representando as três faces da deusa. O quarto crescente da esquerda representa as garras de Nil, a elipse central representa a semente de Vet e a minguante da direita representa a força e solidez de Mon.

Cores

Sua cor é o verde, numa tonalidade forte, marcante e vívida.

Relação entre deuses

Tem com Palier e Parom, uma relação de grande afeto e carinho, sempre pronta a conversar e atender seus chamados.

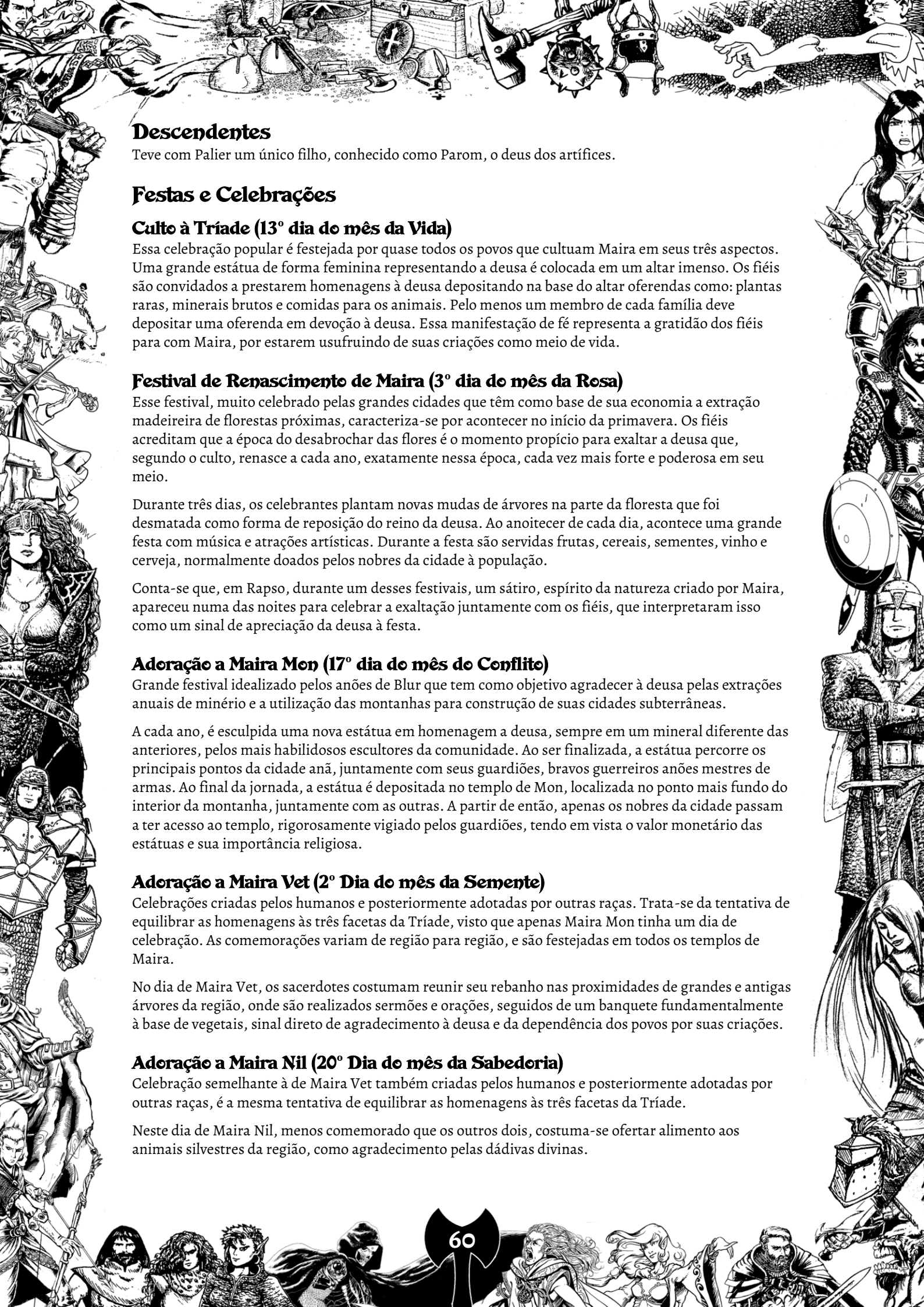
Selimom é seu conselheiro e irmão, onde pode encontrar a paz em momentos difíceis.

Tem com Blator, Crezir e Crizagom uma relação difícil, apesar de serem respeitosos uns com os outros. Com Cruine, forma a ideia de início e fim de uma jornada, um acordo que há muitos milênios acabou por criar o ciclo da vida.

Sevides, Liris e Quiris são seus mais prezados amigos na difícil tarefa de gerar o equilíbrio da vida no mundo.

Lena e Plandis são vistos por ela como crianças brincalhonas, muitas vezes flagradas em suas travessuras com os “filhos” dos deuses.

Cambu é o seu mensageiro e aquele a quem é designada a difícil tarefa de levar o desejo dos deuses.



Descendentes

Teve com Palier um único filho, conhecido como Parom, o deus dos artífices.

Festas e Celebrações

Culto à Tríade (13º dia do mês da Vida)

Essa celebração popular é festejada por quase todos os povos que cultuam Maira em seus três aspectos. Uma grande estátua de forma feminina representando a deusa é colocada em um altar imenso. Os fiéis são convidados a prestarem homenagens à deusa depositando na base do altar oferendas como: plantas raras, minerais brutos e comidas para os animais. Pelo menos um membro de cada família deve depositar uma oferenda em devoção à deusa. Essa manifestação de fé representa a gratidão dos fiéis para com Maira, por estarem usufruindo de suas criações como meio de vida.

Festival de Renascimento de Maira (3º dia do mês da Rosa)

Esse festival, muito celebrado pelas grandes cidades que têm como base de sua economia a extração madeireira de florestas próximas, caracteriza-se por acontecer no início da primavera. Os fiéis acreditam que a época do desabrochar das flores é o momento propício para exaltar a deusa que, segundo o culto, renasce a cada ano, exatamente nessa época, cada vez mais forte e poderosa em seu meio.

Durante três dias, os celebrantes plantam novas mudas de árvores na parte da floresta que foi desmatada como forma de reposição do reino da deusa. Ao anoitecer de cada dia, acontece uma grande festa com música e atrações artísticas. Durante a festa são servidas frutas, cereais, sementes, vinho e cerveja, normalmente doados pelos nobres da cidade à população.

Conta-se que, em Rapso, durante um desses festivais, um sátiro, espírito da natureza criado por Maira, apareceu numa das noites para celebrar a exaltação juntamente com os fiéis, que interpretaram isso como um sinal de apreciação da deusa à festa.

Adoração a Maira Mon (17º dia do mês do Conflito)

Grande festival idealizado pelos anões de Blur que tem como objetivo agradecer à deusa pelas extrações anuais de minério e a utilização das montanhas para construção de suas cidades subterrâneas.

A cada ano, é esculpida uma nova estátua em homenagem a deusa, sempre em um mineral diferente das anteriores, pelos mais habilidosos escultores da comunidade. Ao ser finalizada, a estátua percorre os principais pontos da cidade anã, juntamente com seus guardiões, bravos guerreiros anões mestres de armas. Ao final da jornada, a estátua é depositada no templo de Mon, localizada no ponto mais fundo do interior da montanha, juntamente com as outras. A partir de então, apenas os nobres da cidade passam a ter acesso ao templo, rigorosamente vigiado pelos guardiões, tendo em vista o valor monetário das estátuas e sua importância religiosa.

Adoração a Maira Vet (2º Dia do mês da Semente)

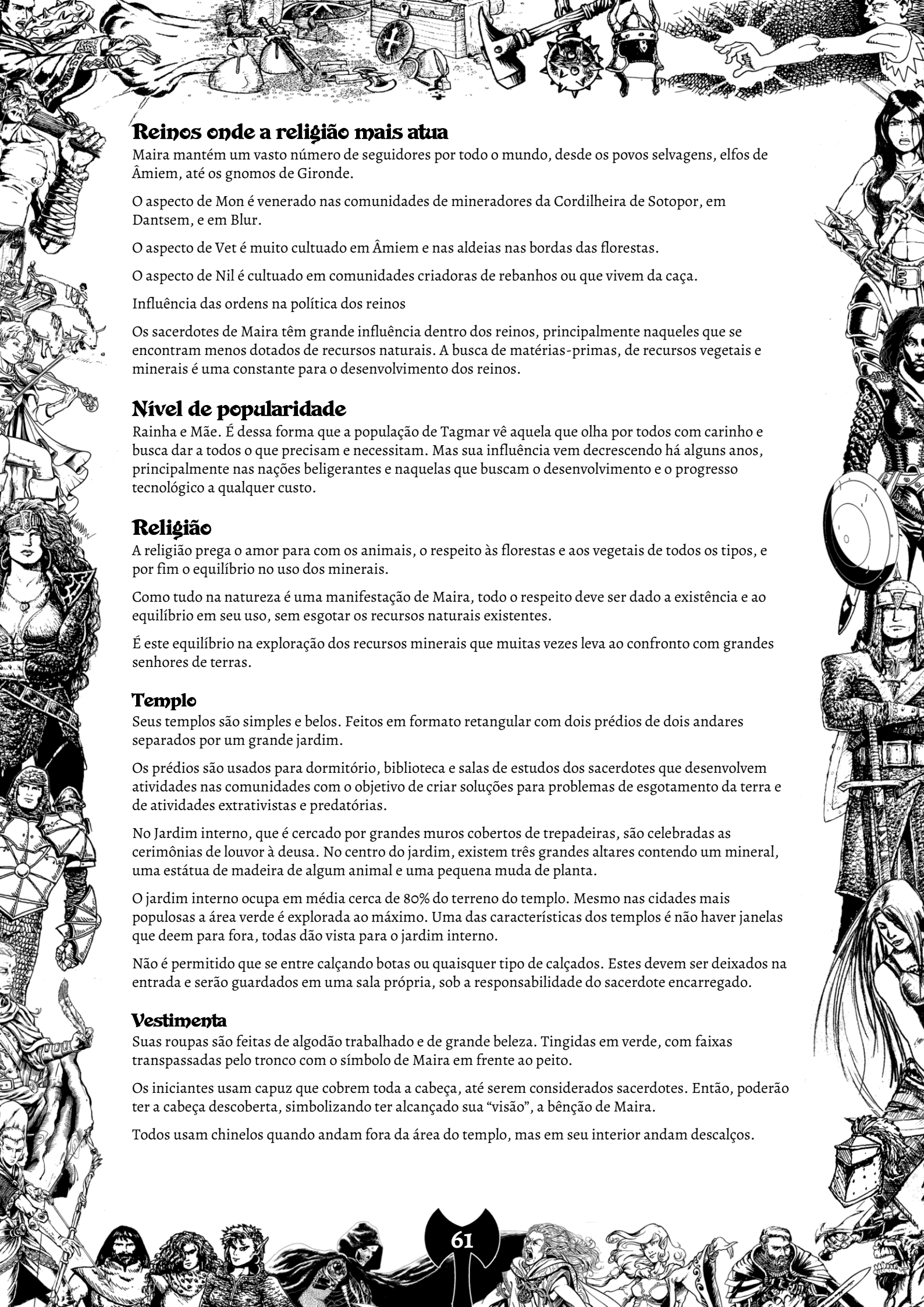
Celebrações criadas pelos humanos e posteriormente adotadas por outras raças. Trata-se da tentativa de equilibrar as homenagens às três facetas da Tríade, visto que apenas Maira Mon tinha um dia de celebração. As comemorações variam de região para região, e são festejadas em todos os templos de Maira.

No dia de Maira Vet, os sacerdotes costumam reunir seu rebanho nas proximidades de grandes e antigas árvores da região, onde são realizados sermões e orações, seguidos de um banquete fundamentalmente à base de vegetais, sinal direto de agradecimento à deusa e da dependência dos povos por suas criações.

Adoração a Maira Nil (20º Dia do mês da Sabedoria)

Celebração semelhante à de Maira Vet também criadas pelos humanos e posteriormente adotadas por outras raças, é a mesma tentativa de equilibrar as homenagens às três facetas da Tríade.

Neste dia de Maira Nil, menos comemorado que os outros dois, costuma-se ofertar alimento aos animais silvestres da região, como agradecimento pelas dádivas divinas.



Reinos onde a religião mais atua

Maira mantém um vasto número de seguidores por todo o mundo, desde os povos selvagens, elfos de Âmiem, até os gnomos de Gironde.

O aspecto de Mon é venerado nas comunidades de mineradores da Cordilheira de Sotopor, em Dantsem, e em Blur.

O aspecto de Vet é muito cultuado em Âmiem e nas aldeias nas bordas das florestas.

O aspecto de Nil é cultuado em comunidades criadoras de rebanhos ou que vivem da caça.

Influência das ordens na política dos reinos

Os sacerdotes de Maira têm grande influência dentro dos reinos, principalmente naqueles que se encontram menos dotados de recursos naturais. A busca de matérias-primas, de recursos vegetais e minerais é uma constante para o desenvolvimento dos reinos.

Nível de popularidade

Rainha e Mãe. É dessa forma que a população de Tagmar vê aquela que olha por todos com carinho e busca dar a todos o que precisam e necessitam. Mas sua influência vem decrescendo há alguns anos, principalmente nas nações beligerantes e naquelas que buscam o desenvolvimento e o progresso tecnológico a qualquer custo.

Religião

A religião prega o amor para com os animais, o respeito às florestas e aos vegetais de todos os tipos, e por fim o equilíbrio no uso dos minerais.

Como tudo na natureza é uma manifestação de Maira, todo o respeito deve ser dado a existência e ao equilíbrio em seu uso, sem esgotar os recursos naturais existentes.

É este equilíbrio na exploração dos recursos minerais que muitas vezes leva ao confronto com grandes senhores de terras.

Templo

Seus templos são simples e belos. Feitos em formato retangular com dois prédios de dois andares separados por um grande jardim.

Os prédios são usados para dormitório, biblioteca e salas de estudos dos sacerdotes que desenvolvem atividades nas comunidades com o objetivo de criar soluções para problemas de esgotamento da terra e de atividades extrativistas e predatórias.

No Jardim interno, que é cercado por grandes muros cobertos de trepadeiras, são celebradas as cerimônias de louvor à deusa. No centro do jardim, existem três grandes altares contendo um mineral, uma estátua de madeira de algum animal e uma pequena muda de planta.

O jardim interno ocupa em média cerca de 80% do terreno do templo. Mesmo nas cidades mais populosas a área verde é explorada ao máximo. Uma das características dos templos é não haver janelas que deem para fora, todas dão vista para o jardim interno.

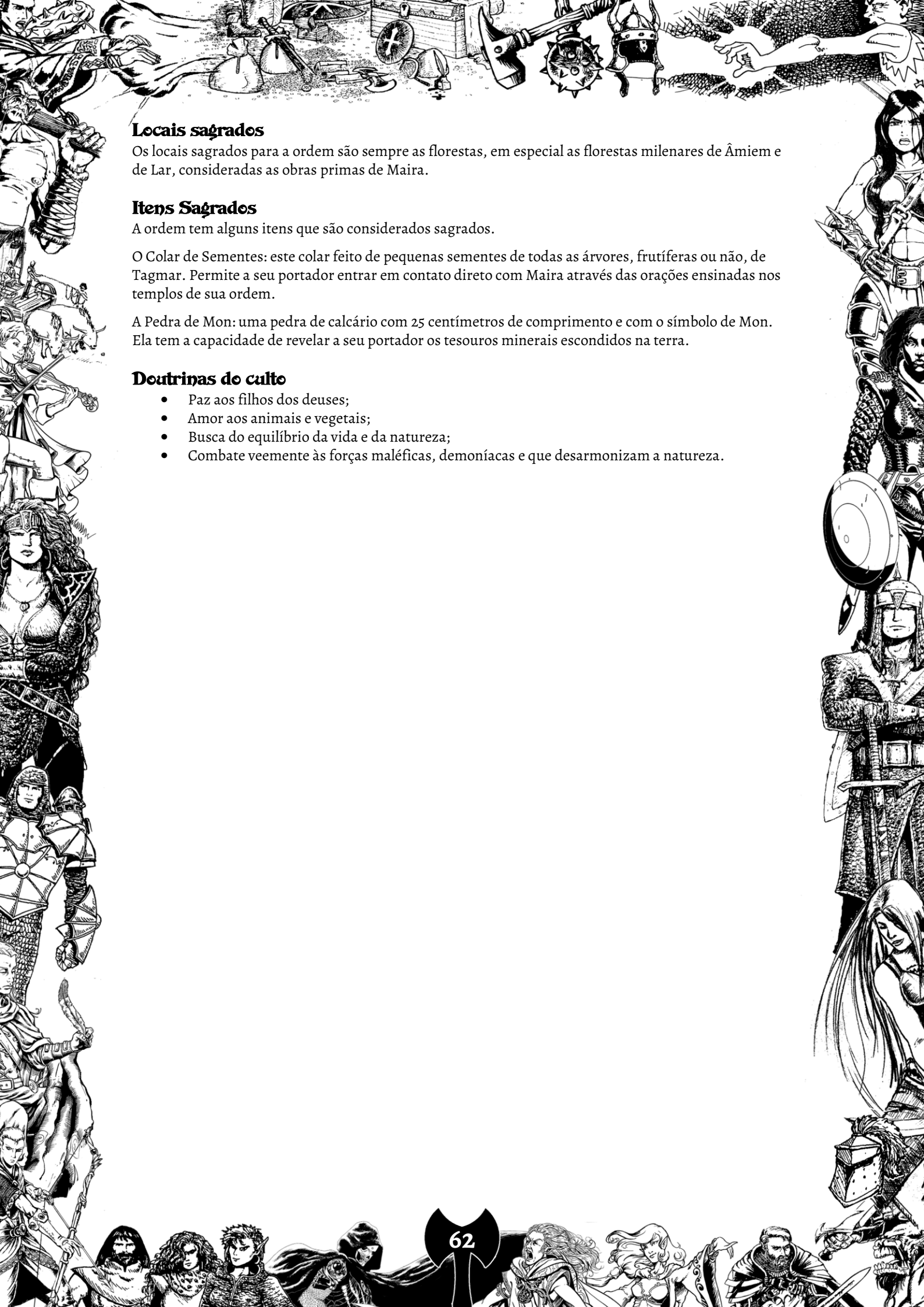
Não é permitido que se entre calçando botas ou quaisquer tipo de calçados. Estes devem ser deixados na entrada e serão guardados em uma sala própria, sob a responsabilidade do sacerdote encarregado.

Vestimenta

Suas roupas são feitas de algodão trabalhado e de grande beleza. Tingidas em verde, com faixas transpassadas pelo tronco com o símbolo de Maira em frente ao peito.

Os iniciantes usam capuz que cobrem toda a cabeça, até serem considerados sacerdotes. Então, poderão ter a cabeça descoberta, simbolizando ter alcançado sua “visão”, a bênção de Maira.

Todos usam chinelos quando andam fora da área do templo, mas em seu interior andam descalços.



Locais sagrados

Os locais sagrados para a ordem são sempre as florestas, em especial as florestas milenares de Âmiem e de Lar, consideradas as obras primas de Maira.

Itens Sagrados

A ordem tem alguns itens que são considerados sagrados.

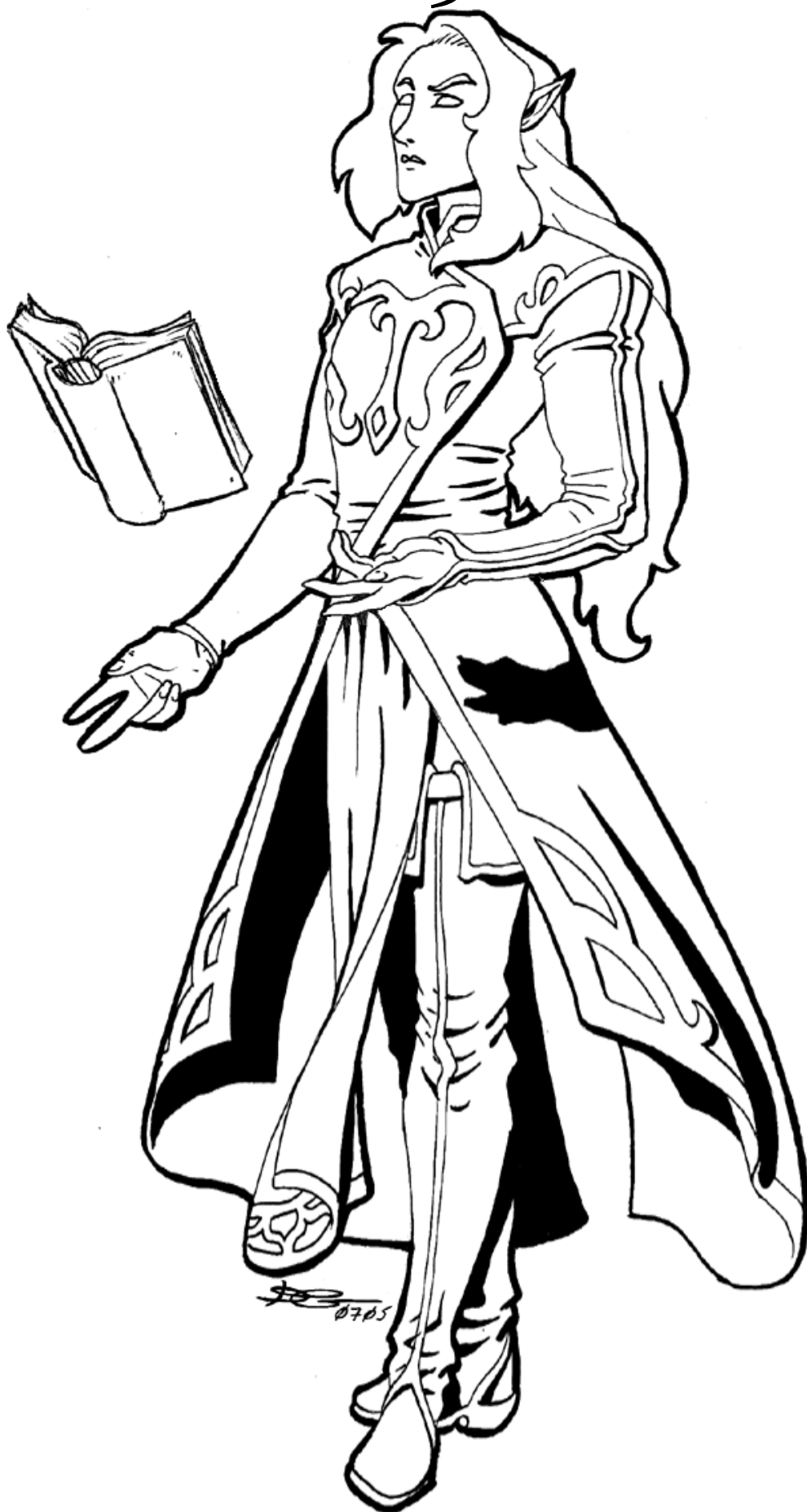
O Colar de Sementes: este colar feito de pequenas sementes de todas as árvores, frutíferas ou não, de Tagmar. Permite a seu portador entrar em contato direto com Maira através das orações ensinadas nos templos de sua ordem.

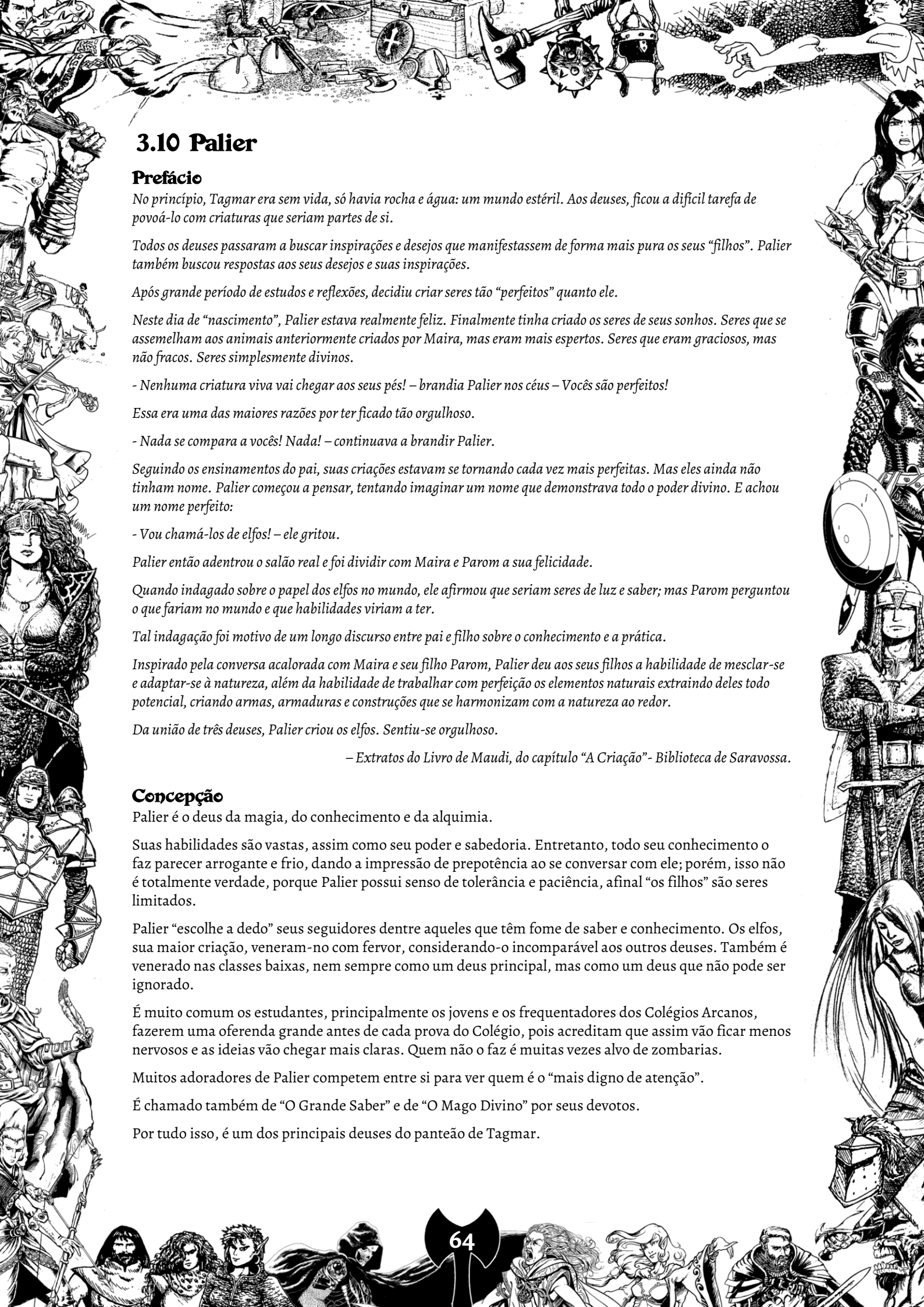
A Pedra de Mon: uma pedra de calcário com 25 centímetros de comprimento e com o símbolo de Mon. Ela tem a capacidade de revelar a seu portador os tesouros minerais escondidos na terra.

Doutrinas do culto

- Paz aos filhos dos deuses;
- Amor aos animais e vegetais;
- Busca do equilíbrio da vida e da natureza;
- Combate veemente às forças maléficas, demoníacas e que desarmonizam a natureza.

Palier





3.10 Palier

Prefácio

No princípio, Tagmar era sem vida, só havia rocha e água: um mundo estéril. Aos deuses, ficou a difícil tarefa de povoá-lo com criaturas que seriam partes de si.

Todos os deuses passaram a buscar inspirações e desejos que manifestassem de forma mais pura os seus “filhos”. Palier também buscou respostas aos seus desejos e suas inspirações.

Após grande período de estudos e reflexões, decidiu criar seres tão “perfeitos” quanto ele.

Neste dia de “nascimento”, Palier estava realmente feliz. Finalmente tinha criado os seres de seus sonhos. Seres que se assemelham aos animais anteriormente criados por Maira, mas eram mais espertos. Seres que eram graciosos, mas não fracos. Seres simplesmente divinos.

- Nenhuma criatura viva vai chegar aos seus pés! – brandia Palier nos céus – Vocês são perfeitos!

Essa era uma das maiores razões por ter ficado tão orgulhoso.

- Nada se compara a vocês! Nada! – continuava a brandir Palier.

Seguindo os ensinamentos do pai, suas criações estavam se tornando cada vez mais perfeitas. Mas eles ainda não tinham nome. Palier começou a pensar, tentando imaginar um nome que demonstrava todo o poder divino. E achou um nome perfeito:

- Vou chamá-los de elfos! – ele gritou.

Palier então adentrou o salão real e foi dividir com Maira e Parom a sua felicidade.

Quando indagado sobre o papel dos elfos no mundo, ele afirmou que seriam seres de luz e saber; mas Parom perguntou o que fariam no mundo e que habilidades viriam a ter.

Tal indagação foi motivo de um longo discurso entre pai e filho sobre o conhecimento e a prática.

Inspirado pela conversa acalorada com Maira e seu filho Parom, Palier deu aos seus filhos a habilidade de mesclar-se e adaptar-se à natureza, além da habilidade de trabalhar com perfeição os elementos naturais extraindo deles todo potencial, criando armas, armaduras e construções que se harmonizam com a natureza ao redor.

Da união de três deuses, Palier criou os elfos. Sentiu-se orgulhoso.

- Extratos do Livro de Maudi, do capítulo “A Criação” - Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Palier é o deus da magia, do conhecimento e da alquimia.

Suas habilidades são vastas, assim como seu poder e sabedoria. Entretanto, todo seu conhecimento o faz parecer arrogante e frio, dando a impressão de prepotência ao se conversar com ele; porém, isso não é totalmente verdade, porque Palier possui senso de tolerância e paciência, afinal “os filhos” são seres limitados.

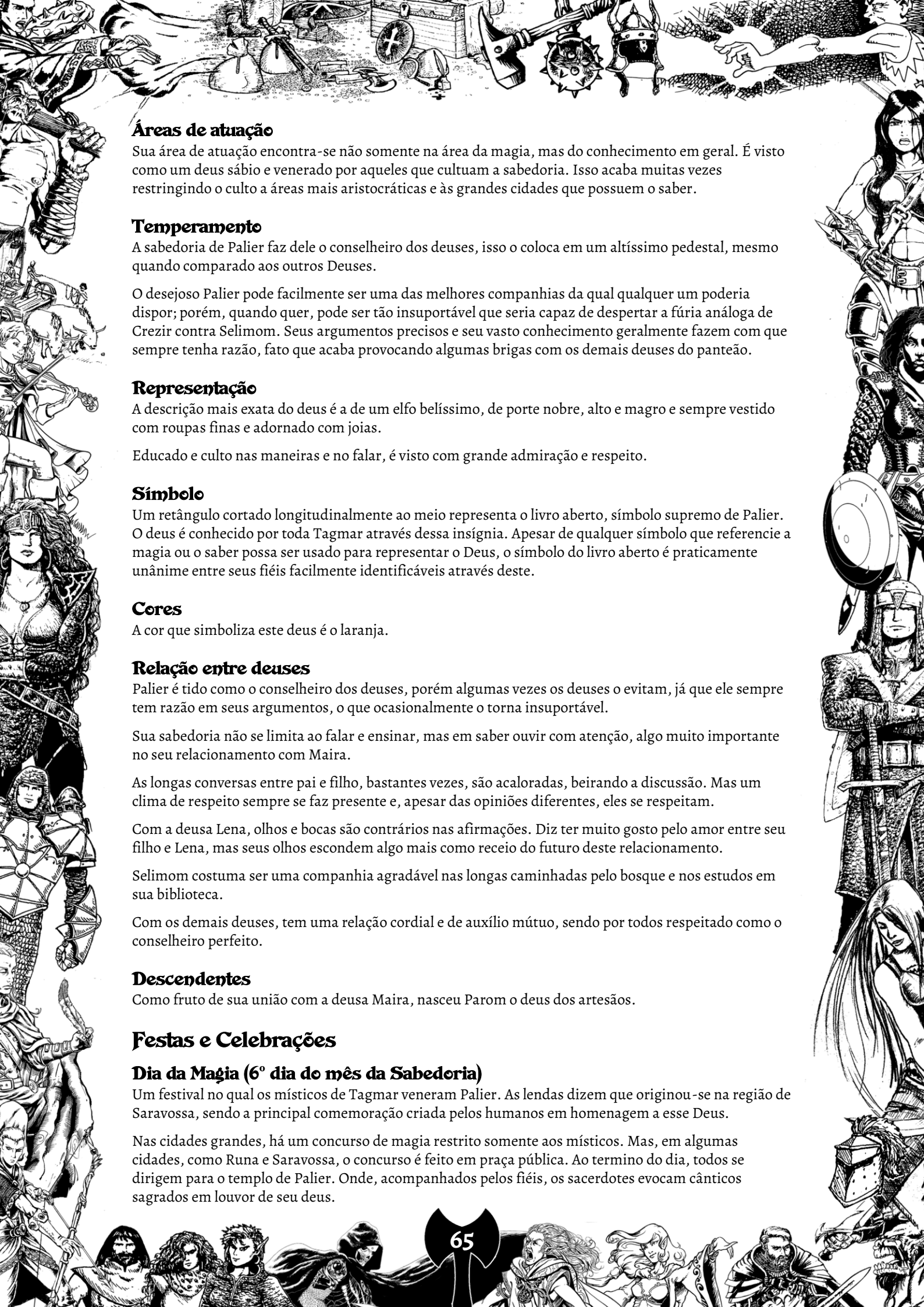
Palier “escolhe a dedo” seus seguidores dentre aqueles que têm fome de saber e conhecimento. Os elfos, sua maior criação, veneram-no com fervor, considerando-o incomparável aos outros deuses. Também é venerado nas classes baixas, nem sempre como um deus principal, mas como um deus que não pode ser ignorado.

É muito comum os estudantes, principalmente os jovens e os frequentadores dos Colégios Arcanos, fazerem uma oferenda grande antes de cada prova do Colégio, pois acreditam que assim vão ficar menos nervosos e as ideias vão chegar mais claras. Quem não o faz é muitas vezes alvo de zombarias.

Muitos adoradores de Palier competem entre si para ver quem é o “mais digno de atenção”.

É chamado também de “O Grande Saber” e de “O Mago Divino” por seus devotos.

Por tudo isso, é um dos principais deuses do panteão de Tagmar.



Áreas de atuação

Sua área de atuação encontra-se não somente na área da magia, mas do conhecimento em geral. É visto como um deus sábio e venerado por aqueles que cultuam a sabedoria. Isso acaba muitas vezes restringindo o culto a áreas mais aristocráticas e às grandes cidades que possuem o saber.

Temperamento

A sabedoria de Palier faz dele o conselheiro dos deuses, isso o coloca em um altíssimo pedestal, mesmo quando comparado aos outros Deuses.

O desejoso Palier pode facilmente ser uma das melhores companhias da qual qualquer um poderia dispor; porém, quando quer, pode ser tão insuportável que seria capaz de despertar a fúria análoga de Crezir contra Selimom. Seus argumentos precisos e seu vasto conhecimento geralmente fazem com que sempre tenha razão, fato que acaba provocando algumas brigas com os demais deuses do panteão.

Representação

A descrição mais exata do deus é a de um elfo belíssimo, de porte nobre, alto e magro e sempre vestido com roupas finas e adornado com joias.

Educado e culto nas maneiras e no falar, é visto com grande admiração e respeito.

Símbolo

Um retângulo cortado longitudinalmente ao meio representa o livro aberto, símbolo supremo de Palier. O deus é conhecido por toda Tagmar através dessa insígnia. Apesar de qualquer símbolo que referencie a magia ou o saber possa ser usado para representar o Deus, o símbolo do livro aberto é praticamente unânime entre seus fiéis facilmente identificáveis através deste.

Cores

A cor que simboliza este deus é o laranja.

Relação entre deuses

Palier é tido como o conselheiro dos deuses, porém algumas vezes os deuses o evitam, já que ele sempre tem razão em seus argumentos, o que ocasionalmente o torna insuportável.

Sua sabedoria não se limita ao falar e ensinar, mas em saber ouvir com atenção, algo muito importante no seu relacionamento com Maira.

As longas conversas entre pai e filho, bastantes vezes, são acaloradas, beirando a discussão. Mas um clima de respeito sempre se faz presente e, apesar das opiniões diferentes, eles se respeitam.

Com a deusa Lena, olhos e bocas são contrários nas afirmações. Diz ter muito gosto pelo amor entre seu filho e Lena, mas seus olhos escondem algo mais como receio do futuro deste relacionamento.

Selimom costuma ser uma companhia agradável nas longas caminhadas pelo bosque e nos estudos em sua biblioteca.

Com os demais deuses, tem uma relação cordial e de auxílio mútuo, sendo por todos respeitado como o conselheiro perfeito.

Descendentes

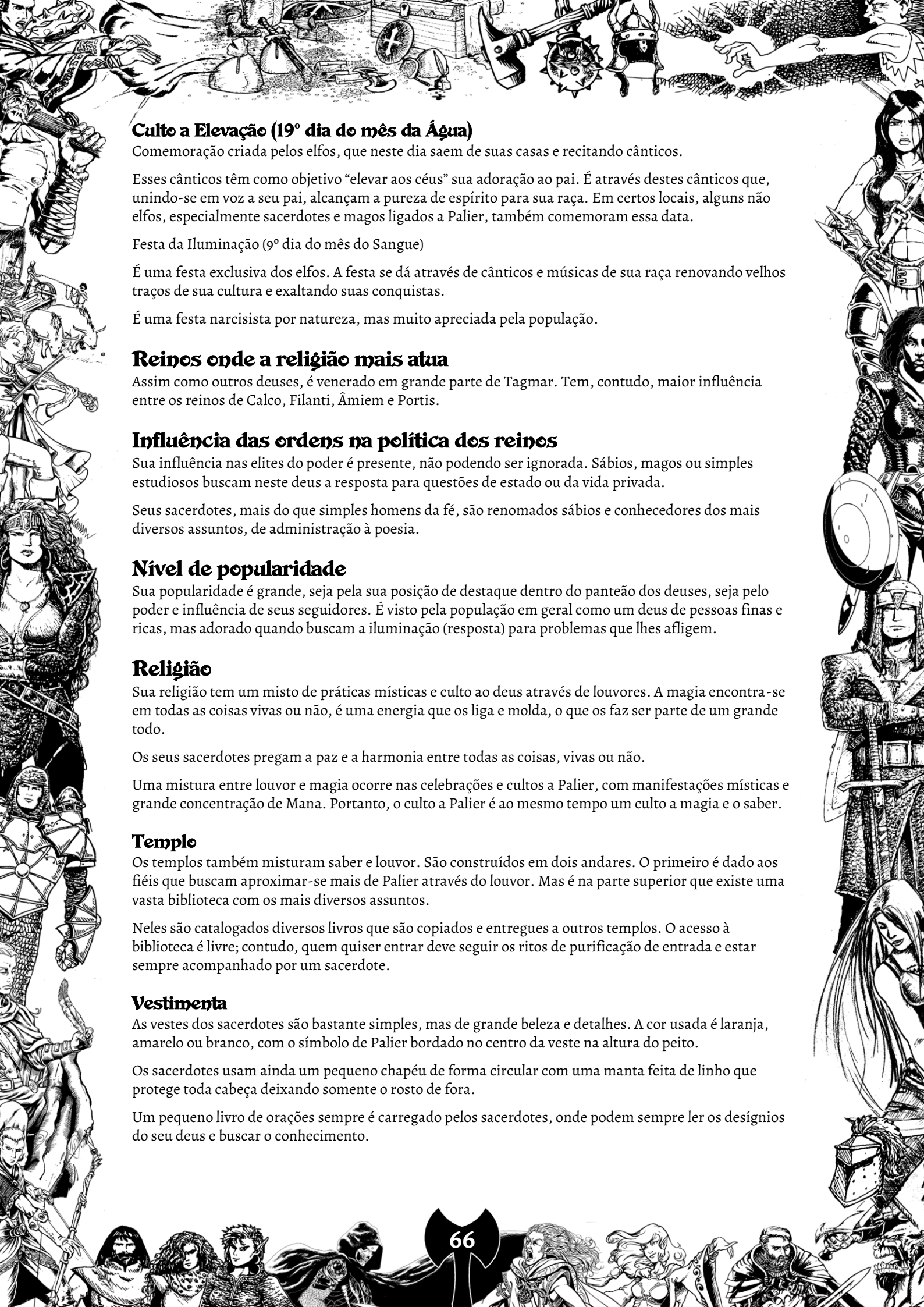
Como fruto de sua união com a deusa Maira, nasceu Parom o deus dos artesãos.

Festas e Celebrações

Dia da Magia (6º dia do mês da Sabedoria)

Um festival no qual os místicos de Tagmar veneram Palier. As lendas dizem que originou-se na região de Saravossa, sendo a principal comemoração criada pelos humanos em homenagem a esse Deus.

Nas cidades grandes, há um concurso de magia restrito somente aos místicos. Mas, em algumas cidades, como Runa e Saravossa, o concurso é feito em praça pública. Ao termino do dia, todos se dirigem para o templo de Palier. Onde, acompanhados pelos fiéis, os sacerdotes evocam cânticos sagrados em louvor de seu deus.



Culto a Elevação (19º dia do mês da Água)

Comemoração criada pelos elfos, que neste dia saem de suas casas e recitando cânticos.

Esses cânticos têm como objetivo “elevantos céus” sua adoração ao pai. É através destes cânticos que, unindo-se em voz a seu pai, alcançam a pureza de espírito para sua raça. Em certos locais, alguns não elfos, especialmente sacerdotes e magos ligados a Palier, também comemoram essa data.

Festa da Iluminação (9º dia do mês do Sangue)

É uma festa exclusiva dos elfos. A festa se dá através de cânticos e músicas de sua raça renovando velhos traços de sua cultura e exaltando suas conquistas.

É uma festa narcisista por natureza, mas muito apreciada pela população.

Reinos onde a religião mais atua

Assim como outros deuses, é venerado em grande parte de Tagmar. Tem, contudo, maior influência entre os reinos de Calco, Filanti, Âmiem e Portis.

Influência das ordens na política dos reinos

Sua influência nas elites do poder é presente, não podendo ser ignorada. Sábios, magos ou simples estudiosos buscam neste deus a resposta para questões de estado ou da vida privada.

Seus sacerdotes, mais do que simples homens da fé, são renomados sábios e conhecedores dos mais diversos assuntos, de administração à poesia.

Nível de popularidade

Sua popularidade é grande, seja pela sua posição de destaque dentro do panteão dos deuses, seja pelo poder e influência de seus seguidores. É visto pela população em geral como um deus de pessoas finas e ricas, mas adorado quando buscam a iluminação (resposta) para problemas que lhes afligem.

Religião

Sua religião tem um misto de práticas místicas e culto ao deus através de louvores. A magia encontra-se em todas as coisas vivas ou não, é uma energia que os liga e molda, o que os faz ser parte de um grande todo.

Os seus sacerdotes pregam a paz e a harmonia entre todas as coisas, vivas ou não.

Uma mistura entre louvor e magia ocorre nas celebrações e cultos a Palier, com manifestações místicas e grande concentração de Mana. Portanto, o culto a Palier é ao mesmo tempo um culto a magia e o saber.

Templo

Os templos também misturam saber e louvor. São construídos em dois andares. O primeiro é dado aos fiéis que buscam aproximar-se mais de Palier através do louvor. Mas é na parte superior que existe uma vasta biblioteca com os mais diversos assuntos.

Neles são catalogados diversos livros que são copiados e entregues a outros templos. O acesso à biblioteca é livre; contudo, quem quiser entrar deve seguir os ritos de purificação de entrada e estar sempre acompanhado por um sacerdote.

Vestimenta

As vestes dos sacerdotes são bastante simples, mas de grande beleza e detalhes. A cor usada é laranja, amarelo ou branco, com o símbolo de Palier bordado no centro da veste na altura do peito.

Os sacerdotes usam ainda um pequeno chapéu de forma circular com uma manta feita de linho que protege toda cabeça deixando somente o rosto de fora.

Um pequeno livro de orações sempre é carregado pelos sacerdotes, onde podem sempre ler os desígnios do seu deus e buscar o conhecimento.



Locais sagrados

Três são os locais considerados sagrados. O primeiro lugar é Lar, sendo considerado o berço dos elfos e a morada na terra de Palier.

O segundo lugar é a Ponte de Palier, localizada na Floresta de Âmiem, vista como a entrada para os reinos celestiais e para a grande casa de Palier.

O terceiro lugar é a Fonte das Sagradas Escrituras. Sua localização é secreta e muitos especulam que pode estar em Saravossa, no subsolo de um dos templos.

Itens Sagrados

A Fonte das Sagradas Escrituras é, por assim dizer, o item mais sagrado da ordem, dentre tantos livros raros que se encontram em bibliotecas em todo o mundo.

Dizem que a fonte tem a capacidade de trazer a aquele que beber de sua água a luz do conhecimento e a resposta de suas mais profundas e complicadas perguntas.

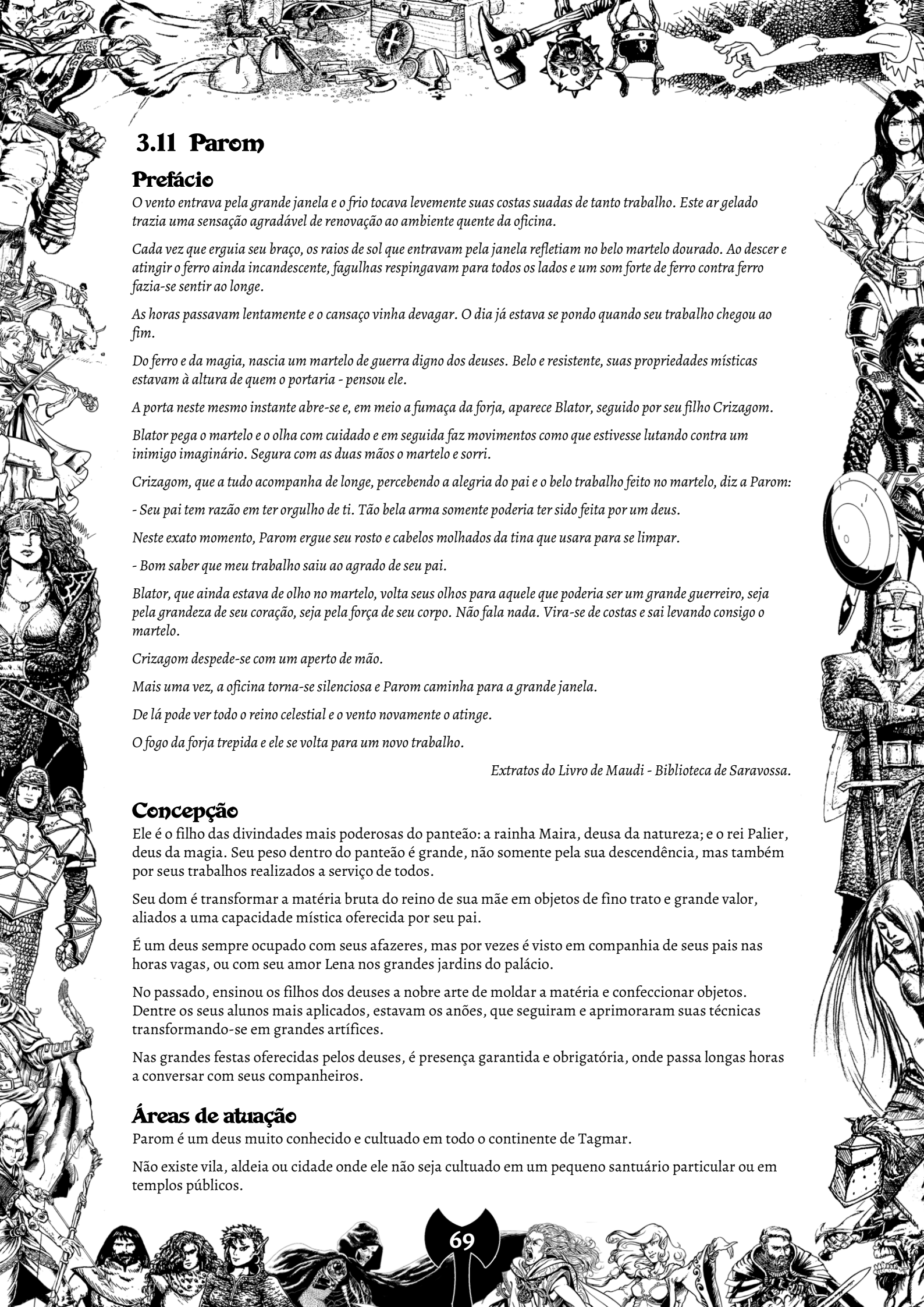
O Livro de Palier (ou Livro das Sagradas Escrituras) é um enorme tomo onde consta toda a história do mundo desde o Primeiro Ciclo. Foi deixado por Palier como presente aos seus filho, os elfos, para ser protegido. Mas os elfos, assim como as demais raças mortais, afastaram-se dos deuses. E os deuses vieram a Tagmar trazendo consigo o Cataclismo, e por isso o livro se perdeu. Apenas alguns pergaminhos dos sacerdotes de Palier do Segundo Ciclo citam o Livro como a maior relíquia que um servo poderia guardar.

Deutrinas do culto

- Amor a todos os seres vivos;
- O conhecimento profundo da natureza física e mística;
- A iluminação frente à ignorância;
- A busca da verdade.

Parom





3.11 Parom

Prefácio

O vento entrava pela grande janela e o frio tocava levemente suas costas suadas de tanto trabalho. Este ar gelado trazia uma sensação agradável de renovação ao ambiente quente da oficina.

Cada vez que erguia seu braço, os raios de sol que entravam pela janela refletiam no belo martelo dourado. Ao descer e atingir o ferro ainda incandescente, fagulhas respingavam para todos os lados e um som forte de ferro contra ferro fazia-se sentir ao longe.

As horas passavam lentamente e o cansaço vinha devagar. O dia já estava se pondo quando seu trabalho chegou ao fim.

Do ferro e da magia, nascia um martelo de guerra digno dos deuses. Belo e resistente, suas propriedades místicas estavam à altura de quem o portaria - pensou ele.

A porta neste mesmo instante abre-se e, em meio a fumaça da forja, aparece Blator, seguido por seu filho Crizagom.

Blator pega o martelo e o olha com cuidado e em seguida faz movimentos como que estivesse lutando contra um inimigo imaginário. Segura com as duas mãos o martelo e sorri.

Crizagom, que a tudo acompanha de longe, percebendo a alegria do pai e o belo trabalho feito no martelo, diz a Parom:

- Seu pai tem razão em ter orgulho de ti. Tão bela arma somente poderia ter sido feita por um deus.

Neste exato momento, Parom ergue seu rosto e cabelos molhados da tina que usara para se limpar.

- Bom saber que meu trabalho saiu ao agrado de seu pai.

Blator, que ainda estava de olho no martelo, volta seus olhos para aquele que poderia ser um grande guerreiro, seja pela grandeza de seu coração, seja pela força de seu corpo. Não fala nada. Vira-se de costas e sai levando consigo o martelo.

Crizagom despede-se com um aperto de mão.

Mais uma vez, a oficina torna-se silenciosa e Parom caminha para a grande janela.

De lá pode ver todo o reino celestial e o vento novamente o atinge.

O fogo da forja trepida e ele se volta para um novo trabalho.

Extratos do Livro de Maudi - Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Ele é o filho das divindades mais poderosas do panteão: a rainha Maira, deusa da natureza; e o rei Palier, deus da magia. Seu peso dentro do panteão é grande, não somente pela sua descendência, mas também por seus trabalhos realizados a serviço de todos.

Seu dom é transformar a matéria bruta do reino de sua mãe em objetos de fino trato e grande valor, aliados a uma capacidade mística oferecida por seu pai.

É um deus sempre ocupado com seus afazeres, mas por vezes é visto em companhia de seus pais nas horas vagas, ou com seu amor Lena nos grandes jardins do palácio.

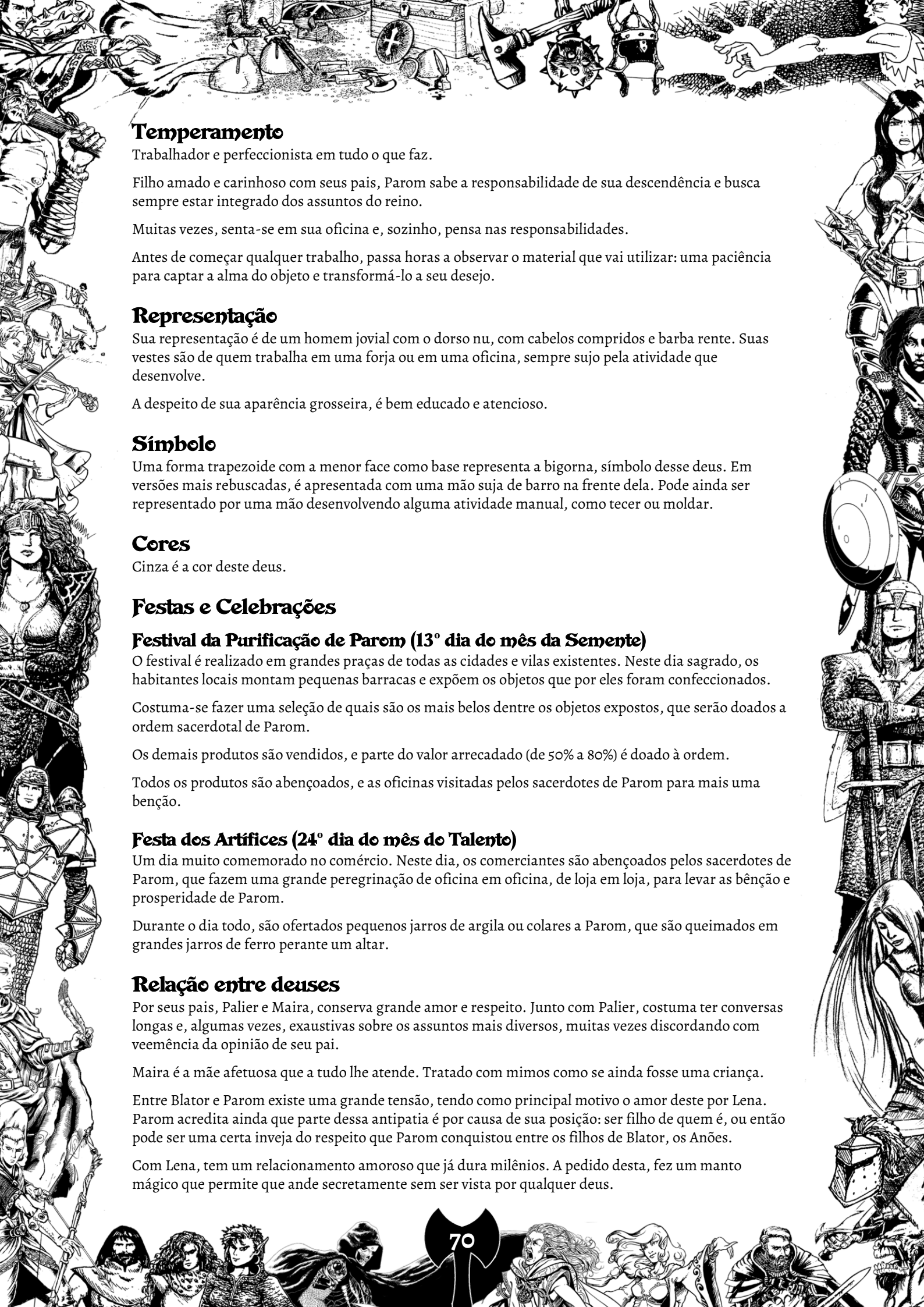
No passado, ensinou os filhos dos deuses a nobre arte de moldar a matéria e confeccionar objetos. Dentre os seus alunos mais aplicados, estavam os anões, que seguiram e aprimoraram suas técnicas transformando-se em grandes artífices.

Nas grandes festas oferecidas pelos deuses, é presença garantida e obrigatória, onde passa longas horas a conversar com seus companheiros.

Áreas de atuação

Parom é um deus muito conhecido e cultuado em todo o continente de Tagmar.

Não existe vila, aldeia ou cidade onde ele não seja cultuado em um pequeno santuário particular ou em templos públicos.



Temperamento

Trabalhador e perfeccionista em tudo o que faz.

Filho amado e carinhoso com seus pais, Parom sabe a responsabilidade de sua descendência e busca sempre estar integrado dos assuntos do reino.

Muitas vezes, senta-se em sua oficina e, sozinho, pensa nas responsabilidades.

Antes de começar qualquer trabalho, passa horas a observar o material que vai utilizar: uma paciência para captar a alma do objeto e transformá-lo a seu desejo.

Representação

Sua representação é de um homem jovial com o dorso nu, com cabelos compridos e barba rente. Suas vestes são de quem trabalha em uma forja ou em uma oficina, sempre sujo pela atividade que desenvolve.

A despeito de sua aparência grosseira, é bem educado e atencioso.

Símbolo

Uma forma trapezoide com a menor face como base representa a bigorna, símbolo desse deus. Em versões mais rebuscadas, é apresentada com uma mão suja de barro na frente dela. Pode ainda ser representado por uma mão desenvolvendo alguma atividade manual, como tecer ou moldar.

Cores

Cinza é a cor deste deus.

Festas e Celebrações

Festival da Purificação de Parom (13º dia do mês da Semente)

O festival é realizado em grandes praças de todas as cidades e vilas existentes. Neste dia sagrado, os habitantes locais montam pequenas barracas e expõem os objetos que por eles foram confeccionados.

Costuma-se fazer uma seleção de quais são os mais belos dentre os objetos expostos, que serão doados a ordem sacerdotal de Parom.

Os demais produtos são vendidos, e parte do valor arrecadado (de 50% a 80%) é doado à ordem.

Todos os produtos são abençoados, e as oficinas visitadas pelos sacerdotes de Parom para mais uma bênção.

Festa dos Artífices (24º dia do mês do Talento)

Um dia muito comemorado no comércio. Neste dia, os comerciantes são abençoados pelos sacerdotes de Parom, que fazem uma grande peregrinação de oficina em oficina, de loja em loja, para levar as bênção e prosperidade de Parom.

Durante o dia todo, são ofertados pequenos jarros de argila ou colares a Parom, que são queimados em grandes jarros de ferro perante um altar.

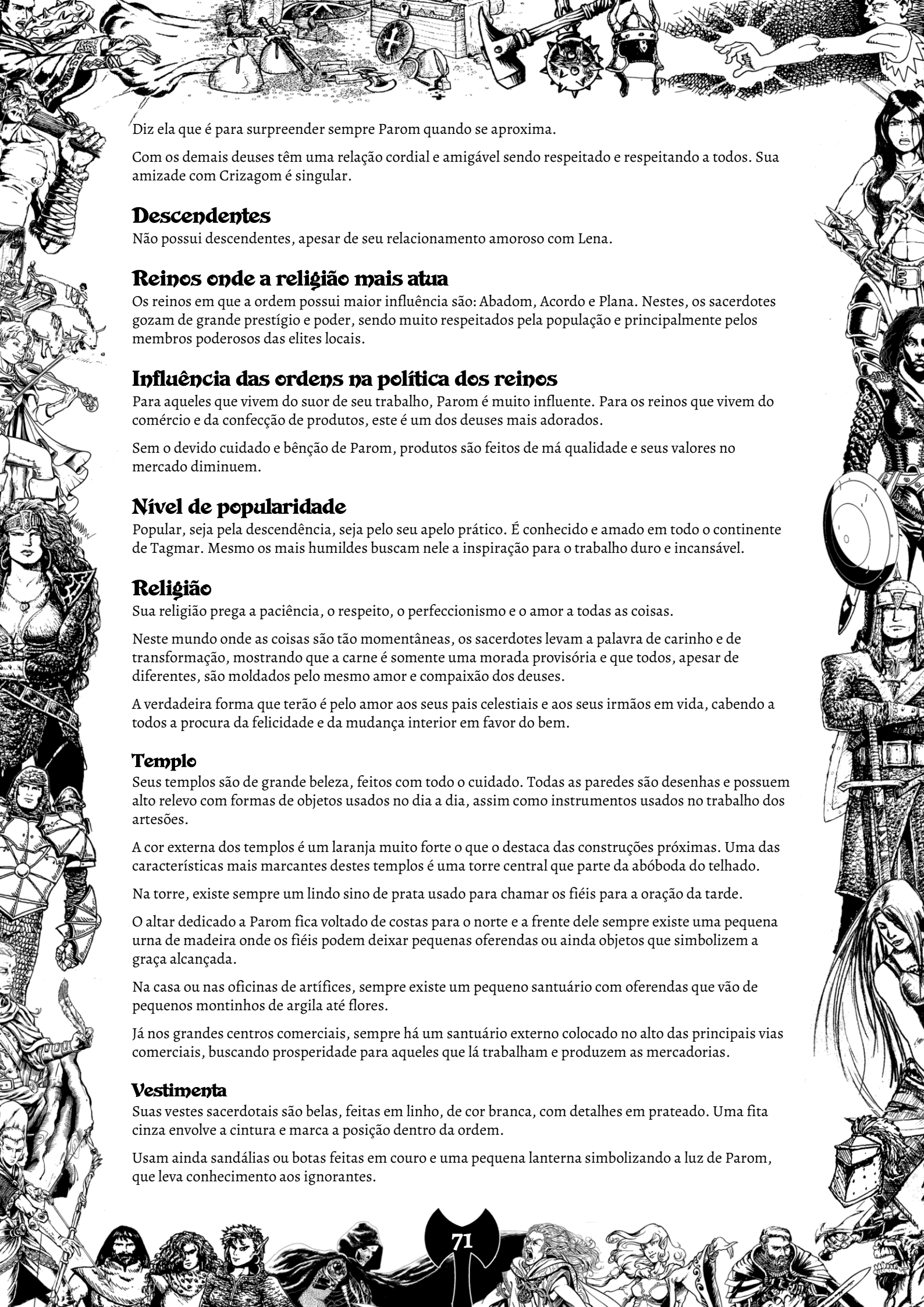
Relação entre deuses

Por seus pais, Palier e Maira, conserva grande amor e respeito. Junto com Palier, costuma ter conversas longas e, algumas vezes, exaustivas sobre os assuntos mais diversos, muitas vezes discordando com veemência da opinião de seu pai.

Maira é a mãe afetuosa que a tudo lhe atende. Tratado com mimos como se ainda fosse uma criança.

Entre Blator e Parom existe uma grande tensão, tendo como principal motivo o amor deste por Lena. Parom acredita ainda que parte dessa antipatia é por causa de sua posição: ser filho de quem é, ou então pode ser uma certa inveja do respeito que Parom conquistou entre os filhos de Blator, os Anões.

Com Lena, tem um relacionamento amoroso que já dura milênios. A pedido desta, fez um manto mágico que permite que ande secretamente sem ser vista por qualquer deus.



Diz ela que é para surpreender sempre Parom quando se aproxima.

Com os demais deuses têm uma relação cordial e amigável sendo respeitado e respeitando a todos. Sua amizade com Crizagom é singular.

Descendentes

Não possui descendentes, apesar de seu relacionamento amoroso com Lena.

Reinos onde a religião mais atua

Os reinos em que a ordem possui maior influência são: Abadom, Acordo e Plana. Nestes, os sacerdotes gozam de grande prestígio e poder, sendo muito respeitados pela população e principalmente pelos membros poderosos das elites locais.

Influência das ordens na política dos reinos

Para aqueles que vivem do suor de seu trabalho, Parom é muito influente. Para os reinos que vivem do comércio e da confecção de produtos, este é um dos deuses mais adorados.

Sem o devido cuidado e bênção de Parom, produtos são feitos de má qualidade e seus valores no mercado diminuem.

Nível de popularidade

Popular, seja pela descendência, seja pelo seu apelo prático. É conhecido e amado em todo o continente de Tagmar. Mesmo os mais humildes buscam nele a inspiração para o trabalho duro e incansável.

Religião

Sua religião prega a paciência, o respeito, o perfeccionismo e o amor a todas as coisas.

Neste mundo onde as coisas são tão momentâneas, os sacerdotes levam a palavra de carinho e de transformação, mostrando que a carne é somente uma morada provisória e que todos, apesar de diferentes, são moldados pelo mesmo amor e compaixão dos deuses.

A verdadeira forma que terão é pelo amor aos seus pais celestiais e aos seus irmãos em vida, cabendo a todos a procura da felicidade e da mudança interior em favor do bem.

Templo

Seus templos são de grande beleza, feitos com todo o cuidado. Todas as paredes são desenhadas e possuem alto relevo com formas de objetos usados no dia a dia, assim como instrumentos usados no trabalho dos artesãos.

A cor externa dos templos é um laranja muito forte o que o destaca das construções próximas. Uma das características mais marcantes destes templos é uma torre central que parte da abóboda do telhado.

Na torre, existe sempre um lindo sino de prata usado para chamar os fiéis para a oração da tarde.

O altar dedicado a Parom fica voltado de costas para o norte e a frente dele sempre existe uma pequena urna de madeira onde os fiéis podem deixar pequenas oferendas ou ainda objetos que simbolizem a graça alcançada.

Na casa ou nas oficinas de artífices, sempre existe um pequeno santuário com oferendas que vão de pequenos montinhos de argila até flores.

Já nos grandes centros comerciais, sempre há um santuário externo colocado no alto das principais vias comerciais, buscando prosperidade para aqueles que lá trabalham e produzem as mercadorias.

Vestimenta

Suas vestes sacerdotais são belas, feitas em linho, de cor branca, com detalhes em prateado. Uma fita cinza envolve a cintura e marca a posição dentro da ordem.

Usam ainda sandálias ou botas feitas em couro e uma pequena lanterna simbolizando a luz de Parom, que leva conhecimento aos ignorantes.



Locais sagrados

Um local considerado sagrado para a ordem é o reino de Blur. Dizem que Parom sempre vai a este reino na forma de um anão para ver a beleza desta cidade e o cuidado com que são feitos os objetos por este povo.

Itens Sagrados

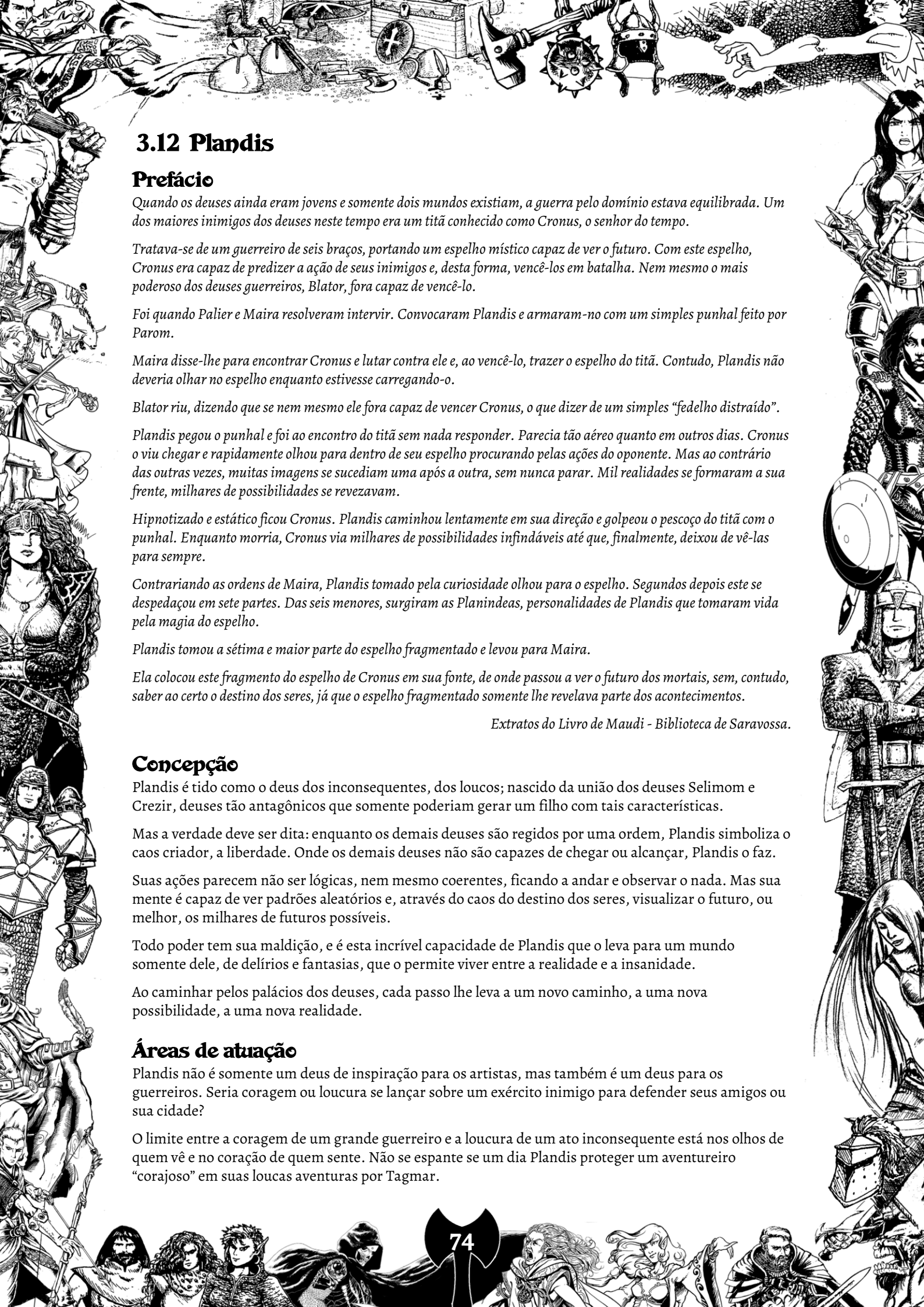
A ordem conta com vários itens considerados sagrados. Não que tenham algum poder mágico, mas que possivelmente foram usados por Parom, enquanto este esteve na terra. Instrumentos de ferro muito antigos, relíquias sem qualquer valor pelo material que são feitos, mas que representam a fé de uma ordem.

Doutrinas do culto

- A paciência para com o próximo;
- O cuidado e perfeccionismo no trabalho;
- A atenção à beleza do mundo;
- A paz entre os povos irmãos;
- A transformação em favor do bem.

Plandis





3.12 Plandis

Prefácio

Quando os deuses ainda eram jovens e somente dois mundos existiam, a guerra pelo domínio estava equilibrada. Um dos maiores inimigos dos deuses neste tempo era um titã conhecido como Cronus, o senhor do tempo.

Tratava-se de um guerreiro de seis braços, portando um espelho místico capaz de ver o futuro. Com este espelho, Cronus era capaz de prever a ação de seus inimigos e, desta forma, vencê-los em batalha. Nem mesmo o mais poderoso dos deuses guerreiros, Blator, fora capaz de vencê-lo.

Foi quando Palier e Maira resolveram intervir. Convocaram Plandis e armaram-no com um simples punhal feito por Parom.

Maira disse-lhe para encontrar Cronus e lutar contra ele e, ao vencê-lo, trazer o espelho do titã. Contudo, Plandis não deveria olhar no espelho enquanto estivesse carregando-o.

Blator riu, dizendo que se nem mesmo ele fora capaz de vencer Cronus, o que dizer de um simples “fedelho distraído”.

Plandis pegou o punhal e foi ao encontro do titã sem nada responder. Parecia tão aéreo quanto em outros dias. Cronus o viu chegar e rapidamente olhou para dentro de seu espelho procurando pelas ações do oponente. Mas ao contrário das outras vezes, muitas imagens se sucediam uma após a outra, sem nunca parar. Mil realidades se formaram a sua frente, milhares de possibilidades se revezavam.

Hipnotizado e estático ficou Cronus. Plandis caminhou lentamente em sua direção e golpeou o pescoço do titã com o punhal. Enquanto morria, Cronus via milhares de possibilidades infindáveis até que, finalmente, deixou de vê-las para sempre.

Contrariando as ordens de Maira, Plandis tomado pela curiosidade olhou para o espelho. Segundos depois este se despedaçou em sete partes. Das seis menores, surgiram as Planindeas, personalidades de Plandis que tomaram vida pela magia do espelho.

Plandis tomou a sétima e maior parte do espelho fragmentado e levou para Maira.

Ela colocou este fragmento do espelho de Cronus em sua fonte, de onde passou a ver o futuro dos mortais, sem, contudo, saber ao certo o destino dos seres, já que o espelho fragmentado somente lhe revelava parte dos acontecimentos.

Extratos do Livro de Maudi - Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Plandis é tido como o deus dos inconsequentes, dos loucos; nascido da união dos deuses Selimom e Crezir, deuses tão antagônicos que somente poderiam gerar um filho com tais características.

Mas a verdade deve ser dita: enquanto os demais deuses são regidos por uma ordem, Plandis simboliza o caos criador, a liberdade. Onde os demais deuses não são capazes de chegar ou alcançar, Plandis o faz.

Suas ações parecem não ser lógicas, nem mesmo coerentes, ficando a andar e observar o nada. Mas sua mente é capaz de ver padrões aleatórios e, através do caos do destino dos seres, visualizar o futuro, ou melhor, os milhares de futuros possíveis.

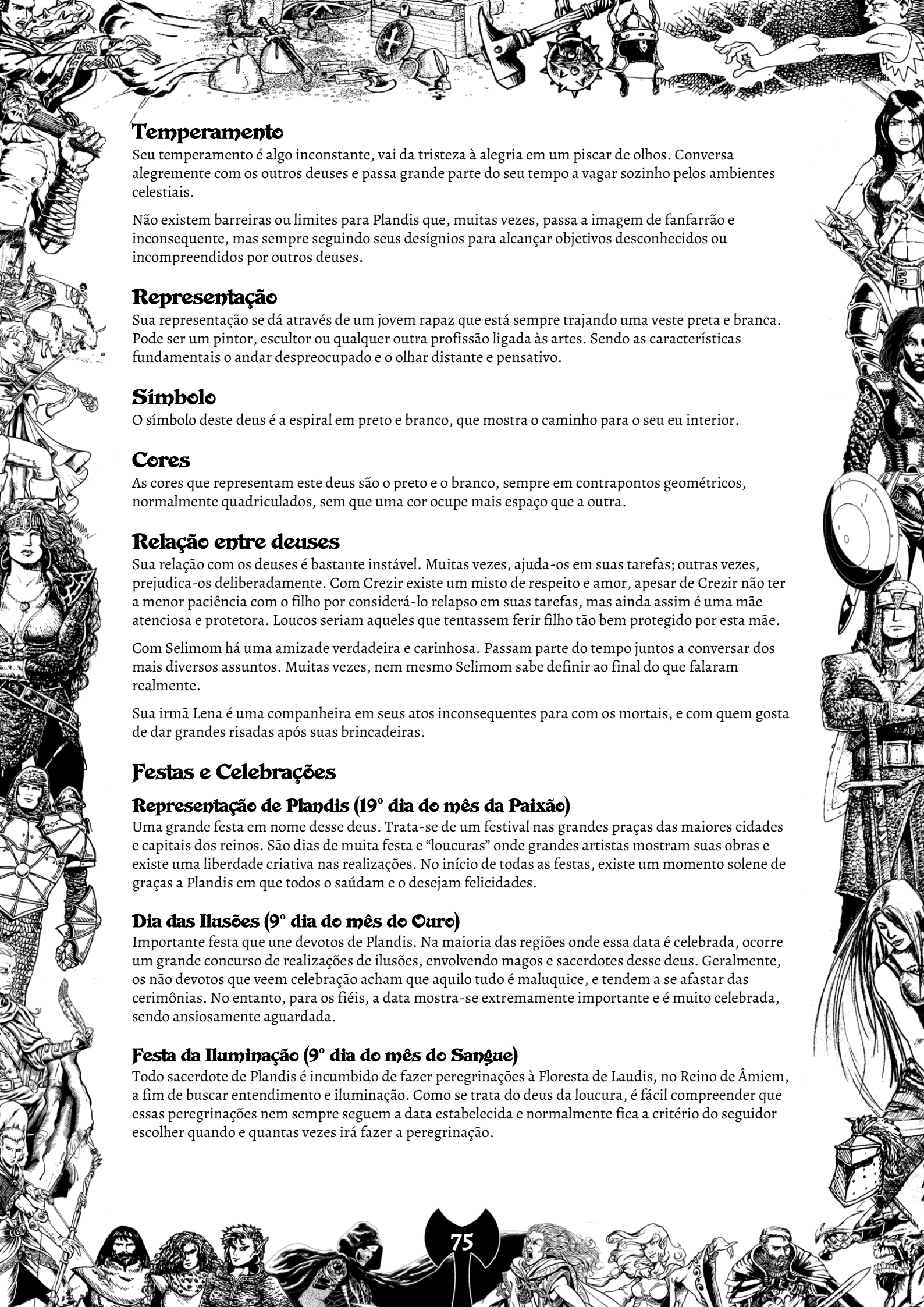
Todo poder tem sua maldição, e é esta incrível capacidade de Plandis que o leva para um mundo somente dele, de delírios e fantasias, que o permite viver entre a realidade e a insanidade.

Ao caminhar pelos palácios dos deuses, cada passo lhe leva a um novo caminho, a uma nova possibilidade, a uma nova realidade.

Áreas de atuação

Plandis não é somente um deus de inspiração para os artistas, mas também é um deus para os guerreiros. Seria coragem ou loucura se lançar sobre um exército inimigo para defender seus amigos ou sua cidade?

O limite entre a coragem de um grande guerreiro e a loucura de um ato inconsequente está nos olhos de quem vê e no coração de quem sente. Não se espante se um dia Plandis proteger um aventureiro “corajoso” em suas loucas aventuras por Tagmar.



Temperamento

Seu temperamento é algo inconstante, vai da tristeza à alegria em um piscar de olhos. Conversa alegremente com os outros deuses e passa grande parte do seu tempo a vagar sozinho pelos ambientes celestiais.

Não existem barreiras ou limites para Plandis que, muitas vezes, passa a imagem de fanfarrão e inconsequente, mas sempre seguindo seus desígnios para alcançar objetivos desconhecidos ou incompreendidos por outros deuses.

Representação

Sua representação se dá através de um jovem rapaz que está sempre trajando uma veste preta e branca. Pode ser um pintor, escultor ou qualquer outra profissão ligada às artes. Sendo as características fundamentais o andar despreocupado e o olhar distante e pensativo.

Símbolo

O símbolo deste deus é a espiral em preto e branco, que mostra o caminho para o seu eu interior.

Cores

As cores que representam este deus são o preto e o branco, sempre em contrapontos geométricos, normalmente quadriculados, sem que uma cor ocupe mais espaço que a outra.

Relação entre deuses

Sua relação com os deuses é bastante instável. Muitas vezes, ajuda-os em suas tarefas; outras vezes, prejudica-os deliberadamente. Com Crezir existe um misto de respeito e amor, apesar de Crezir não ter a menor paciência com o filho por considerá-lo relapso em suas tarefas, mas ainda assim é uma mãe atenciosa e protetora. Loucos seriam aqueles que tentassem ferir filho tão bem protegido por esta mãe.

Com Selimom há uma amizade verdadeira e carinhosa. Passam parte do tempo juntos a conversar dos mais diversos assuntos. Muitas vezes, nem mesmo Selimom sabe definir ao final do que falaram realmente.

Sua irmã Lena é uma companheira em seus atos inconsequentes para com os mortais, e com quem gosta de dar grandes risadas após suas brincadeiras.

Festas e Celebrações

Representação de Plandis (19º dia do mês da Paixão)

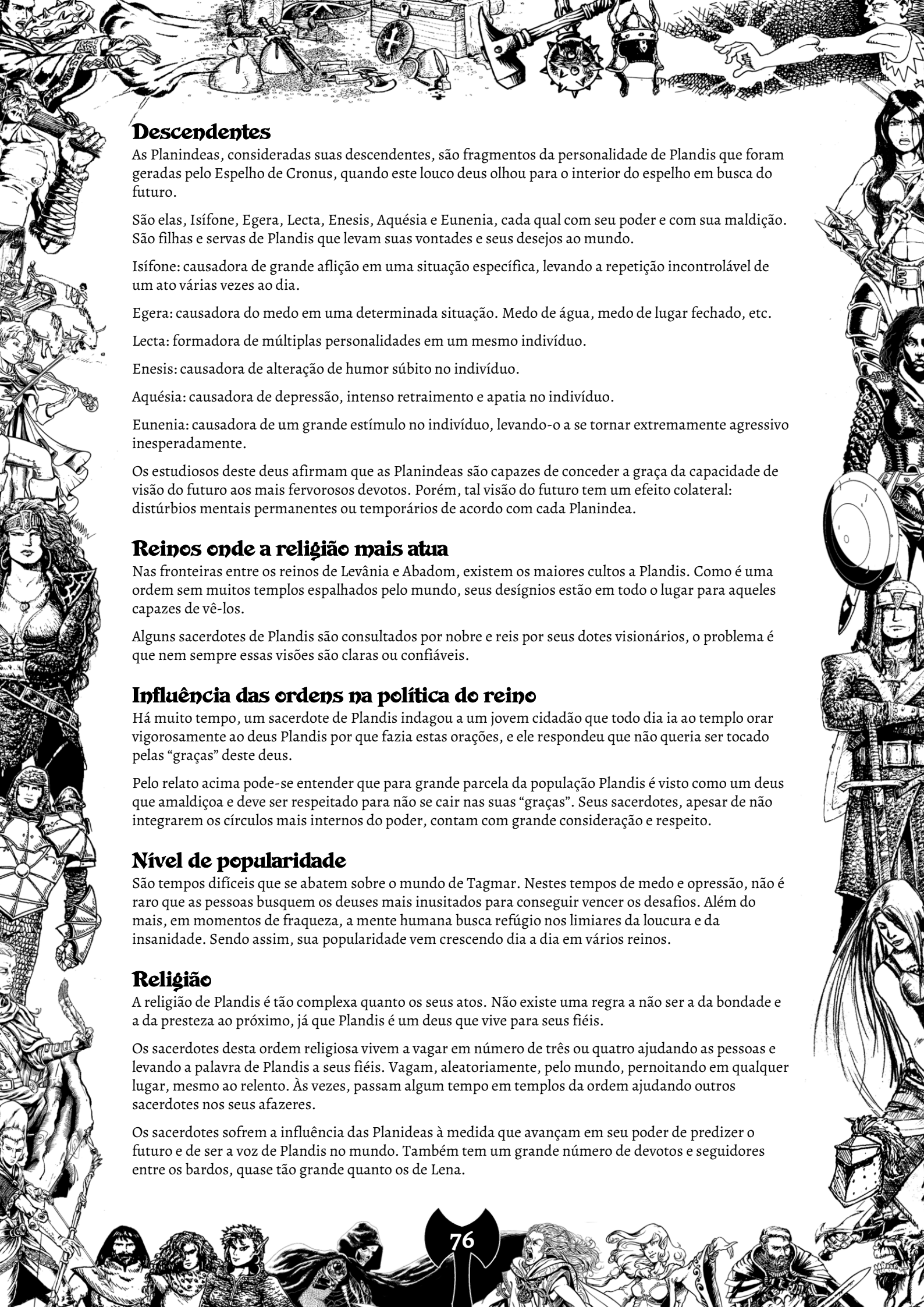
Uma grande festa em nome desse deus. Trata-se de um festival nas grandes praças das maiores cidades e capitais dos reinos. São dias de muita festa e “loucuras” onde grandes artistas mostram suas obras e existe uma liberdade criativa nas realizações. No início de todas as festas, existe um momento solene de graças a Plandis em que todos o saúdam e o desejam felicidades.

Dia das Ilusões (9º dia do mês do Ouro)

Importante festa que une devotos de Plandis. Na maioria das regiões onde essa data é celebrada, ocorre um grande concurso de realizações de ilusões, envolvendo magos e sacerdotes desse deus. Geralmente, os não devotos que veem celebração acham que aquilo tudo é maluquice, e tendem a se afastar das cerimônias. No entanto, para os fiéis, a data mostra-se extremamente importante e é muito celebrada, sendo ansiosamente aguardada.

Festa da Iluminação (9º dia do mês do Sangue)

Todo sacerdote de Plandis é incumbido de fazer peregrinações à Floresta de Laudis, no Reino de Âmiem, a fim de buscar entendimento e iluminação. Como se trata do deus da loucura, é fácil compreender que essas peregrinações nem sempre seguem a data estabelecida e normalmente fica a critério do seguidor escolher quando e quantas vezes irá fazer a peregrinação.



Descendentes

As Planindeas, consideradas suas descendentes, são fragmentos da personalidade de Plandis que foram geradas pelo Espelho de Cronus, quando este louco deus olhou para o interior do espelho em busca do futuro.

São elas, Isífone, Egera, Lecta, Enesis, Aquésia e Eunenia, cada qual com seu poder e com sua maldição. São filhas e servas de Plandis que levam suas vontades e seus desejos ao mundo.

Isífone: causadora de grande aflição em uma situação específica, levando a repetição incontrolável de um ato várias vezes ao dia.

Egera: causadora do medo em uma determinada situação. Medo de água, medo de lugar fechado, etc.

Lecta: formadora de múltiplas personalidades em um mesmo indivíduo.

Enesis: causadora de alteração de humor súbito no indivíduo.

Aquésia: causadora de depressão, intenso retraimento e apatia no indivíduo.

Eunenia: causadora de um grande estímulo no indivíduo, levando-o a se tornar extremamente agressivo inesperadamente.

Os estudiosos deste deus afirmam que as Planindeas são capazes de conceder a graça da capacidade de visão do futuro aos mais fervorosos devotos. Porém, tal visão do futuro tem um efeito colateral: distúrbios mentais permanentes ou temporários de acordo com cada Planindea.

Reinos onde a religião mais atua

Nas fronteiras entre os reinos de Levânia e Abadom, existem os maiores cultos a Plandis. Como é uma ordem sem muitos templos espalhados pelo mundo, seus desígnios estão em todo o lugar para aqueles capazes de vê-los.

Alguns sacerdotes de Plandis são consultados por nobre e reis por seus dotes visionários, o problema é que nem sempre essas visões são claras ou confiáveis.

Influência das ordens na política do reino

Há muito tempo, um sacerdote de Plandis indagou a um jovem cidadão que todo dia ia ao templo orar vigorosamente ao deus Plandis por que fazia estas orações, e ele respondeu que não queria ser tocado pelas “graças” deste deus.

Pelo relato acima pode-se entender que para grande parcela da população Plandis é visto como um deus que amaldiçoa e deve ser respeitado para não se cair nas suas “graças”. Seus sacerdotes, apesar de não integrarem os círculos mais internos do poder, contam com grande consideração e respeito.

Nível de popularidade

São tempos difíceis que se abatem sobre o mundo de Tagmar. Nestes tempos de medo e opressão, não é raro que as pessoas busquem os deuses mais inusitados para conseguir vencer os desafios. Além do mais, em momentos de fraqueza, a mente humana busca refúgio nos limiares da loucura e da insanidade. Sendo assim, sua popularidade vem crescendo dia a dia em vários reinos.

Religião

A religião de Plandis é tão complexa quanto os seus atos. Não existe uma regra a não ser a da bondade e a da presteza ao próximo, já que Plandis é um deus que vive para seus fiéis.

Os sacerdotes desta ordem religiosa vivem a vagar em número de três ou quatro ajudando as pessoas e levando a palavra de Plandis a seus fiéis. Vagam, aleatoriamente, pelo mundo, pernoitando em qualquer lugar, mesmo ao relento. Às vezes, passam algum tempo em templos da ordem ajudando outros sacerdotes nos seus afazeres.

Os sacerdotes sofrem a influência das Planideas à medida que avançam em seu poder de predizer o futuro e de ser a voz de Plandis no mundo. Também tem um grande número de devotos e seguidores entre os bardos, quase tão grande quanto os de Lena.



Templo

Os templos são simples, feitos em rocha ou madeira. Todos são construídos em formato circular e têm seu teto em forma de abóboda. No interior, podem estar pintados desde o céu estrelado a figuras de animais, cada templo tem seu próprio tema.

O interior é sempre espaçoso, sem altar ou cadeiras. Todos os que desejam orar a ele devem se sentar no chão e fazê-lo de forma silenciosa.

Na entrada do templo, próximo à porta, existe uma pequena caixa dourada com um fino pó dourado trabalhado pelos sacerdotes locais. O visitante que assim desejar pode retirar uma pequena quantidade e aspirar para facilitar sua comunhão com Plandis.

Vestimenta

As vestes destes são simples sendo feitas grande parte de mantos pretos e brancos com o símbolo de Plandis. O sacerdotes trazem sempre com eles uma pequena bolsa individual com polens coletados da Floresta de Laudis em sua viagem de contemplação.

Locais sagrados

O principal local sagrado é o Templo dos Delírios, localizado em algum lugar das cordilheira de Sotopor, ao sul de Abadom. Outro recanto também muito procurado pelos noviços é a Floresta Laudis, no reino de Âmiem, para onde são realizadas as peregrinações dos sacerdotes de Plandis.

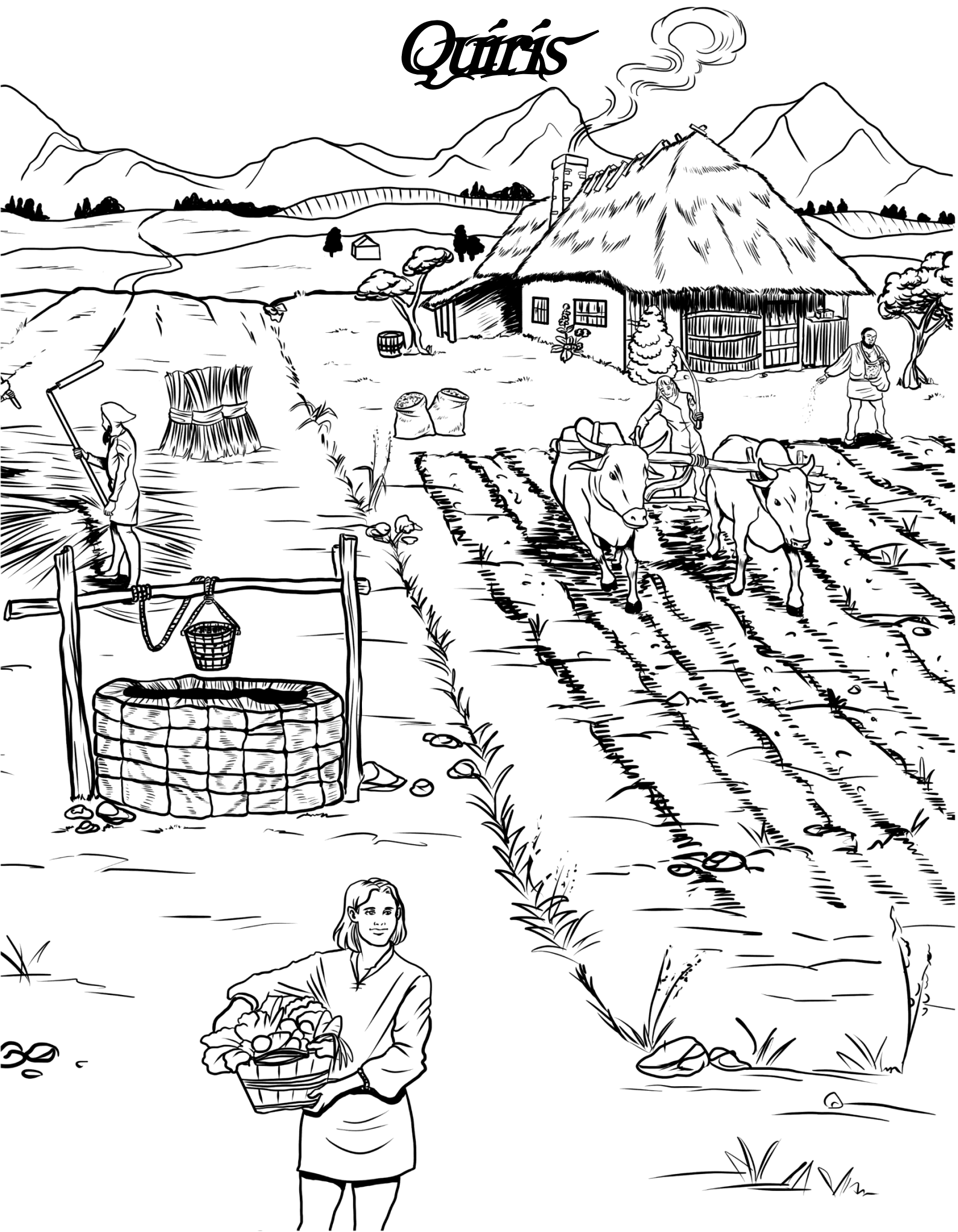
Itens Sagrados

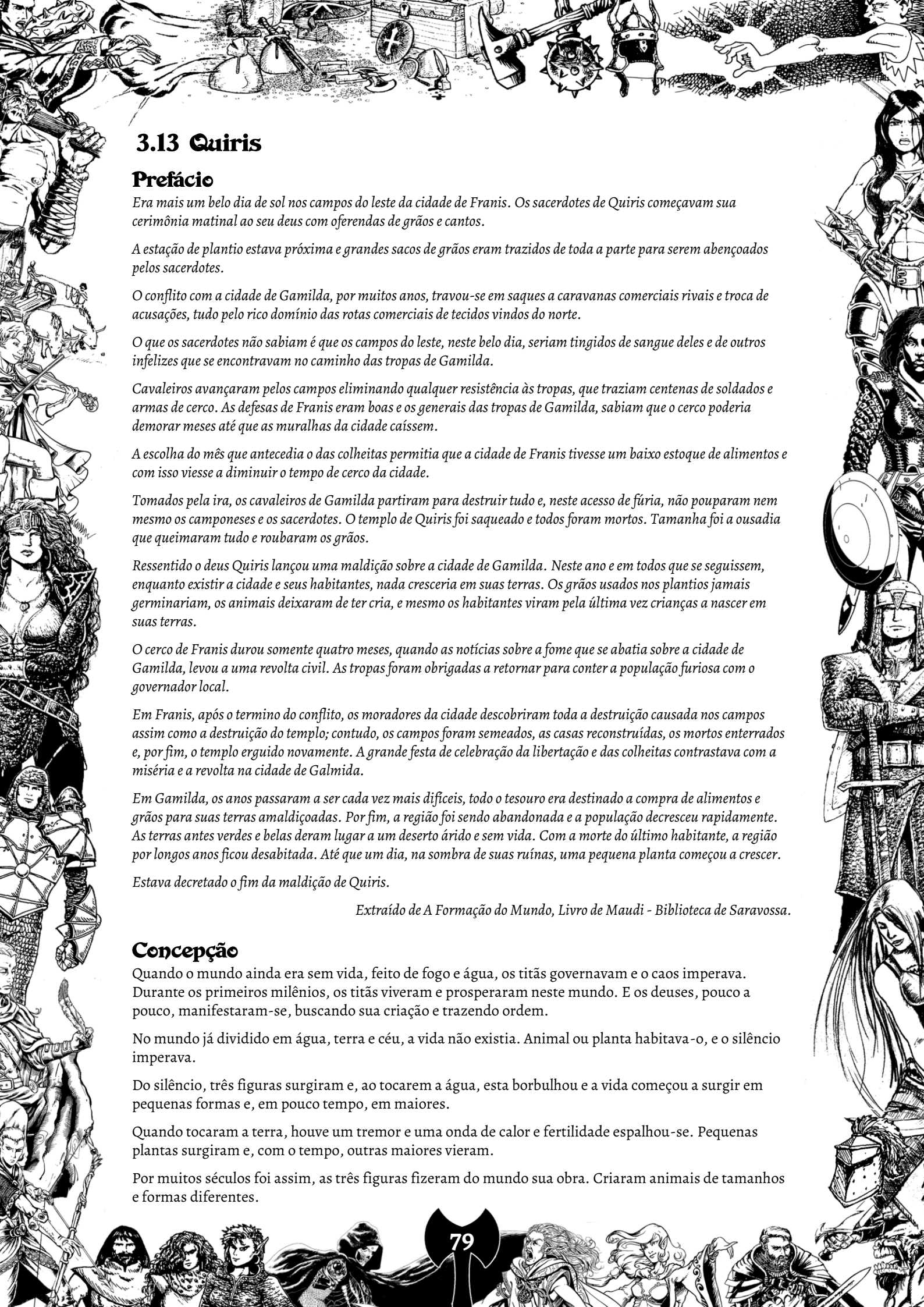
A ordem conta com dois principais itens sagrados. O primeiro é capa de Plandis. Não se sabe ao certo todas as capacidades dessa capa, mas dizem que quem a usa passa a sofrer diversas alucinações e ilusões, de graus variados. Na prática, seu uso pode ser limitado, mas descobriu-se que a capa causa alucinações insuportáveis a espíritos malignos ou demônios. Dessa forma, ela vem sendo usada para livrar as pessoas desses seres. O segundo é o anel das habilidades. Um anel feito em ouro que dá a seu portador amplas capacidades em um dos seus atributos físicos ou mentais.

Doutrinas do culto

- Viver a liberdade. Limites são prisões colocadas por mentes medrosas;
- Ajudar as pessoas a se libertarem da loucura e alienação (agir como a maioria das pessoas);
- Buscar sempre um novo caminho seguindo seus impulsos;
- O caos pode criar uma nova ordem;
- Punir o mal;
- Viver a liberdade (repetido propositalmente).

Quirás





3.13 Quiris

Prefácio

Era mais um belo dia de sol nos campos do leste da cidade de Franis. Os sacerdotes de Quiris começavam sua cerimônia matinal ao seu deus com oferendas de grãos e cantos.

A estação de plantio estava próxima e grandes sacos de grãos eram trazidos de toda a parte para serem abençoados pelos sacerdotes.

O conflito com a cidade de Gamilda, por muitos anos, travou-se em saques a caravanas comerciais rivais e troca de acusações, tudo pelo rico domínio das rotas comerciais de tecidos vindos do norte.

O que os sacerdotes não sabiam é que os campos do leste, neste belo dia, seriam tingidos de sangue deles e de outros infelizes que se encontravam no caminho das tropas de Gamilda.

Cavaleiros avançaram pelos campos eliminando qualquer resistência às tropas, que traziam centenas de soldados e armas de cerco. As defesas de Franis eram boas e os generais das tropas de Gamilda, sabiam que o cerco poderia demorar meses até que as muralhas da cidade caíssem.

A escolha do mês que antecedia o das colheitas permitia que a cidade de Franis tivesse um baixo estoque de alimentos e com isso viesse a diminuir o tempo de cerco da cidade.

Tomados pela ira, os cavaleiros de Gamilda partiram para destruir tudo e, neste acesso de fúria, não pouparam nem mesmo os camponeses e os sacerdotes. O templo de Quiris foi saqueado e todos foram mortos. Tamanha foi a ousadia que queimaram tudo e roubaram os grãos.

Ressentido o deus Quiris lançou uma maldição sobre a cidade de Gamilda. Neste ano e em todos que se seguissem, enquanto existir a cidade e seus habitantes, nada cresceria em suas terras. Os grãos usados nos plantios jamais germinariam, os animais deixaram de ter cria, e mesmo os habitantes viram pela última vez crianças a nascer em suas terras.

O cerco de Franis durou somente quatro meses, quando as notícias sobre a fome que se abatia sobre a cidade de Gamilda, levou a uma revolta civil. As tropas foram obrigadas a retornar para conter a população furiosa com o governador local.

Em Franis, após o termino do conflito, os moradores da cidade descobriram toda a destruição causada nos campos assim como a destruição do templo; contudo, os campos foram semeados, as casas reconstruídas, os mortos enterrados e, por fim, o templo erguido novamente. A grande festa de celebração da libertação e das colheitas contrastava com a miséria e a revolta na cidade de Galmida.

Em Gamilda, os anos passaram a ser cada vez mais difíceis, todo o tesouro era destinado a compra de alimentos e grãos para suas terras amaldiçoadas. Por fim, a região foi sendo abandonada e a população decresceu rapidamente. As terras antes verdes e belas deram lugar a um deserto árido e sem vida. Com a morte do último habitante, a região por longos anos ficou desabitada. Até que um dia, na sombra de suas ruínas, uma pequena planta começou a crescer.

Estava decretado o fim da maldição de Quiris.

Extraído de A Formação do Mundo, Livro de Maudi - Biblioteca de Saravossa.

Concepção

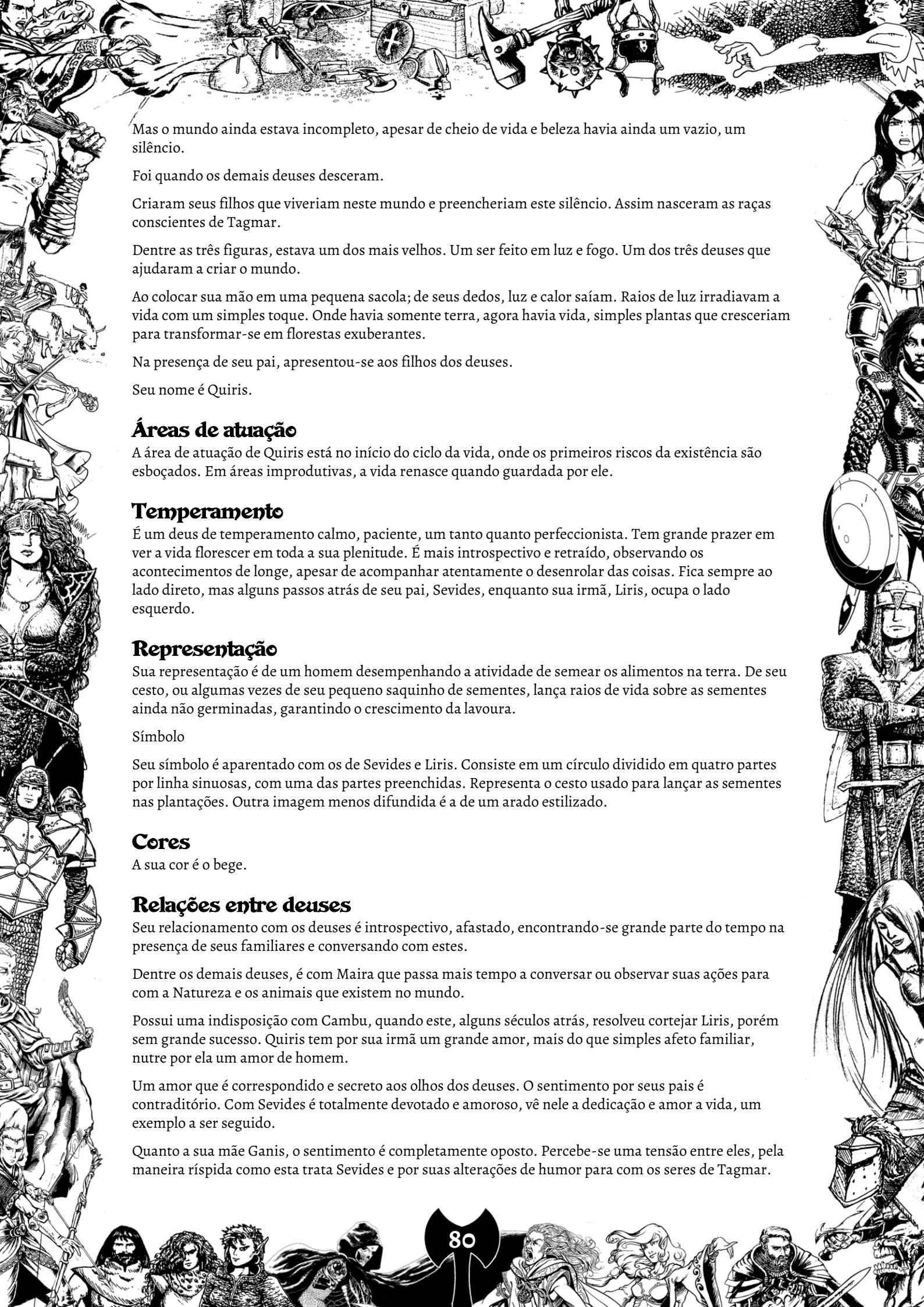
Quando o mundo ainda era sem vida, feito de fogo e água, os titãs governavam e o caos imperava. Durante os primeiros milênios, os titãs viveram e prosperaram neste mundo. E os deuses, pouco a pouco, manifestaram-se, buscando sua criação e trazendo ordem.

No mundo já dividido em água, terra e céu, a vida não existia. Animal ou planta habitava-o, e o silêncio imperava.

Do silêncio, três figuras surgiram e, ao tocarem a água, esta borbulhou e a vida começou a surgir em pequenas formas e, em pouco tempo, em maiores.

Quando tocaram a terra, houve um tremor e uma onda de calor e fertilidade espalhou-se. Pequenas plantas surgiram e, com o tempo, outras maiores vieram.

Por muitos séculos foi assim, as três figuras fizeram do mundo sua obra. Criaram animais de tamanhos e formas diferentes.



Mas o mundo ainda estava incompleto, apesar de cheio de vida e beleza havia ainda um vazio, um silêncio.

Foi quando os demais deuses desceram.

Criaram seus filhos que viveriam neste mundo e preencheriam este silêncio. Assim nasceram as raças conscientes de Tagmar.

Dentre as três figuras, estava um dos mais velhos. Um ser feito em luz e fogo. Um dos três deuses que ajudaram a criar o mundo.

Ao colocar sua mão em uma pequena sacola; de seus dedos, luz e calor saíam. Raios de luz irradiavam a vida com um simples toque. Onde havia somente terra, agora havia vida, simples plantas que cresceriam para transformar-se em florestas exuberantes.

Na presença de seu pai, apresentou-se aos filhos dos deuses.

Seu nome é Quiris.

Áreas de atuação

A área de atuação de Quiris está no início do ciclo da vida, onde os primeiros riscos da existência são esboçados. Em áreas improdutivas, a vida renasce quando guardada por ele.

Temperamento

É um deus de temperamento calmo, paciente, um tanto quanto perfeccionista. Tem grande prazer em ver a vida florescer em toda a sua plenitude. É mais introspectivo e retraído, observando os acontecimentos de longe, apesar de acompanhar atentamente o desenrolar das coisas. Fica sempre ao lado direito, mas alguns passos atrás de seu pai, Sevides, enquanto sua irmã, Liris, ocupa o lado esquerdo.

Representação

Sua representação é de um homem desempenhando a atividade de semear os alimentos na terra. De seu cesto, ou algumas vezes de seu pequeno saquinho de sementes, lança raios de vida sobre as sementes ainda não germinadas, garantindo o crescimento da lavoura.

Símbolo

Seu símbolo é aparentado com os de Sevides e Liris. Consiste em um círculo dividido em quatro partes por linha sinuosas, com uma das partes preenchidas. Representa o cesto usado para lançar as sementes nas plantações. Outra imagem menos difundida é a de um arado estilizado.

Cores

A sua cor é o bege.

Relações entre deuses

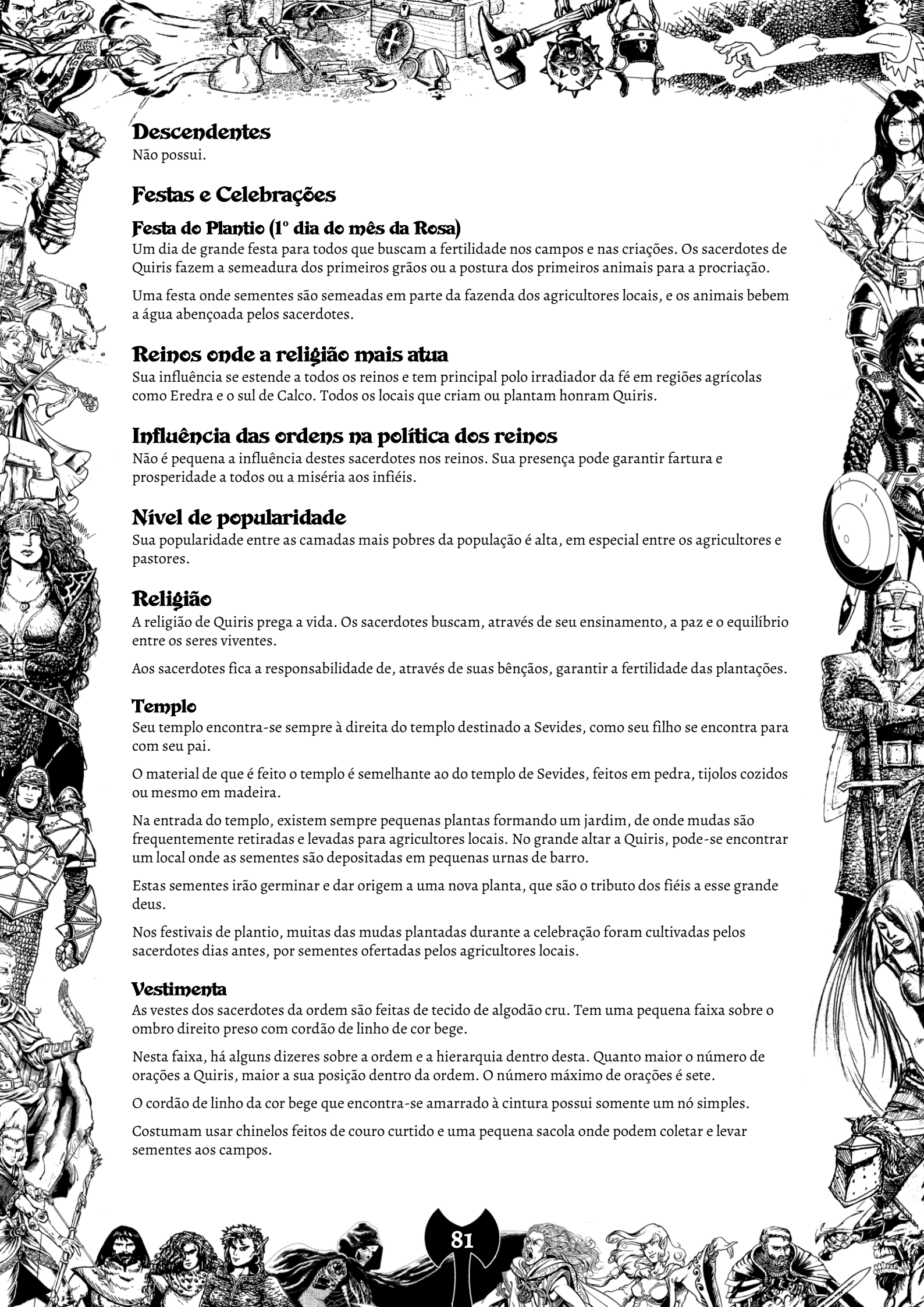
Seu relacionamento com os deuses é introspectivo, afastado, encontrando-se grande parte do tempo na presença de seus familiares e conversando com estes.

Dentre os demais deuses, é com Maira que passa mais tempo a conversar ou observar suas ações para com a Natureza e os animais que existem no mundo.

Possui uma indisposição com Cambu, quando este, alguns séculos atrás, resolveu cortejar Liris, porém sem grande sucesso. Quiris tem por sua irmã um grande amor, mais do que simples afeto familiar, nutre por ela um amor de homem.

Um amor que é correspondido e secreto aos olhos dos deuses. O sentimento por seus pais é contraditório. Com Sevides é totalmente devotado e amoroso, vê nele a dedicação e amor a vida, um exemplo a ser seguido.

Quanto a sua mãe Ganis, o sentimento é completamente oposto. Percebe-se uma tensão entre eles, pela maneira ríspida como esta trata Sevides e por suas alterações de humor para com os seres de Tagmar.



Descendentes

Não possui.

Festas e Celebrações

Festa do Plantio (1º dia do mês da Rosa)

Um dia de grande festa para todos que buscam a fertilidade nos campos e nas criações. Os sacerdotes de Quiris fazem a semeadura dos primeiros grãos ou a postura dos primeiros animais para a procriação.

Uma festa onde sementes são semeadas em parte da fazenda dos agricultores locais, e os animais bebem a água abençoada pelos sacerdotes.

Reinos onde a religião mais atua

Sua influência se estende a todos os reinos e tem principal polo irradiador da fé em regiões agrícolas como Eredra e o sul de Calco. Todos os locais que criam ou plantam honram Quiris.

Influência das ordens na política dos reinos

Não é pequena a influência destes sacerdotes nos reinos. Sua presença pode garantir fartura e prosperidade a todos ou a miséria aos infieis.

Nível de popularidade

Sua popularidade entre as camadas mais pobres da população é alta, em especial entre os agricultores e pastores.

Religião

A religião de Quiris prega a vida. Os sacerdotes buscam, através de seu ensinamento, a paz e o equilíbrio entre os seres viventes.

Aos sacerdotes fica a responsabilidade de, através de suas bênçãos, garantir a fertilidade das plantações.

Templo

Seu templo encontra-se sempre à direita do templo destinado a Sevides, como seu filho se encontra para com seu pai.

O material de que é feito o templo é semelhante ao do templo de Sevides, feitos em pedra, tijolos cozidos ou mesmo em madeira.

Na entrada do templo, existem sempre pequenas plantas formando um jardim, de onde mudas são frequentemente retiradas e levadas para agricultores locais. No grande altar a Quiris, pode-se encontrar um local onde as sementes são depositadas em pequenas urnas de barro.

Estas sementes irão germinar e dar origem a uma nova planta, que são o tributo dos fiéis a esse grande deus.

Nos festivais de plantio, muitas das mudas plantadas durante a celebração foram cultivadas pelos sacerdotes dias antes, por sementes ofertadas pelos agricultores locais.

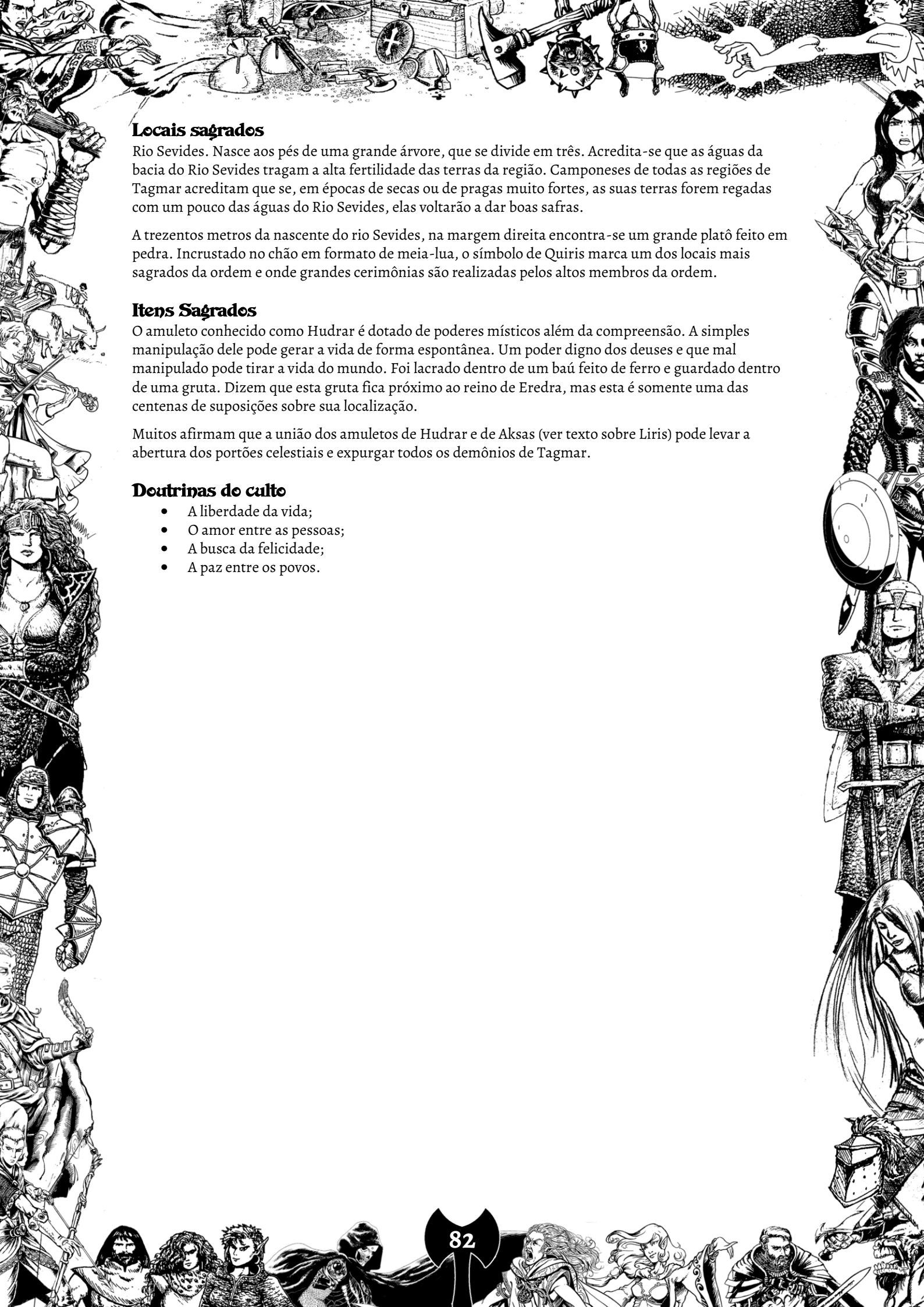
Vestimenta

As vestes dos sacerdotes da ordem são feitas de tecido de algodão cru. Tem uma pequena faixa sobre o ombro direito preso com cordão de linho de cor bege.

Nesta faixa, há alguns dizeres sobre a ordem e a hierarquia dentro desta. Quanto maior o número de orações a Quiris, maior a sua posição dentro da ordem. O número máximo de orações é sete.

O cordão de linho da cor bege que encontra-se amarrado à cintura possui somente um nó simples.

Costumam usar chinelos feitos de couro curtido e uma pequena sacola onde podem coletar e levar sementes aos campos.



Locais sagrados

Rio Sevides. Nasce aos pés de uma grande árvore, que se divide em três. Acredita-se que as águas da bacia do Rio Sevides tragam a alta fertilidade das terras da região. Camponeses de todas as regiões de Tagmar acreditam que se, em épocas de secas ou de pragas muito fortes, as suas terras forem regadas com um pouco das águas do Rio Sevides, elas voltarão a dar boas safras.

A trezentos metros da nascente do rio Sevides, na margem direita encontra-se um grande platô feito em pedra. Incrustado no chão em formato de meia-lua, o símbolo de Quiris marca um dos locais mais sagrados da ordem e onde grandes cerimônias são realizadas pelos altos membros da ordem.

Itens Sagrados

O amuleto conhecido como Hudrar é dotado de poderes místicos além da compreensão. A simples manipulação dele pode gerar a vida de forma espontânea. Um poder digno dos deuses e que mal manipulado pode tirar a vida do mundo. Foi lacrado dentro de um baú feito de ferro e guardado dentro de uma gruta. Dizem que esta gruta fica próximo ao reino de Eredra, mas esta é somente uma das centenas de suposições sobre sua localização.

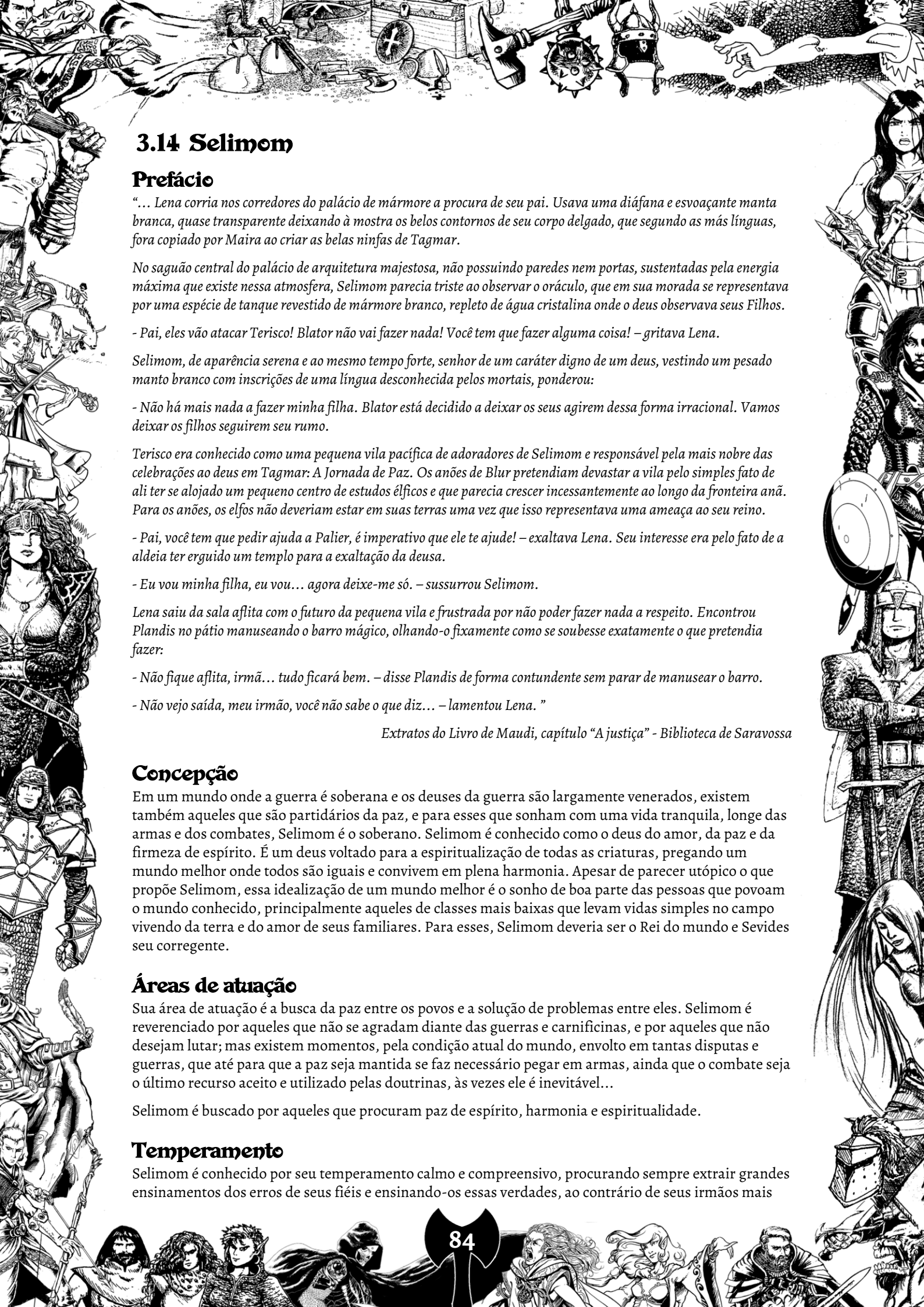
Muitos afirmam que a união dos amuletos de Hudrar e de Aksas (ver texto sobre Liris) pode levar a abertura dos portões celestiais e expurgar todos os demônios de Tagmar.

Doutrinas do culto

- A liberdade da vida;
- O amor entre as pessoas;
- A busca da felicidade;
- A paz entre os povos.

Selimom





3.14 Selimom

Prefácio

“... Lena corria nos corredores do palácio de mármore a procura de seu pai. Usava uma diáfana e esvoaçante manta branca, quase transparente deixando à mostra os belos contornos de seu corpo delgado, que segundo as más línguas, fora copiado por Maira ao criar as belas ninfas de Tagmar.

No saguão central do palácio de arquitetura majestosa, não possuindo paredes nem portas, sustentadas pela energia máxima que existe nessa atmosfera, Selimom parecia triste ao observar o oráculo, que em sua morada se representava por uma espécie de tanque revestido de mármore branco, repleto de água cristalina onde o deus observava seus Filhos.

- Pai, eles vão atacar Terisco! Blator não vai fazer nada! Você tem que fazer alguma coisa! – gritava Lena.

Selimom, de aparência serena e ao mesmo tempo forte, senhor de um caráter digno de um deus, vestindo um pesado manto branco com inscrições de uma língua desconhecida pelos mortais, ponderou:

- Não há mais nada a fazer minha filha. Blator está decidido a deixar os seus agirem dessa forma irracional. Vamos deixar os filhos seguirem seu rumo.

Terisco era conhecido como uma pequena vila pacífica de adoradores de Selimom e responsável pela mais nobre das celebrações ao deus em Tagmar: A Jornada de Paz. Os anões de Blur pretendiam devastar a vila pelo simples fato de ali ter se alojado um pequeno centro de estudos élficos e que parecia crescer incessantemente ao longo da fronteira anã. Para os anões, os elfos não deveriam estar em suas terras uma vez que isso representava uma ameaça ao seu reino.

- Pai, você tem que pedir ajuda a Palier, é imperativo que ele te ajude! – exaltava Lena. Seu interesse era pelo fato de a aldeia ter erguido um templo para a exaltação da deusa.

- Eu vou minha filha, eu vou... agora deixe-me só. – sussurrou Selimom.

Lena saiu da sala aflita com o futuro da pequena vila e frustrada por não poder fazer nada a respeito. Encontrou Plandis no pátio manuseando o barro mágico, olhando-o fixamente como se soubesse exatamente o que pretendia fazer:

- Não fique aflita, irmã... tudo ficará bem. – disse Plandis de forma contundente sem parar de manusear o barro.

- Não vejo saída, meu irmão, você não sabe o que diz... – lamentou Lena. ”

Extratos do Livro de Maudi, capítulo “A justiça” - Biblioteca de Saravossa

Concepção

Em um mundo onde a guerra é soberana e os deuses da guerra são largamente venerados, existem também aqueles que são partidários da paz, e para esses que sonham com uma vida tranquila, longe das armas e dos combates, Selimom é o soberano. Selimom é conhecido como o deus do amor, da paz e da firmeza de espírito. É um deus voltado para a espiritualização de todas as criaturas, pregando um mundo melhor onde todos são iguais e convivem em plena harmonia. Apesar de parecer utópico o que propõe Selimom, essa idealização de um mundo melhor é o sonho de boa parte das pessoas que povoam o mundo conhecido, principalmente aqueles de classes mais baixas que levam vidas simples no campo vivendo da terra e do amor de seus familiares. Para esses, Selimom deveria ser o Rei do mundo e Sevides seu corregente.

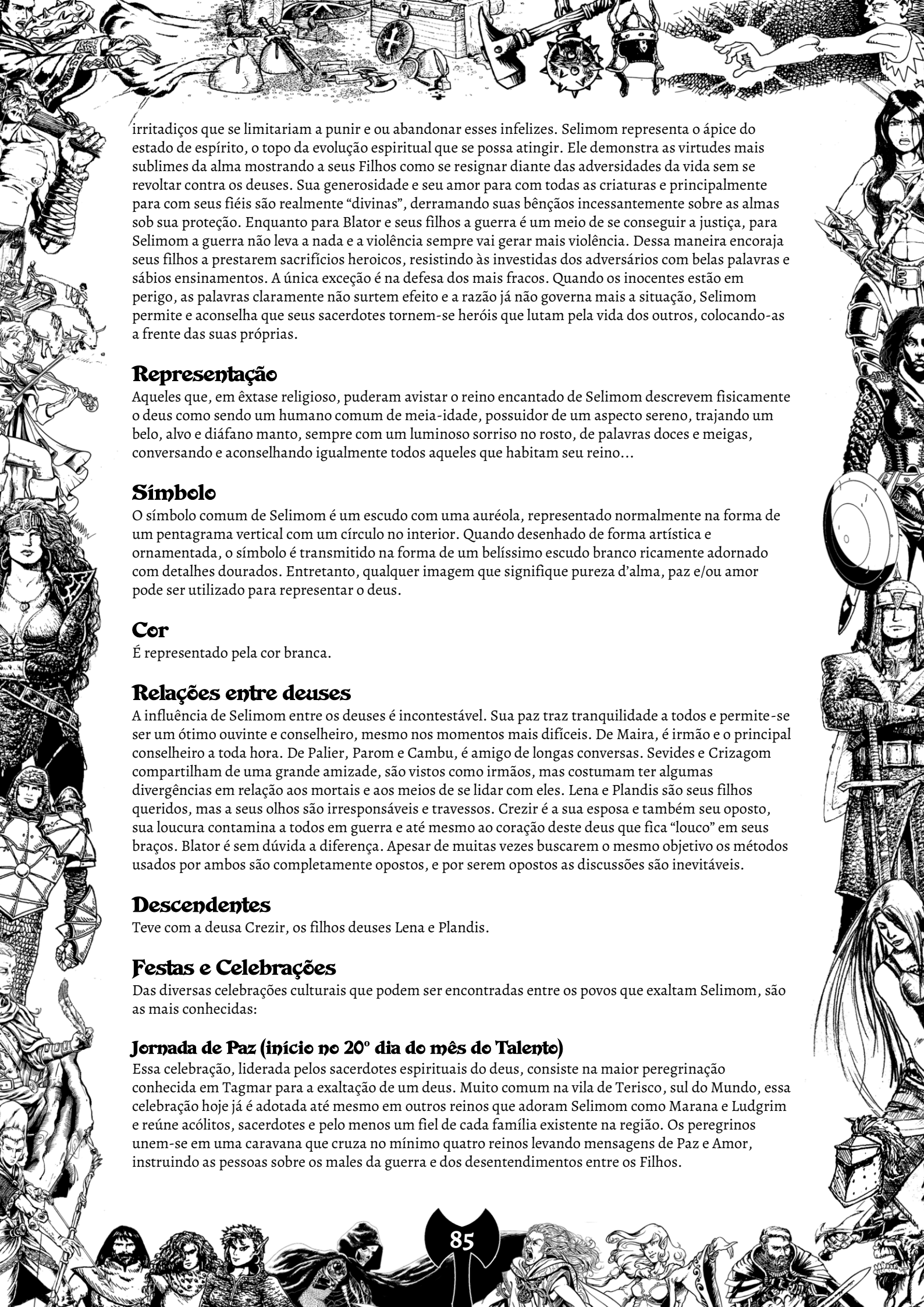
Áreas de atuação

Sua área de atuação é a busca da paz entre os povos e a solução de problemas entre eles. Selimom é reverenciado por aqueles que não se agradam diante das guerras e carnificinas, e por aqueles que não desejam lutar; mas existem momentos, pela condição atual do mundo, envolto em tantas disputas e guerras, 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 pelas doutrinas, às vezes ele é inevitável...

Selimom é buscado por aqueles que procuram paz de espírito, harmonia e espiritualidade.

Temperamento

Selimom é conhecido por seu temperamento calmo e compreensivo, procurando sempre extrair grandes ensinamentos dos erros de seus fiéis e ensinando-os essas verdades, ao contrário de seus irmãos mais



irritadiços que se limitariam a punir e ou abandonar esses infelizes. Selimom representa o ápice do estado de espírito, o topo da evolução espiritual que se possa atingir. Ele demonstra as virtudes mais sublimes da alma mostrando a seus Filhos como se resignar diante das adversidades da vida sem se revoltar contra os deuses. Sua generosidade e seu amor para com todas as criaturas e principalmente para com seus fiéis são realmente “divinas”, derramando suas bênçãos incessantemente sobre as almas sob sua proteção. Enquanto para Blator e seus filhos a guerra é um meio de se conseguir a justiça, para Selimom a guerra não leva a nada e a violência sempre vai gerar mais violência. Dessa maneira encoraja seus filhos a prestarem sacrifícios heroicos, resistindo às investidas dos adversários com belas palavras e sábios ensinamentos. A única exceção é na defesa dos mais fracos. Quando os inocentes estão em perigo, as palavras claramente não surtem efeito e a razão já não governa mais a situação, Selimom permite e aconselha que seus sacerdotes tornem-se heróis que lutam pela vida dos outros, colocando-as a frente das suas próprias.

Representação

Aqueles que, em êxtase religioso, puderam avistar o reino encantado de Selimom descrevem fisicamente o deus como sendo um humano comum de meia-idade, possuidor de um aspecto sereno, trajando um belo, alvo e diáfano manto, sempre com um luminoso sorriso no rosto, de palavras doces e meigas, conversando e aconselhando igualmente todos aqueles que habitam seu reino...

Símbolo

O símbolo comum de Selimom é um escudo com uma auréola, representado normalmente na forma de um pentagrama vertical com um círculo no interior. Quando desenhado de forma artística e ornamentada, o símbolo é transmitido na forma de um belíssimo escudo branco ricamente adornado com detalhes dourados. Entretanto, qualquer imagem que signifique pureza d'alma, paz e/ou amor pode ser utilizado para representar o deus.

Cor

É representado pela cor branca.

Relações entre deuses

A influência de Selimom entre os deuses é incontestável. Sua paz traz tranquilidade a todos e permite-se ser um ótimo ouvinte e conselheiro, mesmo nos momentos mais difíceis. De Maira, é irmão e o principal conselheiro a toda hora. De Palier, Parom e Cambu, é amigo de longas conversas. Sevides e Crizagom compartilham de uma grande amizade, são vistos como irmãos, mas costumam ter algumas divergências em relação aos mortais e aos meios de se lidar com eles. Lena e Plandis são seus filhos queridos, mas a seus olhos são irresponsáveis e travessos. Crezir é a sua esposa e também seu oposto, sua loucura contamina a todos em guerra e até mesmo ao coração deste deus que fica “louco” em seus braços. Blator é sem dúvida a diferença. Apesar de muitas vezes buscarem o mesmo objetivo os métodos usados por ambos são completamente opostos, e por serem opostos as discussões são inevitáveis.

Descendentes

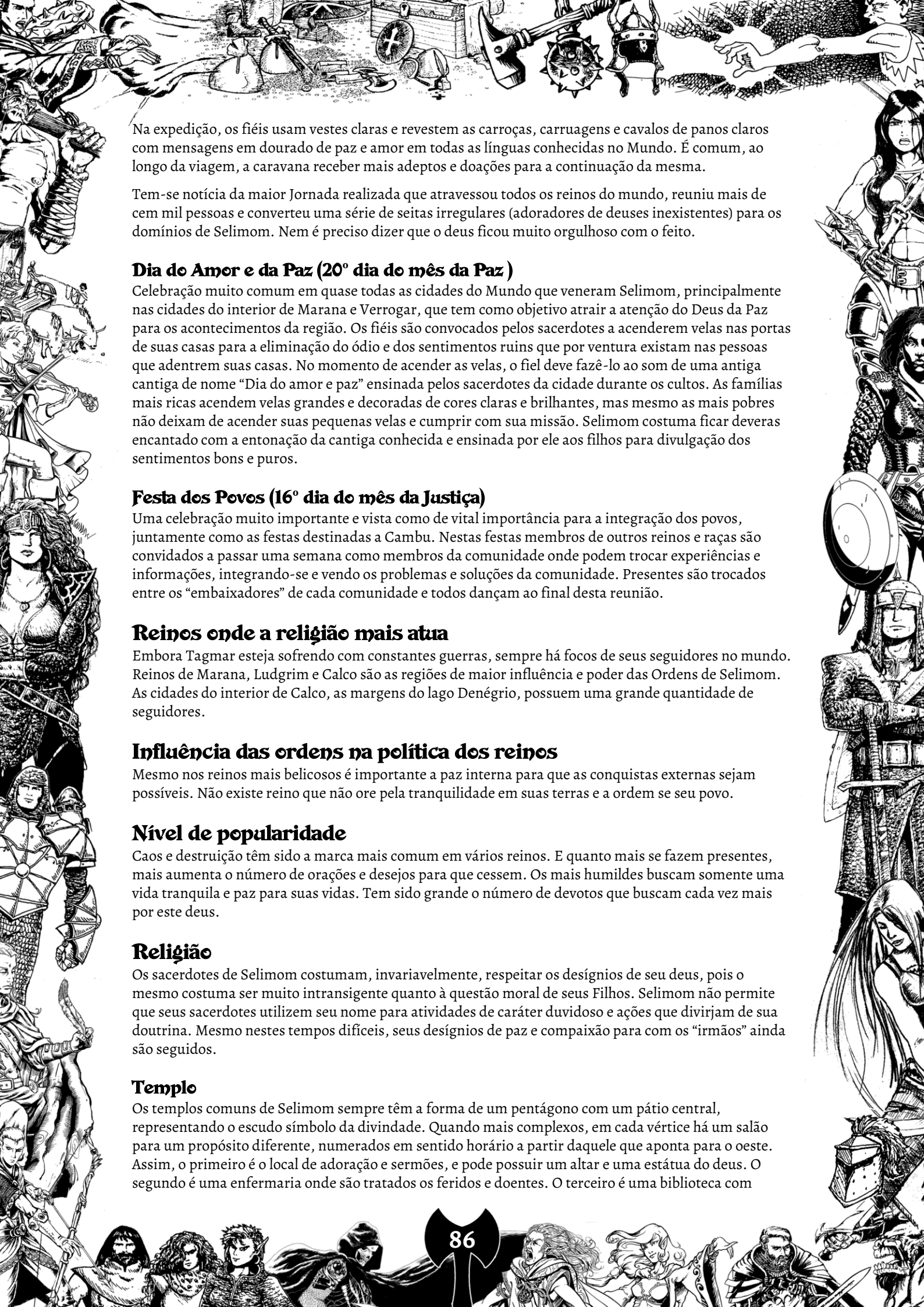
Teve com a deusa Crezir, os filhos deuses Lena e Plandis.

Festas e Celebrações

Das diversas celebrações culturais que podem ser encontradas entre os povos que exaltam Selimom, são as mais conhecidas:

Jornada de Paz (início no 20º dia do mês do Talento)

Essa celebração, liderada pelos sacerdotes espirituais do deus, consiste na maior peregrinação conhecida em Tagmar para a exaltação de um deus. Muito comum na vila de Terisco, sul do Mundo, essa celebração hoje já é adotada até mesmo em outros reinos que adoram Selimom como Marana e Ludgrim e reúne acólitos, sacerdotes e pelo menos um fiel de cada família existente na região. Os peregrinos unem-se em uma caravana que cruza no mínimo quatro reinos levando mensagens de Paz e Amor, instruindo as pessoas sobre os males da guerra e dos desentendimentos entre os Filhos.



Na expedição, os fiéis usam vestes claras e revestem as carroças, carruagens e cavalos de panos claros com mensagens em dourado de paz e amor em todas as línguas conhecidas no Mundo. É comum, ao longo da viagem, a caravana receber mais adeptos e doações para a continuação da mesma.

Tem-se notícia da maior Jornada realizada que atravessou todos os reinos do mundo, reuniu mais de cem mil pessoas e converteu uma série de seitas irregulares (adoradores de deuses inexistentes) para os domínios de Selimom. Nem é preciso dizer que o deus ficou muito orgulhoso com o feito.

Dia do Amor e da Paz (20º dia do mês da Paz)

Celebração muito comum em quase todas as cidades do Mundo que veneram Selimom, principalmente nas cidades do interior de Marana e Verrogar, que tem como objetivo atrair a atenção do Deus da Paz para os acontecimentos da região. Os fiéis são convocados pelos sacerdotes a acenderem velas nas portas de suas casas para a eliminação do ódio e dos sentimentos ruins que por ventura existam nas pessoas que adentrem suas casas. No momento de acender as velas, o fiel deve fazê-lo ao som de uma antiga cantiga de nome “Dia do amor e paz” ensinada pelos sacerdotes da cidade durante os cultos. As famílias mais ricas acendem velas grandes e decoradas de cores claras e brilhantes, mas mesmo as mais pobres não deixam de acender suas pequenas velas e cumprir com sua missão. Selimom costuma ficar deveras encantado com a entonação da cantiga conhecida e ensinada por ele aos filhos para divulgação dos sentimentos bons e puros.

Festa dos Povos (16º dia do mês da Justiça)

Uma celebração muito importante e vista como de vital importância para a integração dos povos, juntamente como as festas destinadas a Cambu. Nestas festas membros de outros reinos e raças são convidados a passar uma semana como membros da comunidade onde podem trocar experiências e informações, integrando-se e vendo os problemas e soluções da comunidade. Presentes são trocados entre os “embaixadores” de cada comunidade e todos dançam ao final desta reunião.

Reinos onde a religião mais atua

Embora Tagmar esteja sofrendo com constantes guerras, sempre há focos de seus seguidores no mundo. Reinos de Marana, Ludgrim e Calco são as regiões de maior influência e poder das Ordens de Selimom. As cidades do interior de Calco, as margens do lago Denégrio, possuem uma grande quantidade de seguidores.

Influência das ordens na política dos reinos

Mesmo nos reinos mais belicosos é importante a paz interna para que as conquistas externas sejam possíveis. Não existe reino que não ore pela tranquilidade em suas terras e a ordem se seu povo.

Nível de popularidade

Caos e destruição têm sido a marca mais comum em vários reinos. E quanto mais se fazem presentes, mais aumenta o número de orações e desejos para que cessem. Os mais humildes buscam somente uma vida tranquila e paz para suas vidas. Tem sido grande o número de devotos que buscam cada vez mais por este deus.

Religião

Os sacerdotes de Selimom costumam, invariavelmente, respeitar os desígnios de seu deus, pois o mesmo costuma ser muito intransigente quanto à questão moral de seus Filhos. Selimom não permite que seus sacerdotes utilizem seu nome para atividades de caráter duvidoso e ações que divirjam de sua doutrina. Mesmo nestes tempos difíceis, seus desígnios de paz e compaixão para com os “irmãos” ainda são seguidos.

Templo

Os templos comuns de Selimom sempre têm a forma de um pentágono com um pátio central, representando o escudo símbolo da divindade. Quando mais complexos, em cada vértice há um salão para um propósito diferente, numerados em sentido horário a partir daquele que aponta para o oeste. Assim, o primeiro é o local de adoração e sermões, e pode possuir um altar e uma estátua do deus. O segundo é uma enfermaria onde são tratados os feridos e doentes. O terceiro é uma biblioteca com



alguns livros de oração e religião, dividida em pequenos nichos e com uma mesa e uma cadeira para estudo, oração e meditação. O quarto salão é um local de treino militar para o sacerdote, e possui algumas armas, armaduras e escudos em suas paredes. O quinto é dividido em pequenos quartos, ou celas, onde dormem os sacerdotes e, em alguns casos, é hospedado alguém necessitado.

O templo pode possuir um andar subterrâneo, também dividido em cinco salões e usufruindo do mesmo pátio central, que dá acesso entre os dois andares através de uma rampa. No sexto salão funcionam uma dispensa e a cozinha. No sétimo há um relicário com obras sacras. No oitavo, fica o verdadeiro arsenal e depósito de objetos do templo. No nono, há algumas celas com barras onde funciona uma pequena prisão e um interrogatório. E no décimo salão, ou cripta, estão guardados os ossos dos fiéis. Os templos são decorados com vitrais, tapeçarias, estátuas e quadros retratando Selimom e seus atos.

Contudo, grande parte dos templos de Selimom não apresenta todas as seções descritas acima. A maior parte deles divide-se naquelas salas onde há maior necessidade na região onde ele está instalado, com exceção dos salões 1 e 2, que estão sempre presentes e podem ser todo o templo, quando necessário.

Vestimenta

Suas vestes são simples e brancas, feitas em algodão e permitindo liberdade de movimentos. Adornos dourados, de tecidos ou outros materiais são comuns. Uma pequena corda, branca ou dourada, pode amarrar o manto. Uma bota pequena é usada para proteger os pés dos sacerdotes e iniciados.

Locais sagrados

Locais sagrados da ordem são os Monastérios de Marana e de Ludgrim, cada um contendo uma grande biblioteca e obras de arte dedicadas a Selimom.

Em Calco, particularmente, existe o Mosteiro de Solarnes, um local de grande paz onde os mais antigos sacerdotes vão passar seus últimos dias de dedicação a Selimom em suas meditações e ensinamentos aos mais novos.

A sede da Ordem do Sol Nascente, de localização secreta na floresta de Siltam, também é um local sagrado.

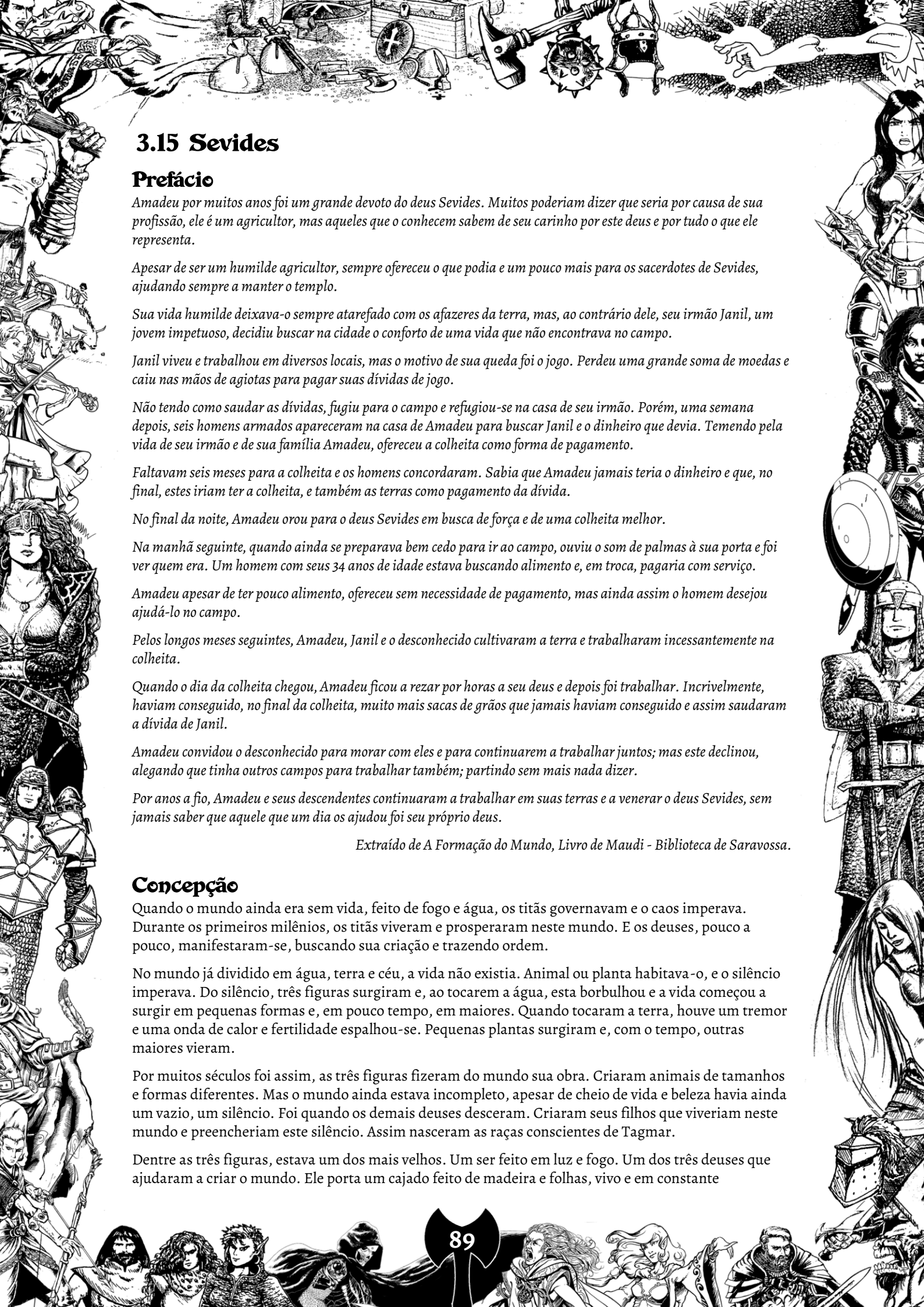
Itens Sagrados

A faixa de Selimom – uma faixa mística que cria uma paz interior e expulsa qualquer dor ou medo que esteja sofrendo. Há também uma pedra misteriosa capaz de emanar grande luminosidade e calor, e, segundo os fiéis, de realizar também toda sorte de milagres, chamada de Pedra da Luz.

- Doutrinas do culto
- Paz entre os povos;
- Busca da liberdade;
- Devotar-se em amar todas as espécies de vida.

Sevices





3.15 Sevides

Prefácio

Amadeu por muitos anos foi um grande devoto do deus Sevides. Muitos poderiam dizer que seria por causa de sua profissão, ele é um agricultor, mas aqueles que o conhecem sabem de seu carinho por este deus e por tudo o que ele representa.

Apesar de ser um humilde agricultor, sempre ofereceu o que podia e um pouco mais para os sacerdotes de Sevides, ajudando sempre a manter o templo.

Sua vida humilde deixava-o sempre atarefado com os afazeres da terra, mas, ao contrário dele, seu irmão Janil, um jovem impetuoso, decidiu buscar na cidade o conforto de uma vida que não encontrava no campo.

Janil viveu e trabalhou em diversos locais, mas o motivo de sua queda foi o jogo. Perdeu uma grande soma de moedas e caiu nas mãos de agiotas para pagar suas dívidas de jogo.

Não tendo como saudar as dívidas, fugiu para o campo e refugiou-se na casa de seu irmão. Porém, uma semana depois, seis homens armados apareceram na casa de Amadeu para buscar Janil e o dinheiro que devia. Temendo pela vida de seu irmão e de sua família Amadeu, ofereceu a colheita como forma de pagamento.

Faltavam seis meses para a colheita e os homens concordaram. Sabia que Amadeu jamais teria o dinheiro e que, no final, estes iriam ter a colheita, e também as terras como pagamento da dívida.

No final da noite, Amadeu orou para o deus Sevides em busca de força e de uma colheita melhor.

Na manhã seguinte, quando ainda se preparava bem cedo para ir ao campo, ouviu o som de palmas à sua porta e foi ver quem era. Um homem com seus 34 anos de idade estava buscando alimento e, em troca, pagaria com serviço.

Amadeu apesar de ter pouco alimento, ofereceu sem necessidade de pagamento, mas ainda assim o homem desejou ajudá-lo no campo.

Pelos longos meses seguintes, Amadeu, Janil e o desconhecido cultivaram a terra e trabalharam incessantemente na colheita.

Quando o dia da colheita chegou, Amadeu ficou a rezar por horas a seu deus e depois foi trabalhar. Incrivelmente, haviam conseguido, no final da colheita, muito mais sacas de grãos que jamais haviam conseguido e assim saudaram a dívida de Janil.

Amadeu convidou o desconhecido para morar com eles e para continuarem a trabalhar juntos; mas este declinou, alegando que tinha outros campos para trabalhar também; partindo sem mais nada dizer.

Por anos a fio, Amadeu e seus descendentes continuaram a trabalhar em suas terras e a venerar o deus Sevides, sem jamais saber que aquele que um dia os ajudou foi seu próprio deus.

Extraído de A Formação do Mundo, Livro de Maudi - Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Quando o mundo ainda era sem vida, feito de fogo e água, os titãs governavam e o caos imperava. Durante os primeiros milênios, os titãs viveram e prosperaram neste mundo. E os deuses, pouco a pouco, manifestaram-se, buscando sua criação e trazendo ordem.

No mundo já dividido em água, terra e céu, a vida não existia. Animal ou planta habitava-o, e o silêncio imperava. Do silêncio, três figuras surgiram e, ao tocarem a água, esta borbulhou e a vida começou a surgir em pequenas formas e, em pouco tempo, em maiores. Quando tocaram a terra, houve um tremor e uma onda de calor e fertilidade espalhou-se. Pequenas plantas surgiram e, com o tempo, outras maiores vieram.

Por muitos séculos foi assim, as três figuras fizeram do mundo sua obra. Criaram animais de tamanhos e formas diferentes. Mas o mundo ainda estava incompleto, apesar de cheio de vida e beleza havia ainda um vazio, um silêncio. Foi quando os demais deuses desceram. Criaram seus filhos que viveriam neste mundo e preencheriam este silêncio. Assim nasceram as raças conscientes de Tagmar.

Dentre as três figuras, estava um dos mais velhos. Um ser feito em luz e fogo. Um dos três deuses que ajudaram a criar o mundo. Ele porta um cajado feito de madeira e folhas, vivo e em constante



crescimento. A cada toque deste no chão toda a vida a sua volta pulsa e cresce. Quando as crianças tomaram conhecimento de sua existência ele se apresentou.

Seu nome é Sevides.

Áreas de atuação

Como deus da agricultura, é responsável pelo amadurecimento dos frutos, pelo desenvolvimento das plantas e a fertilidade das espécies. Aqueles que acham que seus atributos resumem-se somente a plantação estão muito enganados. Sua responsabilidade também estende-se aos animais domésticos e à pecuária.

Temperamento

Sevides é um deus pacífico e sempre atarefado com suas responsabilidades. Aparentemente, é visto como distante em relação aos acontecimentos mais imediatos relacionados às raças de Tagmar; contudo, está sempre buscando oferecer a seus filhos o alimento de cada dia, como um pai zeloso.

Representação

Sua representação mais comum é de um senhor de mãos e pés calejados, portando um cajado envolto por ramos, um pastor ou um agricultor. Isso varia de localidade e da raça que o cultua.

Está sempre ligado à natureza e ao desenvolvimento de animais domésticos, pecuária e plantas.

Símbolo

Seu símbolo clássico é o sol, sendo composto por um círculo dividido em quatro partes iguais por linhas sinuosas. As quatro partes são relativas às estações do ano.

Cores

A sua cor é o marrom.

Festas e Celebrações

Festa da Fertilidade (7º dia do mês da Semente)

Como é chamada a festa de gratidão a Sevides pelo amadurecimento das frutas, desenvolvimento das plantas e dos animais.

Neste dia, são feitos sacrifícios de pequenos animais e, com parte da abundante colheita, é realizado um grande banquete. Há uma cerimônia que começa bem cedo, antes do sol nascer, e termina durante a tarde.

No grande banquete realizado entre os agricultores, ocorre troca de alimentos entre os participantes. Nos campos, é feita uma oração em agradecimento a Sevides e, em seguida, são quebrados sete ovos e misturados dentro de uma jarra contendo leite. Seu conteúdo é espalhado por um sacerdote no campo e termina com cânticos de prosperidade.

Festa da Prosperidade (15º dia do mês da Paz)

Em honra a Sevides e Ganis, trata-se de uma comemoração muito apreciada nas regiões litorâneas e em comunidades próximas a grandes fluxos d'água. No meio da manhã, os sacerdotes de Ganis e Sevides conduzem seu rebanho aos mares ou rios, entoando cânticos e preces ao casal celestial da fertilidade. Durante a cerimônia, fazem-se oferendas levando produtos de lavouras e criações para a água, e levando água para a terra das plantações e pastos, simbolizando a união eterna de Sevides e Ganis.

Festa da Fartura (30º dia do mês da Semente e 1º dia do mês do Ouro)

Dois dias em homenagem a Sevides e a Cambu, propositadamente inseridos entre os meses que homenageiam essas divindades. Trata-se de uma festa de dois dias, com cerimônias religiosas nos templos desses dois deuses, acompanhadas também por uma grande feira regional, simbolizando a intersecção entre o campo e as comunidades urbanas.



Relações entre deuses

Seu relacionamento com os demais deuses é tranquilo, gozando de grande afeição por Palier e Plandis. Sempre busca Cambu para obter informações sobre acontecimentos mais recentes e passa parte do seu tempo a admirar as raças conscientes de seu templo.

Tem por Ganis um grande amor e respeito, sendo carinhoso e atencioso; contudo, grandes brigas costumam agitar os recantos celestiais pela impulsividade de Ganis em cobrá-lo uma posição mais atuante no panteão. Com seus filhos, Liris e Quiris, tem uma relação mais do que afetuosos, são partes de um grande ciclo e, como tal, componentes indissolúveis de uma existência.

Descendentes

Têm dois filhos: Liris, a deusa da colheita e Quiris, o deus do plantio.

Reinos onde a religião mais atua

Sua influência não é restrita a um reino ou outro. Todos os reinos que possuem uma área agrícola ou criação de animais têm templos e sacerdotes de Sevides. Sua influência está mais ligada a regiões agrárias e é menor em áreas urbanas.

Influência das ordens na política dos reinos

Sua influência não é pequena entre os poderosos. Como se pode iniciar conquistas ou defender seu povo se o reino passa fome? Todos os anos, sacerdotes de todos os reinos são chamados por seus respectivos líderes locais para pedir graças e conselhos de como garantir fartura em suas mesas.

Nível de popularidade

Sua popularidade entre as camadas mais pobres da população é alta, em especial entre os agricultores e pastores.

Religião

A religião está mais voltada para a natureza, para o equilíbrio das raças entre as plantas e os animais. Um equilíbrio delicado que é sempre exaltado pelos sacerdotes de Sevides.

Seus templos estão localizados em áreas agrárias, havendo poucos templos em cidades ou grandes vilarejos comerciais.

Existem centenas de templos e pequenos santuários de Sevides espalhados pelo mundo. Muitos destes se encontram em caminhos para os campos de cultivo outros em áreas de pastoreio. Em vilarejos, é comum a atribuição de realizar casamentos da população, pois a benção deles aumenta as chances de o casal ter filhos.

Templo

Os templos de Sevides são todos muito simples, feitos em pedra, tijolos cozidos ou mesmo em madeira, e costumam ser muito amplos. Ficam localizados em estradas que levam a áreas de plantio ou criação de animais.

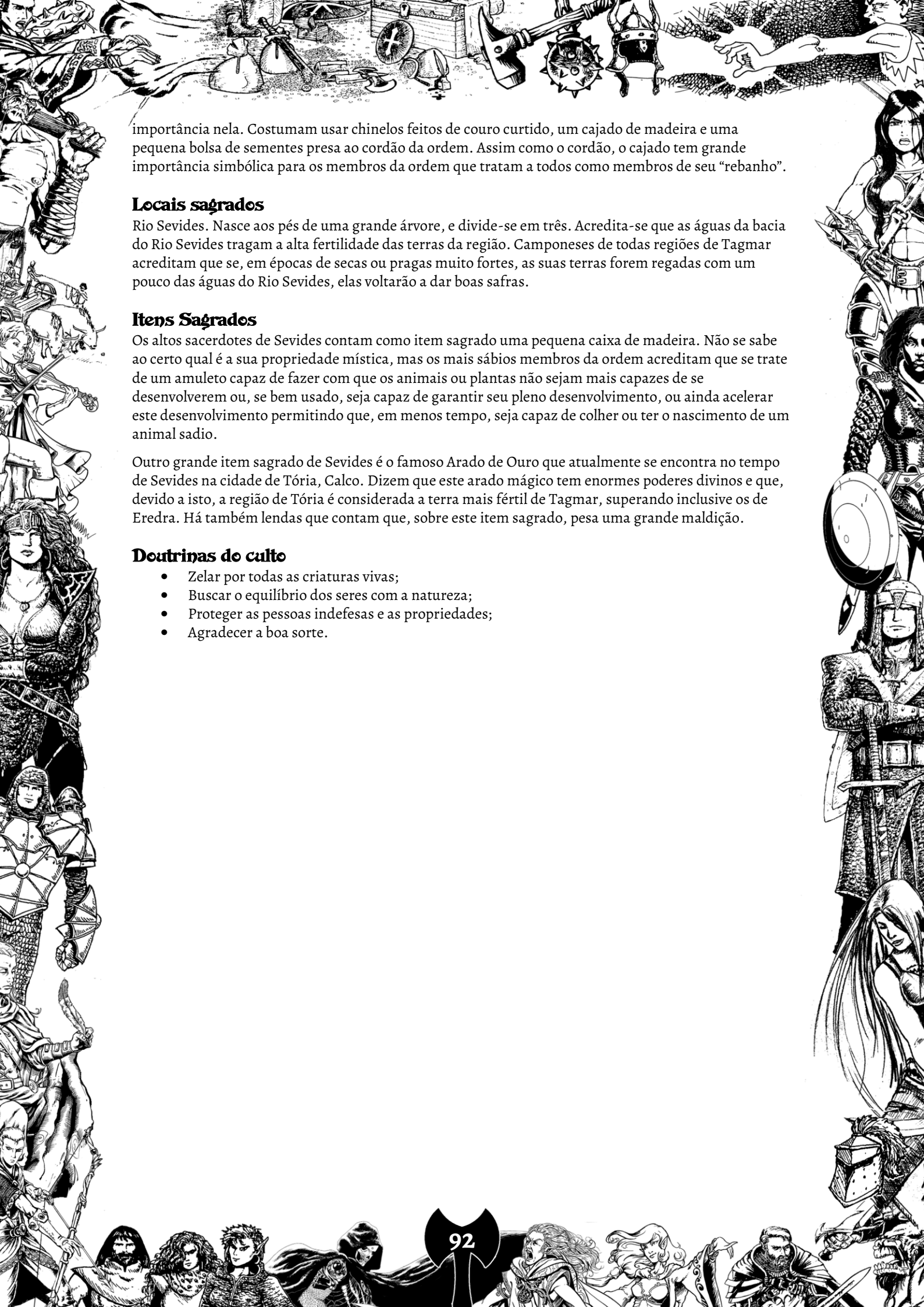
Todos têm a forma de um retângulo com não mais de três metros de altura. No seu interior temos desenhos de animais e plantas, e os mais grandiosos possuem pequenas estátuas de animais e do próprio Sevides cuidando da lavoura ou dos animais.

Na parte externa, temos sempre plantas, trepadeiras pelas paredes exteriores, jardins floridos e uma grande quantidade de árvores frutíferas da região.

Pequenos santuários são criados próximos aos campos ou estábulos onde os trabalhadores locais, antes de iniciar suas atividades, oram a Sevides.

Vestimenta

Suas vestes são simples, grande parte delas feitas em tecido de algodão cru. Usam mantos grossos com um grande cordão feito de linho trançado e de coloração cinza. O cordão, que é usado amarrado na cintura, tem, em sua extremidade, nós que simbolizam as graças conseguidas dentro da ordem e sua



importância nela. Costumam usar chinelos feitos de couro curtido, um cajado de madeira e uma pequena bolsa de sementes presa ao cordão da ordem. Assim como o cordão, o cajado tem grande importância simbólica para os membros da ordem que tratam a todos como membros de seu “rebanho”.

Locais sagrados

Rio Sevides. Nasce aos pés de uma grande árvore, e divide-se em três. Acredita-se que as águas da bacia do Rio Sevides tragam a alta fertilidade das terras da região. Camponeses de todas regiões de Tagmar acreditam que se, em épocas de secas ou pragas muito fortes, as suas terras forem regadas com um pouco das águas do Rio Sevides, elas voltarão a dar boas safras.

Itens Sagrados

Os altos sacerdotes de Sevides contam como item sagrado uma pequena caixa de madeira. Não se sabe ao certo qual é a sua propriedade mística, mas os mais sábios membros da ordem acreditam que se trate de um amuleto capaz de fazer com que os animais ou plantas não sejam mais capazes de se desenvolverem ou, se bem usado, seja capaz de garantir seu pleno desenvolvimento, ou ainda acelerar este desenvolvimento permitindo que, em menos tempo, seja capaz de colher ou ter o nascimento de um animal sadio.

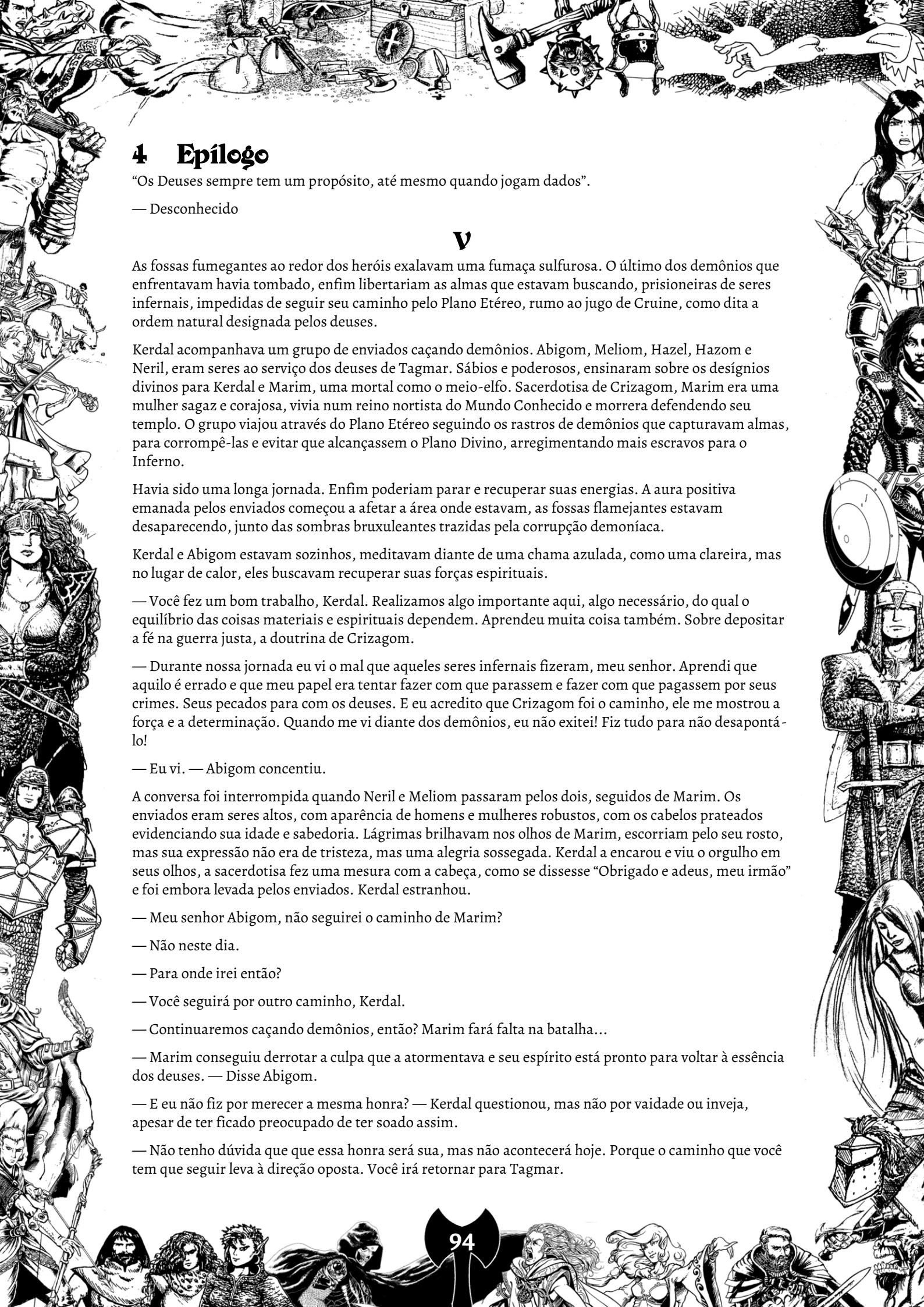
Outro grande item sagrado de Sevides é o famoso Arado de Ouro que atualmente se encontra no tempo de Sevides na cidade de Tória, Calco. Dizem que este arado mágico tem enormes poderes divinos e que, devido a isto, a região de Tória é considerada a terra mais fértil de Tagmar, superando inclusive os de Eredra. Há também lendas que contam que, sobre este item sagrado, pesa uma grande maldição.

Doutrinas do culto

- Zelar por todas as criaturas vivas;
- Buscar o equilíbrio dos seres com a natureza;
- Proteger as pessoas indefesas e as propriedades;
- Agradecer a boa sorte.

Epílogo





4 Epílogo

“Os Deuses sempre tem um propósito, até mesmo quando jogam dados”.

— Desconhecido

V

As fossas fumegantes ao redor dos heróis exalavam uma fumaça sulfurosa. O último dos demônios que enfrentavam havia tombado, enfim libertariam as almas que estavam buscando, prisioneiras de seres infernais, impedidas de seguir seu caminho pelo Plano Etéreo, rumo ao jugo de Cruine, como dita a ordem natural designada pelos deuses.

Kerdal acompanhava um grupo de enviados caçando demônios. Abigom, Meliom, Hazel, Hazom e Neril, eram seres ao serviço dos deuses de Tagmar. Sábios e poderosos, ensinaram sobre os desígnios divinos para Kerdal e Marim, uma mortal como o meio-elfo. Sacerdotisa de Crizagom, Marim era uma mulher sagaz e corajosa, vivia num reino nortista do Mundo Conhecido e morrera defendendo seu templo. O grupo viajou através do Plano Etéreo seguindo os rastros de demônios que capturavam almas, para corrompê-las e evitar que alcançassem o Plano Divino, arregimentando mais escravos para o Inferno.

Havia sido uma longa jornada. Enfim poderiam parar e recuperar suas energias. A aura positiva emanada pelos enviados começou a afetar a área onde estavam, as fossas flamejantes estavam desaparecendo, junto das sombras bruxuleantes trazidas pela corrupção demoníaca.

Kerdal e Abigom estavam sozinhos, meditavam diante de uma chama azulada, como uma clareira, mas no lugar de calor, eles buscavam recuperar suas forças espirituais.

— Você fez um bom trabalho, Kerdal. Realizamos algo importante aqui, algo necessário, do qual o equilíbrio das coisas materiais e espirituais dependem. Aprendeu muita coisa também. Sobre depositar a fé na guerra justa, a doutrina de Crizagom.

— Durante nossa jornada eu vi o mal que aqueles seres infernais fizeram, meu senhor. Aprendi que aquilo é errado e que meu papel era tentar fazer com que parassem e fazer com que pagassem por seus crimes. Seus pecados para com os deuses. E eu acredito que Crizagom foi o caminho, ele me mostrou a força e a determinação. Quando me vi diante dos demônios, eu não exitei! Fiz tudo para não desapontá-lo!

— Eu vi. — Abigom concentiu.

A conversa foi interrompida quando Neril e Meliom passaram pelos dois, seguidos de Marim. Os enviados eram seres altos, com aparência de homens e mulheres robustos, com os cabelos prateados evidenciando sua idade e sabedoria. Lágrimas brilhavam nos olhos de Marim, escorriam pelo seu rosto, mas sua expressão não era de tristeza, mas uma alegria sossegada. Kerdal a encarou e viu o orgulho em seus olhos, a sacerdotisa fez uma mesura com a cabeça, como se dissesse “Obrigado e adeus, meu irmão” e foi embora levada pelos enviados. Kerdal estranhou.

— Meu senhor Abigom, não seguirei o caminho de Marim?

— Não neste dia.

— Para onde irei então?

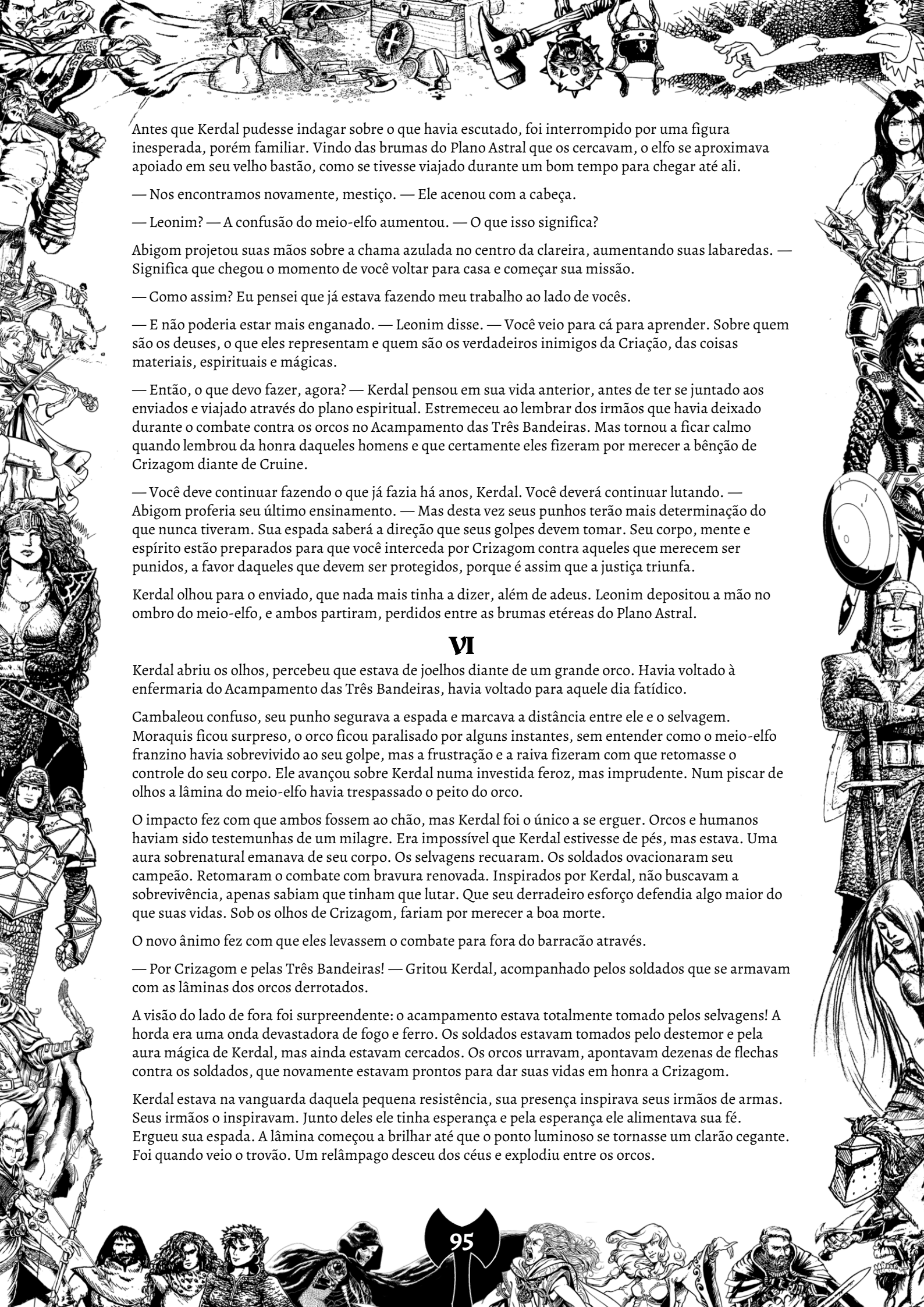
— Você seguirá por outro caminho, Kerdal.

— Continuaremos caçando demônios, então? Marim fará falta na batalha...

— Marim conseguiu derrotar a culpa que a atormentava e seu espírito está pronto para voltar à essência dos deuses. — Disse Abigom.

— E eu não fiz por merecer a mesma honra? — Kerdal questionou, mas não por vaidade ou inveja, apesar de ter ficado preocupado de ter soado assim.

— Não tenho dúvida que que essa honra será sua, mas não acontecerá hoje. Porque o caminho que você tem que seguir leva à direção oposta. Você irá retornar para Tagmar.



Antes que Kerdal pudesse indagar sobre o que havia escutado, foi interrompido por uma figura inesperada, porém familiar. Vindo das brumas do Plano Astral que os cercavam, o elfo se aproximava apoiado em seu velho bastão, como se tivesse viajado durante um bom tempo para chegar até ali.

— Nos encontramos novamente, mestiço. — Ele acenou com a cabeça.

— Leonim? — A confusão do meio-elfo aumentou. — O que isso significa?

Abigom projetou suas mãos sobre a chama azulada no centro da clareira, aumentando suas labaredas. — Significa que chegou o momento de você voltar para casa e começar sua missão.

— Como assim? Eu pensei que já estava fazendo meu trabalho ao lado de vocês.

— E não poderia estar mais enganado. — Leonim disse. — Você veio para cá para aprender. Sobre quem são os deuses, o que eles representam e quem são os verdadeiros inimigos da Criação, das coisas materiais, espirituais e mágicas.

— Então, o que devo fazer, agora? — Kerdal pensou em sua vida anterior, antes de ter se juntado aos enviados e viajado através do plano espiritual. Estremeceu ao lembrar dos irmãos que havia deixado durante o combate contra os orcos no Acampamento das Três Bandeiras. Mas tornou a ficar calmo quando lembrou da honra daqueles homens e que certamente eles fizeram por merecer a bênção de Crizagom diante de Cruine.

— Você deve continuar fazendo o que já fazia há anos, Kerdal. Você deverá continuar lutando. — Abigom proferia seu último ensinamento. — Mas desta vez seus punhos terão mais determinação do que nunca tiveram. Sua espada saberá a direção que seus golpes devem tomar. Seu corpo, mente e espírito estão preparados para que você interceda por Crizagom contra aqueles que merecem ser punidos, a favor daqueles que devem ser protegidos, porque é assim que a justiça triunfa.

Kerdal olhou para o enviado, que nada mais tinha a dizer, além de adeus. Leonim depositou a mão no ombro do meio-elfo, e ambos partiram, perdidos entre as brumas etéreas do Plano Astral.

VI

Kerdal abriu os olhos, percebeu que estava de joelhos diante de um grande orco. Havia voltado à enfermaria do Acampamento das Três Bandeiras, havia voltado para aquele dia fatídico.

Cambaleou confuso, seu punho segurava a espada e marcava a distância entre ele e o selvagem. Moraquis ficou surpreso, o orco ficou paralisado por alguns instantes, sem entender como o meio-elfo franzino havia sobrevivido ao seu golpe, mas a frustração e a raiva fizeram com que retomasse o controle do seu corpo. Ele avançou sobre Kerdal numa investida feroz, mas imprudente. Num piscar de olhos a lâmina do meio-elfo havia trespassado o peito do orco.

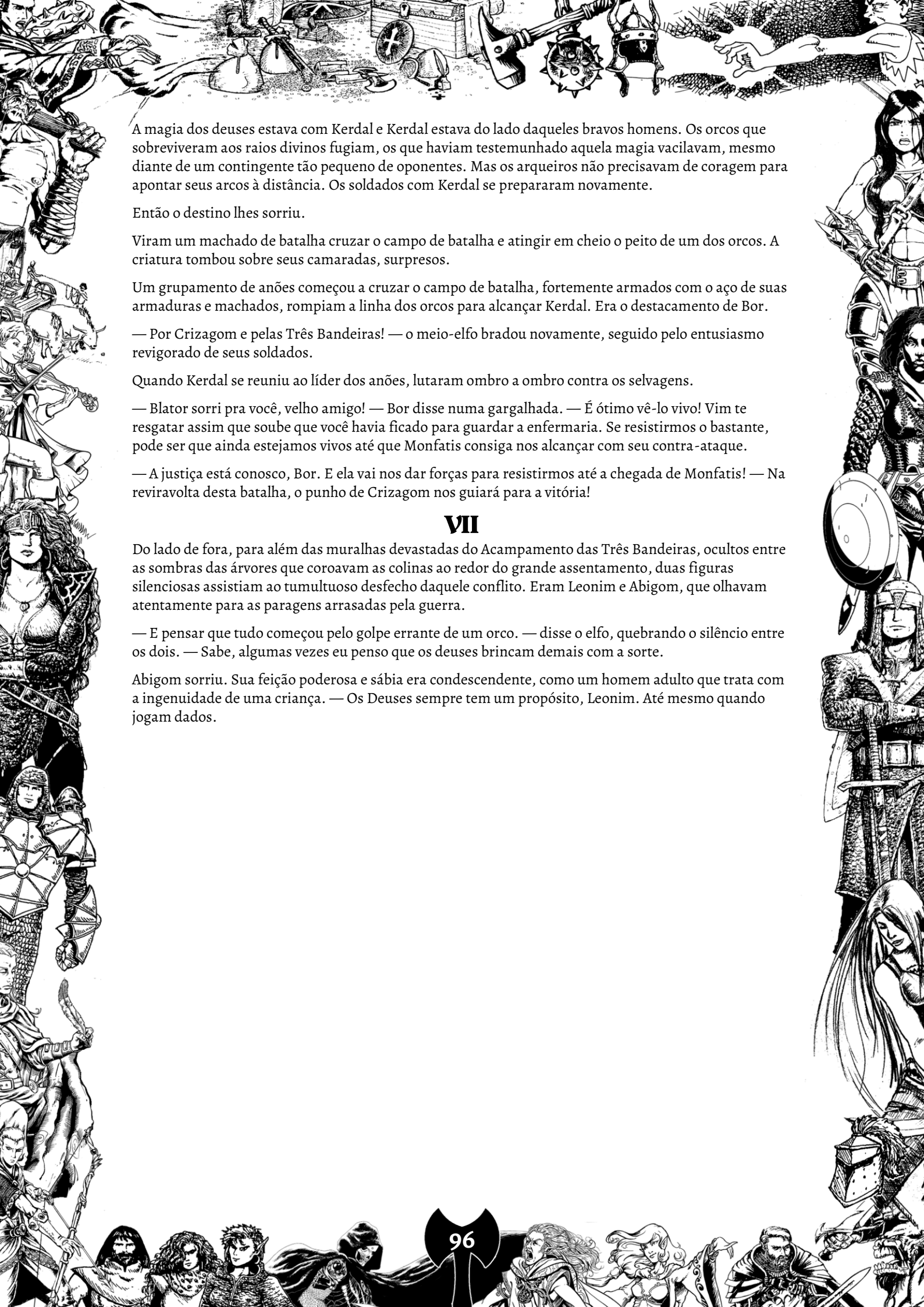
O impacto fez com que ambos fossem ao chão, mas Kerdal foi o único a se erguer. Orcos e humanos haviam sido testemunhas de um milagre. Era impossível que Kerdal estivesse de pés, mas estava. Uma aura sobrenatural emanava de seu corpo. Os selvagens recuaram. Os soldados ovacionaram seu campeão. Retomaram o combate com bravura renovada. Inspirados por Kerdal, não buscavam a sobrevivência, apenas sabiam que tinham que lutar. Que seu derradeiro esforço defendia algo maior do que suas vidas. Sob os olhos de Crizagom, fariam por merecer a boa morte.

O novo ânimo fez com que eles levassem o combate para fora do barracão através.

— Por Crizagom e pelas Três Bandeiras! — Gritou Kerdal, acompanhado pelos soldados que se armavam com as lâminas dos orcos derrotados.

A visão do lado de fora foi surpreendente: o acampamento estava totalmente tomado pelos selvagens! A horda era uma onda devastadora de fogo e ferro. Os soldados estavam tomados pelo destemor e pela aura mágica de Kerdal, mas ainda estavam cercados. Os orcos urravam, apontavam dezenas de flechas contra os soldados, que novamente estavam prontos para dar suas vidas em honra a Crizagom.

Kerdal estava na vanguarda daquela pequena resistência, sua presença inspirava seus irmãos de armas. Seus irmãos o inspiravam. Junto deles ele tinha esperança e pela esperança ele alimentava sua fé. Ergueu sua espada. A lâmina começou a brilhar até que o ponto luminoso se tornasse um clarão cegante. Foi quando veio o trovão. Um relâmpago desceu dos céus e explodiu entre os orcos.



A magia dos deuses estava com Kerdal e Kerdal estava do lado daqueles bravos homens. Os orcos que sobreviveram aos raios divinos fugiam, os que haviam testemunhado aquela magia vacilavam, mesmo diante de um contingente tão pequeno de oponentes. Mas os arqueiros não precisavam de coragem para apontar seus arcos à distância. Os soldados com Kerdal se prepararam novamente.

Então o destino lhes sorriu.

Viram um machado de batalha cruzar o campo de batalha e atingir em cheio o peito de um dos orcos. A criatura tombou sobre seus camaradas, surpresos.

Um grupamento de anões começou a cruzar o campo de batalha, fortemente armados com o aço de suas armaduras e machados, rompiam a linha dos orcos para alcançar Kerdal. Era o destacamento de Bor.

— Por Crizagom e pelas Três Bandeiras! — o meio-elfo bradou novamente, seguido pelo entusiasmo revigorado de seus soldados.

Quando Kerdal se reuniu ao líder dos anões, lutaram ombro a ombro contra os selvagens.

— Blator sorri pra você, velho amigo! — Bor disse numa gargalhada. — É ótimo vê-lo vivo! Vim te resgatar assim que soube que você havia ficado para guardar a enfermaria. Se resistirmos o bastante, pode ser que ainda estejamos vivos até que Monfatis consiga nos alcançar com seu contra-ataque.

— A justiça está conosco, Bor. E ela vai nos dar forças para resistirmos até a chegada de Monfatis! — Na reviravolta desta batalha, o punho de Crizagom nos guiará para a vitória!

VII

Do lado de fora, para além das muralhas devastadas do Acampamento das Três Bandeiras, ocultos entre as sombras das árvores que coroavam as colinas ao redor do grande assentamento, duas figuras silenciosas assistiam ao tumultuoso desfecho daquele conflito. Eram Leonim e Abigom, que olhavam atentamente para as paragens arrasadas pela guerra.

— E pensar que tudo começou pelo golpe errante de um orco. — disse o elfo, quebrando o silêncio entre os dois. — Sabe, algumas vezes eu penso que os deuses brincam demais com a sorte.

Abigom sorriu. Sua feição poderosa e sábia era condescendente, como um homem adulto que trata com a ingenuidade de uma criança. — Os Deuses sempre tem um propósito, Leonim. Até mesmo quando jogam dados.