



## Capítulo 5

# Crenças & Religiões



No início do mundo e das eras, existia apenas Ayon, o senhor soberano de todas as coisas. Mas sua compaixão e misericórdia infinitas lhe trouxeram o desejo de que o mundo não fosse exclusivo de uma só força, e então ele criou os Primogênitos, aqueles que primeiro caminharam sobre a Terra Próxima.

Tais seres eram poderosos e supremos, mas como provinham de uma divisão do próprio poder do criador, eles eram assim da mesma forma divididos por natureza.

Os Homens Dourados eram cultos, sábios e amantes do mana e do espírito do mundo. Já seus irmãos, os Homens de Cristal, eram atletas que adoravam a tudo o que era físico e material. Com isso, Ayon desejou ensinar a seus Primogênitos uma lição ancestral: a lição de que as raças só se tornam completas quando unidas, cada qual

trazendo sua cultura e seus costumes, fraquezas e peculiaridades. Uma completando a outra.

Infelizmente, seus filhos não souberam entender sua lição, e a primeira era do mundo logo tornou-se uma era sangrenta, palco da Guerra Eterna.

E eterna seria a batalha entre os Homens Dourados e os Homens de Cristal, pois que eram verdadeiros deuses encarnados, e dispunham de poder inimaginável para os seres de agora. Eterna seria a Guerra Eterna... caso Ayon não interviesse.

Triste com a selvageria incontável com que seus filhos se opunham, Ayon desejou que novos filhos existissem, e com isso destruiu aqueles que não souberam se portar.

Aos Homens de Cristal, Ayon destinou a prisão das rochas, para que eles nunca mais abandonassem a matéria



que tanto adoravam. Diz-se que de seus resíduos surgiram os cristais soluakh.

Já os Homens Dourados foram enviados à morada dos céus, o sol, para que seu poder possibilitasse a vida a todos aqueles que viriam depois.

E assim surgiu a segunda era do mundo. E com ela, vieram as novas raças, mais fracas e mais frágeis do que os Primogênitos e sem condições de tomarem o mundo de assalto em uma guerra sem sentido. Essas eram as raças superiores:

Aos dragões, Ayon concedeu a supremacia sobre os céus e os elementos, e foram eles os primeiros praticantes de magia da Segunda Era.

Aos gênios, Ayon concedeu o segredo do conhecimento de outros mundos, assim como a responsabilidade de guardar os portais de Terra Próxima.

Aos titãs, Ayon concedeu o domínio das terras e dos vales, e foram eles que semearam florestas e moldaram as cordilheiras.

Ao povo feérico, Ayon concedeu a arte da política e dos costumes, e foram eles os responsáveis pelo surgimento do comércio e das sociedades.

O mundo estava enfim equilibrado, e teria Ayon alcançado o sucesso que almejava para suas criações, não fosse pela chegada da Espada do Fogo

Eterno... e com ela, a primeira invasão dos seres de fora do mundo.

Como a espada era em si uma relíquia inigualável, cujo poder era almejado mesmo por deuses de outros mundos, Ayon foi obrigado a interceder.

Sabe-se que os primeiros deuses invasores foram alertados para que deixassem a Terra Próxima para sempre, ou que ficassem e prometessem não interceder no destino de seus povos.

Alguns deuses se foram, intimidados pelo poder e pela majestade de Ayon. Outros optaram por ficar, e enxergaram em Ayon um mestre benevolente.

Mas houve um dentre os deuses que ficaram que quebraria sua promessa, pois em realidade nunca desistiu de empunhar a Espada do Fogo Eterno.

Com a saída dos deuses as portas para outros mundos foram para sempre seladas ao tráfego divino, e não ouve um só deus que pudesse transpô-las, seja para entrar ou sair.

Mas a espada não foi encontrada, e assim se sucedeu a Terceira Era, onde toda Terra Próxima se tornou uma terra de caça e tramas secretas.

Ballog o deus traidor, contrariando os desígnios de Ayon, varreu o mundo com suas tropas demoníacas, à procura do precioso artefato perdido.



Foi nesse tempo que dizem ter ocorrido o primeiro Surgimento e a Guerra Vermelha, os exércitos demoníacos, liderado pelo lorde demônio Bamphozzah, guerrearam contra os povos de Terra Próxima.

Mesmo no início de tal guerra, as raças superiores já haviam sido duramente castigadas pelo desequilíbrio trazido pela invasão dos seres de fora do mundo. Estranhas doenças e maldições fizeram com que seu número fosse reduzido quase à extinção. Por isso diz-se que foi após o primeiro Surgimento que os dragões, gênios, titãs e fadas se isolaram em suas terras, deixando o mundo aberto ao domínio das raças inferiores que lhes descendiam: homens, elfos, anões e outros.

Observando a tudo o que ocorria, Ayon tirou suas conclusões e desejou que a Espada do Fogo Eterno fosse encontrada por um homem, e que esse homem fosse o responsável pela vitória das raças inferiores sobre o lorde Bamphozzah e seu senhor, Ballog, que tinha o desejo mesquinho de se apoderar da Espada para então desafiar o próprio Ayon pelo posto de deus dos deuses da Terra Próxima.

O guerreiro conhecido como Galtar Karan liderou a investida derradeira dos povos de Terra Próxima contra os invasores demoníacos. Através dele foi que o desejo de Ayon que se realizou.

Após a dura derrota, Ballog foi banido por Ayon, e se encontra preso à terra sórdida de Dordread desde então.

Aos deuses que permaneceram fiéis, Ayon concedeu a responsabilidade de cuidar dos reinos que deveriam ressurgir, e da natureza que deveria se regenerar. E embora muitos acreditassem que haviam permanecido muitos deuses, e que havia uma divisão entre eles (deuses do reino e deuses da natureza), eventos recentes provaram que isso não era verdade, desde o início sempre houveram oito deuses, não mais, não menos, eram eles Ballog e Os Sete.

## O Panteão de Terra Próxima

*Pergunte para um toraniano quais são as coisas mais importantes no mundo e você ouvirá: lealdade para com sua família, lealdade para com seu governante e lealdade para com os deuses. A resposta pode soar diferente em outros cantos da Terra Próxima, mas a fé nas divindades há de ser uma constante, não importa o povo, a raça ou a época.*

A Terra Próxima, assim como uma terra de magia, aventura e perigo é uma terra de deuses. Da mesma forma que Ayon deu forma ao mundo, os deuses que lhe foram fiéis continuaram com o trabalho de Criador. São os deuses que cuidam das estações, que trazem o impiedoso inverno para purificar a



## Panteão de Terra Próxima

Nome	Aspectos	Tendência
<i>Thrundaar</i>	Senhor da Guerra, da Forja, das Montanhas e da Tempestade.	Caótico
<i>Ellynare</i>	Senhora da Natureza, da Colheita, da Fertilidade, e do Mar.	Neutra
<i>Kaldynsk</i>	Senhor da Magia, do Mana, dos Mistérios e dos Segredos.	Ordeiro
<i>Tempus</i>	Senhor do Conhecimento, do Tempo, da História e das Festividades.	Ordeiro
<i>Celenia</i>	Senhora da Civilização, do Julgamento, da Família, da Cura e do Sol.	Ordeira
<i>Diadra</i>	Senhora da Morte, da Profecia, do Destino e da Lua.	Neutra
<i>Meldread</i>	Senhor da trapaça, da mentira, da desordem e da revolta.	Caótico

terra e, sob as preces de seus seguidores, removem as nuvens para que o sol possa brilhar e a primavera chegar. São os deuses que inspiram heróis e ensinam segredos a homens de fé, para que eles possam alertar ao mundo contra os caminhos negros Daquele Que Jaz Aprisionado No Oeste. Da mesma forma, é pela graça dos deuses que os grandes reinos foram erguidos e que as várias raças mortais puderam crescer e se espalhar pela Terra Próxima. Dos povos antigos, daqueles sem deuses, dos dragões, das fadas e demais, não restam mais do que sombras.

Para um habitante da Terra Próxima, um dia os deuses foram algo tão necessário à vida quanto o alimento é necessário para o corpo e o estudo é necessário para a mente. Os plebeus e

peessoas comuns da Terra Próxima sabem que os deuses ouvem e escutam a tudo que fazemos, e que são eles que salvam nossas almas e as impedem de cair nos abismos infernais. Os sábios e os poderosos podem não ter tal visão, mas ninguém é tolo de debochar abertamente a um deus, menos ainda de desafiar seu poder. Muitas lendas contam de um humano, elfo, anão ou orc que em seu orgulho desafio um dos deuses e, ao cavalgar para o horizonte, nunca mais foi visto. Dizem que eles no final tiveram a chance de enfrentar a deidade cara a cara... e que pagaram com suas almas por sua falta de devoção.

Cada povo da Terra Próxima por isso presta homenagem ao divino e cada um o faz à sua maneira. Os rotunianos com seus feitos de coragem, os elfos



com suas florestas belas e primaverais, os anões com suas obras... mas nunca eles esquecem daqueles a quem o Criador encarregou de proteger a Terra Próxima.

A fé dos povos da Terra Próxima não é algo dado em vão deve-se deixar claro... no entanto frente aos eventos recentes tem sido algo ser questionada.

Após a destruição de Soldur, local que todos acreditavam ser a morada de todos os Deuses, a fé do povo ficou abalada, muitos oraram ardentemente em busca de resposta e salvação mas poucos foram os atendidos... os clérigos hoje são um grupo em extinção, muitos foram desacreditados pelo povo, e outros muitos morreram lutando bravamente frente as hostes dos surgimento, junto as muitas cedés patriarcais da crenças de toda a Terra Próxima.

Mas o povo ainda quer acreditar, ainda precisa ter fé que algo os ajudará nessa hora tão escura que ocorreu o chamado Conclave dos Sete Deuses, e tem sido ele o responsável por aos poucos restaurar a fé do povo.

## O Conclave dos Sete Deuses

Enquanto vagavam por Mahaul Maakh, trilhando caminhos diferentes, por diferentes motivos, e indo para destinos diferentes. Sete grupos de Clérigos e Sacerdotes dos mais diversos deuses, alguns sobreviventes de Soldur

indo a Talanta, outros clérigos da Natureza que vigiavam a grande floresta, foram saudados por uma visão, uma luz intensa que emitia uma sensação de calor e ternura, os guiou todos ao mesmo tempo para chegarem a uma magnífica clareira... e lá testemunharem o poder dos deuses.

No centro da clareira, havia uma formação circular, onde sete pilares jaziam em pé, em cima de um alicerce circular, parcialmente cobertos de vinhas, toda a construção era feita de uma pedra branca, desconhecida mesmo para os anões e elfos ali presentes, mas tudo era firme e sólido, quase indestrutível. A construção estava marcado pelo tempo, mas tudo ainda jaziam inteiro e acima dos pilares não havia nada senão o céu estrelado. Em cada um estava marcado um símbolo, que por sua vez pertencia respectivamente a um deus de um dos grupos de clérigos e sacerdotes que ali estavam, e no alicerce estava a marca de Ayon.

Ao examinarem a magnífica construção, o mais experientes anões chegaram à conclusão que ela era mais antiga que o primeiro surgimento, mais ancestral que o Elmo, ou mesmo que todas as raças, e ainda assim intocada, e desconhecida. É como se ela sempre estivesse ali, desde a criação, segurando o céu, mas sem ninguém jamais a notar... foi então que eles





perceberam o significado da mensagem.

Não importa o que os povos acreditassem, ou para quem orassem, sempre houveram, e sempre haveriam apenas sete deuses. Apenas sete guardiões dos povos, sete guardiões do mundo, apenas os Sete e Ayon, o alicerce sobre toda a criação.

E assim ali reunidos, eles realizaram o chamado Conclave dos Sete Deuses, onde a partir de então todos os panteões e nomes foram desconsiderados deixando apenas a crença dos Sete, os Sete verdadeiros deuses de Terra Próxima.

A nova palavra correu como fogo, e se espalhou no coração dos aflitos, em questão de meses, velhos cultos foram esquecidos, e todos aqueles que ainda acreditavam nos deuses adotaram a nova crença, não importando o quão longe, isolados ou tradicionalista eles fossem, a palavra dos Sete tocou a todos com a mesma intensidade. Muitos atribuíram isso aos próprios deuses, que fizeram a nova palavra correr o mundo. E assim surgiu o Panteão de Terra Próxima.

## Os Sete

O Novo panteão reconhece como deuses, apenas aqueles que possuem um pilar junto aos Pilares do Mundo (nome que foi dado ao local encontrado pelos clérigos) e a Ayon, o

criador e o alicerce de tudo o que existe.

Os pilares do mundo não são guardados por nenhuma força, pois são indestrutíveis, e não importa quanto os homens se esforcem para cerca-los com muros ou encantos. Tudo se desfaz de e apodrece do dia para a noite, os pilares sempre estiveram ali e sempre vão estar, acessíveis a todos.

Então agora existem apenas sete Religiões, e os deuses são comumente chamados de Os Sete. Para membros das sete crenças, Ayon é o deus dos deuses, e apenas através deles podemos falar com Ayon. Já para os anjos de Sanandan, os mortais podem rezar também a Ayon, porém a prece deve ser sincera, e de coração. Nenhum sacerdote tem o direito de dizer o que Ayon fala, apenas aqueles que oram a ele podem ouvi-lo.

## Thrundaar

*Senhor da Guerra, da Forja, das Montanhas e da Tempestade.*

Thrundaar (TRÚM-daar) é a Primeira Montanha, o Pináculo do Mundo, aquele responsável por manter a Terra Próxima suspensa entre os Céus Acima e as Profundezas Abaixo, e guardar os povos. Ele só teria falhado em sua missão divina por uma única e breve vez, quando deixou os Céus caírem e o Primeiro Surgimento varrer o mundo.



Mas o Guardião dos Céus nunca se perdoou e até hoje vive em um estado de vigilância perene.

Tomos anões falam da Montanha do Mundo, conhecido antigamente como “Thr” (Thrum). Dizem esses tomos que Ayon criou a Terra Próxima, mas que foi Thrundaar o encarregado de manter o Plano Material equilibrado entre os mundos. Para isso ele criou a Primeira Montanha, cujas raízes vão mais fundo do que a mais profunda fenda, e cujo topo é insondável até para os majestosos pássaros rocas. Em torno dessa montanha surgiu o país de Stonebridge. Os rotunianos e anões afirmam por isso que Stonebridge é “o local que sustenta o mundo” e por isso a terra mais sagrada de todas. Se Stonebridge cair, então o mundo também cairá. Enquanto alguns clamam que o Thrundaar é a Primeira Montanha e que o próprio deus sustenta o peso dos Céus, outros o vem como o Senhor da Montanha, o guerreiro primordial observando o mundo acima das nuvens. A primeira visão é reforçada pelos anões do Elmo, enquanto que a segunda é a clamada em altos brados pelos rotunianos.

Neste aspecto, Thrundaar também é o deus da guerra, aquele que incita a chama da vitória no coração dos guerreiros, e que guarda em suas graças os vitoriosos. Por isso muitos povos oram a ele sempre antes de entrar em

uma batalha, seja ela física em um campo repleto de inimigos, ou política em uma corte repleta de nobres, pois segundo as crenças Thrundaar se faz presente em todos os conflitos, sejam eles quais forem.

Temido por orcs de Scylla, Thrundaar é conhecido também por ser o senhor das tempestades e dos trovões, muitos dizem que rezar para ele faz sua ira se acalmar e as tempestades se amainarem.

- **Símbolo:** Uma montanha com o disco solar ao fundo.

- **Tendência:** Caótico.

- **Augúrios & Milagres:** Tempestades são a manifestação de Thrundaar mais reconhecida e seus clérigos dizem receber suas maiores visões quanto contemplando chuvas com raios e trovões. Os trovões são ditos como “os sussurros de Thrundaar”, pois sua verdadeira voz seria capaz de sacudir mares e despedaçar terras.

Thrundaar aprecia os ventos e as várias aves, menos as malignas ou de origem demoníaca. Falcões raros de cor branca ou azul escuro são ditos como enviados do deus e qualquer clérigo de Thrundaar seguiria uma dessas aves se a visse.

- **Doutrina:** Thrundaar é como as montanhas da Terra Próxima – imóvel, insondável e imbatível. Para um



seguidor do deus, todos esses locais são sagrados, pois seriam a sombra da Primeira Montanha.

A fé em Thrundaar se baseia nas próprias virtudes contempladas no chamado Caminho da Montanha. Seguidores e clérigos de Thrundaar devem ser antes de tudo corajosos. Uma pessoa que domina seu medo é imbatível em espírito, mesmo que seu corpo tombe. Um seguidor do Caminho da Montanha deve ser também imóvel como um colosso, isto é, deve ser fiel em sua palavra. Seguidores de Thrundaar são famosos por serem calados e pensativos, mas isso é porque cada palavra proferida por eles carrega todo o peso de suas vidas. Se ele diz que fará algo, considere aquilo feito. O último passo do Caminho da Montanha é ser insondável como os picos de Stonebridge. O verdadeiro fiel aprende a se desprender do mundo para vê-lo à distância, do topo da montanha, como o próprio Thrundaar. Os grandes dentre esses são eternos defensores e vigilantes, capazes de perceber o imperceptível e de se manterem alertas mesmo sobre o mais profundo sono.

- **Foco Divino:** Coragem. Um conjurador divino de Thrundaar nunca pode demonstrar medo ou hesitação. Covardia é o pior pecado para os servos da Primeira Montanha. Um conjurador divino sobre efeito de medo

é considerado como se não tivesse seu foco divino, assim como um clérigo que realizou um ato covarde. O foco divino só é recuperado após um ato de extrema bravura.

- **Igrejas:** A igreja de Thrundaar entre os rotunianos não é organizada. Os clérigos do Senhor da Montanha são indivíduos solitários, normalmente guerreiros-videntes, que desde jovens recebem visões. A eles cabe escolher outros clérigos para receberem os ensinamentos. Eles se vestem como guerreiros. A única peça que os diferencia são seus colares de ferro, bronze, prata e ouro. Quando mais valioso o metal, maior as glórias em batalha do clérigo. Os rotunianos mantêm altares para o Guardião dos Céus no sopé das Montanhas Rotun.

Os seguidores de Thrundaar desconfiam de qualquer tipo de “magia de livro”. Eles sempre veem a magia arcana como magia negra, ou maitranda, como a chamam, esse termo também é aplicado há maldições, possessões e outros efeitos demoníacos provocados pelas hostes do segundo surgimento.

Entre os anões o culto é mais organizado, grandes templos são erguidos ao deus da montanha no interior do elmo, um grupo de sacerdotes é encarregado dos cultos e dos dogmas do templo, porém assim





como entre os rotunianos, estes clérigos se vestem como guerreiros sendo a única distinção os seus colares de ferro. As outras culturas que começaram a venerar o deus recentemente, costumam aderir mais ao costume no estilo dos anões, edificando templos e compondo sacerdócios.

## Ellenyre

*Senhora da Natureza, da Colheita, da Fertilidade, e do Mar.*

Ellenyre (el-lê-NÍ-re), a Árvore da Vida, é a divindade dos bosques, florestas, terras selvagens, dos mares e de toda a natureza. Contam que Ayon, o Criador, ao tocar o chão da então jovem Terra Próxima, teria feito germinar Ellenyre ou Tyre (TÍ-re), como a divindade é chamada em Silvestre. Foram de suas lágrimas que surgiram os mares, rios e lagos sem os quais a vida não existiria, e foram dos frutos sagrados de Tyre que todas as criaturas primordiais tiravam seu sustento, ganhando não só a força, mais também sabedoria. É da Árvore Sagrada que todas as florestas do mundo se originaram e até hoje é de Ellenyre que todas as raças da Terra Próxima dependem para sobreviver. Os elfos dourados afirmam que as raízes de Ellenyre tocam o coração de cada floresta, onde uma árvore ancestral, filha da Árvore da Vida, mantém as forças elementais em

harmonia e o mana sempre renovado e equilibrado. Daí o temor e ódio do povo de Mahul Maakh contra seus irmãos drows. Os elfos negros, sedentos por mana, teriam destruído o coração de Anahul Maakh, deixando a floresta deformada e sem vida. Os elfos dourados temem que esse ato possa culminar com a profanação da própria Ellenyre.

Já os orcs de Scylla, assim como os navegadores de todo o mundo, dizem sentir a presença da deusa, no choro das ondas e no fluir das marés, levando vida e pesca a todos os cantos do mundo.

A Árvore da Vida é adorada por todos os povos que vivem nos ermos e na costa: humanos, uldras, orcs e mesmo halflings. Os uldras contam fábulas sobre Ellenyre, a Filha dos Quatro Elementos. Os halflings falam da Árvore Sagrada, que alimenta os animais e protege aqueles que vivem nos campos. Os rotunianos reverenciam Ysfaldur (is-FAL-dur), enquanto que em Torann e Dardeeh existe o culto à Fonte Imortal, um local antigo de saber e magia. Mas são os elfos dourados os mais devotos de Ellenyre, pois eles a veem como o Portal das Almas, o local por onde os espíritos élficos deixam o mundo.

- **Símbolo:** Silhueta de uma grande árvore, com oceano ao fundo.



- **Tendência:** Neutra.

- **Augúrios & Milagres:** Ellenyre existe no coração de cada floresta do mundo, e na nascente de cada rio, e no fundo de cada lago. Druidas e clérigos élficos, alinhados com os bosques vagam por florestas antigas a procura do mana puro e da visão do mundo antigo ao qual pertence a Árvore da Vida. Muitos procuram pelas árvores ancestrais descendentes da Fonte Imortal. Tais árvores poderiam realizar todo tipo de milagre e seriam guardadas por seres primordiais e druidas tão antigos que não se assemelhariam mais com suas raças humanoides de origem. Enquanto outros mergulham nas profundezas ou navegam aos confins do mundo, buscando lá o perdão por seus crimes nas mágoas da deusa.

Dizem que quando alguém se aproxima de uma Filha da Árvore da Vida, o próprio tempo parece diminuir seu passo e o mundo parece lembrar uma Terra Próxima de eras passadas. Animais nunca vistos e fadas milenares são comuns nesses domínios.

Os druidas uldras contam que a própria Ellenyre estaria dentro dos confins de Mahul Maakh, protegida por todo tipo de magia élfica e guardada por seres presos a antigos pactos com o Conselho Mahul. Os elfos dourados não negam nem confirmam tais lendas.

Há outros, todavia, que dizem que a deusa se encontra nos confins do mundo, em uma terra ainda desconhecida, e para encontrá-la deve-se atravessar um oceano onde as mágoas da deusa são tão profundas, que poderiam gelar o coração de homem até fazê-lo parar.

- **Doutrina:** Os servos de Ellenyre são os guardiões do mundo selvagem e dos mares, protetores da vida e do equilíbrio do mundo. Muitos concentram suas forças na proteção de terras sagradas, cujo mana ainda jaz intocado enquanto outros navegam os mares e vagam pela Terra Próxima, caçando feiticeiros gananciosos, mortos-vivos, aberrações e qualquer criatura que desequilibre o fluxo natural da vida. Druidas mais fanáticos já foram conhecidos por procurar e eliminar magos que tentaram prolongar sua vida além do necessário, assim como necromantes que tentaram abraçar a não-vida.

Os sacerdotes de Ellenyre ensinam a todos a abraçar a vida como ela é. Eles veem animais, plantas, elementais e fadas como seres sagrados que devem ser reverenciados. Não é de espantar que entrem sempre em conflito, seja com raças bárbaras como trolls e ogros, que muitas vezes profanam ou destroem florestas.



- **Foco Divino:** Natureza. Um sacerdote de Ellenyre só pode atacar um animal, besta mágica, elemental ou fada em autodefesa, usando a força como último recurso. Caso o sacerdote quebre esse mandamento e mate uma das criaturas sagradas acima citadas, ele deve realizar um ato de redenção, que normalmente consiste em um mergulho perigoso, em um profundo lago ou mesmo no oceano, para que possa encontrar o seu perdão nas mágoas da deusa.

É permitido ao sacerdote caçar e pescar animais ou bestas mágicas para sustentar a si mesmo ou ao seu grupo de aliados, no entanto ele deve realizar um ritual de agradecimento ao espírito da besta caçada ou pescada. O ritual requer uma hora de meditação. Caso falhe em realizar esse ritual nas 24 horas seguidas à morte da criatura ele perde seu foco divino até que se redima.

- **Igreja:** Ellenyre é cultuada por uma miríade de povos e raças. Os elfos dourados afirmam ser seus escolhidos e constituem a única igreja conhecida da Árvore da Vida. Seus sacerdotes creem que as florestas e locais selvagens são sagrados e devem ser mantidos puros e livres de outras raças.

Os clérigos da deusa, estão sempre atentos ao fluxo do mana, agem rápida e implacavelmente contra qualquer uso

nefasto de magia. Os principais conflitos entre elfos dourados e drows normalmente envolvem uma ordem de clérigos de Ellenyre. Os clérigos também são responsáveis pelos ritos fúnebres e existem poucas coisas que um elfo dourado teme mais do que morrer longe de uma floresta, pois seu espírito vagaria preso no mundo, sem encontrar o Portal das Almas.

Dizem que no passado, um grande grupo de elfos partiram de Mahul Maakh, pois acreditavam que poderiam encontrar vida no perdão da deusa, e se tornaram grandes navegadores, alguns mais ousados dizem que foram eles os primeiros colonizadores de Scylla, e que hoje vivem em baixo das águas.

Recentemente alguns sábios em Torann descobriram documentos antigos que falam sobre o Pacto da Árvore, uma antiga aliança das raças que servem à Ellenyre e aos deuses elementais. Tal pacto na teoria poderia ser convocado pelos elfos dourados em determinados intervalos de séculos e contaria com o apoio de halflings, uldras, entes, gigantes, elementais, fadas e mesmo tribos rotunianas.

## Kaldinsky

*Senhor da Magia, do Mana, dos Mistérios e dos Segredos.*



Kaldinsky (CAL-dins-qui), o Ministro da Magia, é a divindade responsável em vigiar o fluxo de mana da Terra Próxima – a própria força mágica que corre pelo Plano Material. O deus teria recebido essa missão de Ayon de acordo os Versículos Perpétuos, o texto sagrado da igreja.

Kaldinsky é chamado também de o Senhor dos Segredos não revelados, e dos Mistérios. Pois muitos sabem que a magia é algo perigoso e poderoso, e que encantos de grande poder devem ser mantidos ocultos, assim como estudar as artes mágicas, é estudar os segredos do multiverso. O Primeiro Surgimento foi cruel com o culto do Ministro da Magia, pois sua igreja nunca se recuperou da destruição. O próprio deus parece ter sido enfraquecido pelo confronto e manifestações suas são desconhecidas há séculos.

Alguns afirmam que Kaldinsky teria pedido permissão a Ayon para deixar a Terra Próxima e que sua influência estaria por isso diminuindo aos poucos. Outros no entanto afirmam que tudo isso se trata de uma grande mentira, e que a própria magia é a maior manifestação de Kaldinsky no mundo material.

O Ministro da Magia recebeu muitas alcunhas e seus seguidores toranianos afirmam que está seria a prova de seu poder. É conhecido em Dardeeh como

Kal'jahaz (cal-djar-RÁS), mestre dos gênios e como Kalyksind (ca-LÍ-quis-sind) nas redondezas de Pravokia, onde é chamado de Mestre dos Segredos e Charadas. Os rotunianos o chamam de Velho da Floresta e o vem como um demônio antigo que escreve suas magias negras com o sangue dos humanos que captura. Essa última lenda é um claro exemplo da desconfiança rotuniana à “magia de livro” dos magos.

- **Símbolo:** Um cristal multifacetado sobre um grande livro aberto.

- **Tendência:** Ordeiro.

- **Augúrios & Milagres:** Dizem que Kaldinsky se manifesta por meio da magia dos grandes magos do passado, pois em toda conjuração está o conhecimento do Ministro da Magia. Não é por menos que a igreja do Observador do Fluxo sempre teve mais magos do que clérigos. Não há relatos confiáveis de milagres ou visões de Kaldinsky desde o Surgimento, exceto a sua presença nos Pilares do Mundo.

- **Doutrina:** A igreja de Kaldinsky baseia toda sua doutrina nos Versículos Perpétuos, escritos por Allomar, o Amaldiçoado, um mago e profeta de grande poder (e loucura) que em seus sonhos contemplava coisas proibidas aos mortais. Ele teria visto trechos do Tomo do Universal, o livro do próprio Kaldinsky, onde estavam os



mandamentos de Ayon. As anotações do sábio deram forma aos Versículos Perpétuos, uma infinidade de pergaminhos contendo enigmas, segredos capazes de enlouquecer mortais, magias, saberes e visões confusas. Cada um que os vê diz ler algo diferente. Os maiores seguidores de Kaldinsky foram os que conseguiram desvendar partes dos segredos dos escritos de Allomar. Infelizmente, um igual número de magos foram corrompidos com o poder lendo as mesmas páginas. O rastro de destruição que deixaram é lendário até hoje.

O Surgimento destruiu o templo onde ficavam os Versículos, que misteriosamente se fragmentaram pelo mundo. Aparentemente, por conterem segredos da Criação, eles não podem ser destruídos e simplesmente reaparecem em algum local da Terra Próxima.

A premissa básica dos seguidores de Kaldinsky é o de buscar segredos. Eles buscam desvendar mistérios, ensinar erudição ao povo, elucidar a mente de nobres e estudar os mistérios dos planos e da Terra Próxima. Da mesma maneira buscam manter o mana fluindo pelo mundo.

- **Foco Divino:** Segredos. Um conjurador divino de Kaldinsky que deixe de tentar estudar e revelar os

mistérios do mundo ou que permita que qualquer livro, pergaminho, tábua ou tomo de conhecimento (por mais maligno que seja) seja destruído sem fazer nada perde seu foco divino até que realize um ato de penitência. Na crença de Kaldinsky, os conhecimentos bons devem ser revelados e os malignos ocultos, mas conhecimento algum deve ser destruído.

Esse ato de penitência é que o seguidor de Kaldinsky traga por esforço próprio algum conhecimento novo para a igreja como forma de redenção, ou busque ocultar do mundo algo perigoso.

- **Igreja:** A igreja de Kaldinsky atual mantém parte dos Versículos Perpétuos. Esses fragmentos estão espalhados pelos poucos templos restantes dedicados ao Ministro da Magia. Como cada fragmento do texto trás consequências imprevisíveis para cada seguidor, a igreja apresenta facetas diferentes de país para país ou mesmo de templo para templo. A única constante é a busca pelas revelações.

A maior parte da igreja é composta por especialistas, adeptos e magos. Clérigos são raros mas detém grande respeito. Os líderes da igreja, chamados de Pontífices dos Mistérios, são invariavelmente grandes sábios.

## Tempus





*Senhor do Conhecimento, do Tempo, da História e das Festividades.*

Senhor do conhecimento, do tempo e de tudo o que nele existe, Tempus é o mais antigo dos Deuses, o primogênito de Ayon, e o mais sábio dentre todos.

Foi ele que propeliu o Rio do Tempo, dando início a história, e então começou a datar as coisas e os acontecimentos, após o primeiro surgimento ficou fascinado pelos mortais e por suas histórias, culturas e ficou no plano material para ajudar a proteger a civilização dos mortais.

Se alguns dos sete chegou a algum dia liderar ou guiar os demais, este foi Tempus, com sua infinita sabedoria e paciência.

Entre os povos Tempus é muito cultuado por historiadores e bardos, e todos aqueles que buscam preservar conhecimentos e atos históricos.

Tempus é também o deus das festividades, pois a cada ciclo elas devem acontecer para marcar os arcos da história e do tempo. Muitos horam para ele para que suas festas sejam casamentos, aniversários ou festivais sejam bem sucedidos, e que marquem o início de uma bela e nova história.

- **Símbolo:** Um livro fechado com um olho no centro.

- **Tendência:** Ordeiro.

- **Augúrios & Milagres:** Muitos acreditam que Tempus nunca de manifestou, e que sua passividade justificaria os atos... mas na verdade isso é uma grande mentira.

Ele muitas vezes assume a forma de um velho idoso que dá conselhos a viajantes e reis e pessoas que tem potencial para mudar a história, outras vezes assume a forma de um bom anfitrião que surge no exato momento para salvar a festividade e trazer a alegria de volta... mas seu maior milagre está em fazer surgir o conhecimento perdido, e muito necessário nas horas mais críticas.

- **Doutrina:** Seguidores de Tempus são ensinados desde jovens o pesar que as mentiras e que a restrição do conhecimento pode trazer na vida do povo, visto que o segundo surgimento poderia já ter sido contido se todos realmente tivesse estudado os acontecimentos do primeiro ou os sua própria história...

Seguidores de Tempus não devem NUNCA mentir, sobre qualquer circunstância, e nunca devem omitir qualquer conhecimento, não importa a sua natureza.

Eles também devem incentivar e realizar grandes festividades a cada marco de tempo, como um ano, década, século, etc, ou após um evento importante como uma vitória em uma



grande batalha ou uma grande colheita.

- **Foco Divino:** Conhecimento. Um conjurador divino de Kaldinsky que deixar qualquer livro, pergaminho, tábua, tomo ou qualquer fonte de conhecimento seja destruído, ou que permita que uma fonte de conhecimento seja qual for seja oculta perde seu foco divino até que realize um ato de penitência. O mesmo vale para mentiras, uma vez que mentiras não são toleradas entre as doutrinas.

Esse ato de penitência é que o seguidor de Tempus traga por esforço próprio algum conhecimento novo para a igreja como forma de redenção, ou que realize um grande festival chamado de festival do perdão.

- **Igreja:** Em geral as igrejas de Tempus são grandes bibliotecas, com imensos salões de festa, seus clérigos são quase sempre historiadores ou artistas.

Seus dogmas são simples, todo o conhecimento deve ser preservado e compartilhado, nada deve ser oculto, e nada deve ser perdido.

Seu clero é ordenado pela idade, quando mais avançada for, e maior for a sabedoria do sacerdote, maior será seu posto, e seu grau de respeito. Em geral sacerdotes de Tempus assumem papéis de conselheiros, advogados, e são sempre testemunhas valiosas em qualquer julgamento.

## Celenia

*Senhora da Civilização, do Julgamento, da Família, da Cura e do Sol.*

Celenia, a Senhora Dourada, é considerada a protetora de Torann e dos valores de toda a civilização, assim reina soberana como o sol durante o dia.

Se por um lado a Senhora da Serenidade é tenra, apaziguadora, protetora das crianças e conselheira de mães e mulheres, por outro Celenia é um severa, mas justa, e seu clérigos geralmente assumem os papéis de juizes em algumas cortes toranianas. Durante o Primeiro Surgimento, Celenia teria liderado as Hostes Celestiais contra os demônios e o deus negro, o que lhe rendeu o título de Espada Dourada (a academia de armas de Bak não escolheu esse nome por mera coincidência).

- **Símbolo:** Um cálice de prata derramando um filete de água com o disco solar ao fundo.

- **Tendência:** Ordeiro.

- **Augúrios & Milagres:** Celenia é uma deusa conhecida por augúrios tão ordeiros quanto sua igreja. Homens santos escolhidos por Celenia, em momentos de grande necessidade na luta contra as forças malignas, são vistos irradiando uma aureola de luz dourada.



Celenia é uma divindade associada com o sol e a maioria de seus milagres envolvem luz, chamas e raios do astro rei. Anjos e celestiais em geral são seus mensageiros, dos gentis luminares aos majestosos solares.

• **Doutrina:** Celenia é uma deusa justa, e sua igreja não lhe deve nada. Desde pequenos as crianças toranianas são ensinadas as Virtudes dos Sete – os ensinamentos de Celenia. Obediência, fidelidade, verdade, igualdade são os maiores dentre esses valores. Os infernos dos demônios são o castigo para os que falham.

Celenia é impiedosa para com os incompetentes, párias, preguiçosos, mentirosos e criminosos. Isso em parte em reflete o rígido sistema penal das cidades-estados. No entanto é clemente misericordiosa com aqueles que verdadeiramente mostram arrependimento e buscam o perdão.

• **Foco Divino:** Justiça. Um conjurador divino da Senhora de Dourada deve seguir acima de tudo a ordem e a lei. Caso ele quebre a lei de uma cidade ou desobedeça a uma das Virtudes dos Deuses, ele perde seu foco divino até que realize um ato de penitência.

Normalmente esse ato pode envolver trazer um criminoso a justiça, ou prova a inocência que alguém que está sendo injustamente castigado.

• **Igreja:** Existem facções e divisões no clero, mas todos os seguidores de Celenia agem em harmonia como a própria Espada Dourada na Terra Próxima.

A igreja é organizada no alto e baixo clero. O alto clero é composto por aristocratas, juizes, especialistas e alguns raros clérigos de idade avançada que cuidam da parte administrativa, legalista e judicial da igreja, servindo como conselheiros dos governantes.

O baixo clero é composto por combatentes e alguns raros guerreiros, além dos clérigos. Eles cuidam da proteção dos templos, ajudam na guarda das cidades e na busca e julgamento de criminosos.

## Diadria

*Senhora da Morte, da Profecia, do Destino e da Lua.*

Diadria (di-Á-dria) é uma das deusas mais estranhas e misteriosas dentre os deuses. Ninguém questiona sua existência ou poder e seu nome nunca é pronunciado levianamente. Ela é a divindade responsável pela morte e pela passagem das almas dos mortais para além do Portão do Crepúsculo, em direção ao descanso ou punição eterna, assim como é a deusa da profecia e do destino, sendo um dito comum em terra próxima: “Não importas o caminho que sigas ou o



destino que lhe aguarda... no fim você sempre irá encontrar com a Dama da Cinzenta.”

Contam lendas antigas que Diadria era a mulher de Ballog, a Maré Vermelha, o próprio Monarca de Chifres de Dordread. Ele teria presenteado a Esposa das Trevas com todos os males do mundo, o que deu a Diadria o controle sobre pragas e doenças. Não se sabe o que teria feito a Dama da Morte mudar de lado no Primeiro Surgimento. Tudo o que se sabe é a Dama dos Caminhos se juntou aos Sete, fornecendo as artes para caçar e matar demônios, o que lhe rendeu o título de Esfoladora de Demônios.

A Dama da Morte é chamada de Dama Cinzenta por sua imparcialidade ao receber os mortos. Ela não se importa com quem foram durante a vida, apenas os recebe. A ela não cabe julgar os atos mortais, pelos quais pouco se importa. A tarefa caberia a seus dois servos, o anjo Ellos (É-los) e o demônio Karons (KÁ-rons).

Por observar a morte e as almas, e por saber que todos os caminhos levam a ela, Diadria vê além dos planos e do tempo, por isso é conhecida por pronunciar profecias de grande importância para os deuses e os mortais. Ela já teria previsto como seria o Segundo Surgimento e o que irá acontecer, mas guarda as visões para si.

É provável que ela tenha trocado de lado no primeiro Surgimento porque sabia que Ballog e sua horda iriam perder.

- **Símbolo:** Crânio com um coroa de prata e ossos e o disco lunar ao fundo.

- **Tendência:** Neutra.

- **Augúrios & Milagres:** A Dama da Morte pode ser sentida por cada mortal pouco antes de sua morte. De uma maneira ou outra, é por ela que todos passam.

A Dama Cinzenta revela visões para seus clérigos mostrando os possíveis caminhos que os levarão até ela, e também envia sinais através de vários mortos-vivos, no caso as almas de mortais que fugiram do Portão do Crepúsculo.

Flores negras revelam se Diadria aprova ou não algum ato. Animais negros, sinais, cartomancia, outras formas de tentar prever o futuro são suas formas mais comuns de enviar mensagens.

Diadria manda suas maiores visões para qualquer um, seja ou não seu seguidor. No entanto ela cobra um preço terrível: a pessoa escolhida recebe também algum flash ou premonição de sua própria morte... pois não importa o caminho que se trilhe, todos os destinos levam a ela.



- **Doutrina:** A doutrina da Dama Cinzenta é sinistra e fria como a própria. A morte é algo que nunca pode ser evitado e mesmo um morto-vivo há de ser consumido um dia pela energia negativa.

O máximo que os mortais podem saber é seu destino, que por sua vez já foi traçado pelos deuses. É uma religião apática e sombria. O clero da Dama da Ampulheta avisa o povo de pragas e morte mas não as promove, eles creem que a morte deve vir naturalmente, sem interferência no destino dos outros.

Um seguidor ou clérigo nunca pronuncia o nome da Dama Cinzenta, pois fazer isso é chamar a própria morte. Eles se referem a Diadria por seus vários títulos. Como deusa do destino, ela interfere na sorte e azar e por isso muitos de seus seguidores andam com algum item feito de pele de serpente numa tentativa de atrair bons augúrios.

O clero de Diadria é inimigo dos servos demoníacos vindos de Dordread, mas eles não ensinam que demônios são criaturas vis ou malignas, eles simplesmente os matam.

- **Foco Divino:** Morte. Um conjurador divino de Diadria pode curar e tratar ferimentos, venenos e doenças, mas nunca de uma pessoa às portas da morte. Caso cuide de uma criatura que está morrendo (abaixo de 0 pontos de

vida), ele perde seu foco divino até que realize um ato de penitência. Caso ele remova um veneno ou doença que de outra maneira seria letal (tem chances de matar, não apenas enfraquecer) ele também perde seu foco divino.

O ato de penitência normalmente inclui uma caça a demônios, alguma besta extra-planar ou morto-vivo fora de controle.

- **Igreja:** A igreja de Diadria é dividida em cultos que reforçam os vários papéis da deusa. Há um culto dedicado a profecias e visões, outro ao estudo e contemplação da morte, à caça de demônios e mesmo um culto menor dedicado à sedução e manipulação (aliado ao pequeno clero de Meldread). Num quadro geral a igreja apresenta muitas divisões para que possa ser totalmente compreendida por outros clérigos ou mesmo pelos seus próprios seguidores. Há inclusive um culto à Dama da Morte que enaltece mortos-vivos como um estágio necessário antes da verdadeira morte e passagem pelo Portão do Crepúsculo. Os seguidores da Dama dos Destinos se mostram tão misteriosos e diversos quanto sua senhora.

O clero veste indumentárias levemente diferentes dependendo do culto a que servem, mas todos usam em geral cores escuras ou em tons de cinza. Apesar das diferenças todos oram nos mesmos





templos e usam o mesmo símbolo (novamente, uma prática confusa para pessoas de fora da igreja...).

## Meldread

*Senhor da trapaça, da mentira, da desordem e da revolta.*

Meldread (MÉL-dred) o Falso, Meldread o Corvo, Meldread o Traíçoeiro. A lista de “títulos” poderia seguir infinitamente. Apenas os servos do Melifluo o chamam de o Senhor da Fala. Contam que deus seria filho de Diadria com Ballog, o deus negro de Dordread. Outros apontam que isso pode ser uma mentira espalhada pelos clérigos do Corvo. Não importa a origem de Meldread, importa que seu nome é odiado de tal forma que é usado em várias maldições como “Que Meldread te carregue!”.

O clero do Enganador diz que seu deus caminha pelas estradas de Torann e Stonebridge, distribuindo mentiras, logro, falsidades... e verdades importantes! É dito que para cada três mentiras, Meldread diz uma verdade capaz de salvar a vida de muitos, de forma a confundir ainda mais aqueles que não pertencem ao seu clero.

Apesar de tudo isso Meldread teria ajudado os deuses do reino durante o Primeiro Surgimento, enganando um Ballog o destruidor deus negro de Dordread mais de uma vez. Essa

esperteza rende a Meldread muitos ladinos entre seus seguidores.

Meldread é também cultuado por todos aqueles que são revoltosos a algum governo, e que buscam mudanças, sejam elas através do caos ou não.

- **Símbolo:** Uma flecha ou adaga com duas pontas.

- **Tendência:** Caótico.

- **Augúrios & Milagres:** Meldread caminha como bem entende pela Terra Próxima e se faz saber por meio das gralhas, seus animais e servos prediletos. Na verdade, o título do deus deveria ser A Gralha e não O Corvo, um animal fiel para os moradores do Monte do Corvo, em Bak.

O clero de Meldread diz que o deus visita disfarçado cada um de seus sacerdotes uma vez na vida e lhes conta algo, que pode ser uma mentira capaz de arruinar sua vida (e possivelmente condenar a alma), ou no entanto, uma verdade que pode trazer ao clérigo grande riqueza e poder. Cada clérigo de Meldread passa sua vida se preparando para esse encontro com seu senhor.

Muitos dizem que o deus também se faz presente em grandes revoltas, ludibriando governantes e seus exércitos para que os revoltosos passem despercebidos ou atinjam seus objetivos, muitos assim oram ao Corvo



para que suas causas e lutas sejam abençoadas.

- **Doutrina:** Meldread ensina que as mentiras são a maneira natural de ser e que separam os sagazes dos tolos. Um clérigo de Meldread deve enganar uma pessoa pelo menos uma vez por dia. Ele deve saber que a mentira surtirá algum efeito e trará pelo menos algum incômodo ou humilhação para a vítima, mesmo que pequeno. Alguns clérigos de coração negro gostam de criar logros mortais. No entanto, da mesma maneira que seu deus, cada clérigo de Meldread deve contar uma verdade importante para uma pessoa a cada três mentiras... mas a ordem entre mentiras e verdades não deve ser a mesma.

- **Foco Divino:** Mentira. Um conjurador divino de Meldread que falhe na sua tentativa de mentir ou que não engane uma pessoa por dia perde seu foco divino. Porém, caso a proporção de suas mentiras seja maior que três mentiras para cada verdade como dito acima, ele também perde seu foco divino.

O único meio de recuperar o foco divino para um clérigo de Meldread é arriscado: ele deve revelar que é um clérigo do Enganador para uma pessoa e pedir para que aquela pessoa confie nele por uma semana. Ele deverá servir essa pessoa durante esses 7 dias com

toda sua atenção, e sem enganá-la de forma alguma, nem mentir para ela por qualquer motivo, mas ainda pode se recusar a contar algo. Caso perca novamente seu foco divino, ele deve procurar outra pessoa para servir, nunca a mesma. Tal punição severa (e sarcástica) mantém os clérigos do Falso com suas mentiras e verdades em dia.

- **Igreja:** Levando em conta como um clérigo de Meldread deve enganar os outros e como deve viver cada dia pronto para ser enganado pelo próprio Mestre das Mentiras, não é de se espantar que não exista uma igreja.

Meldread possui no máximo cultos pequenos em seu nome, normalmente escondidos no subterrâneo de cidades e em salões de guildas ladinas. A exceção é a cidade de Zelânia. Lá se localiza o Templo dos Tolos, que serve de encontro para vários ladinos e assassinos durante a noite.

## O Deus Negro de Dordread

*Ele é a fonte do medo, o sorvedouro da insanidade, a encarnação do massacre e a verdadeira essência do mal sobre a Terra Próxima. Mães não contam histórias para seus filhos que Ballog irá pegá-los se eles não se comportarem, ou que irá levar suas filhas para o oeste se elas não estudem... não, o nome Daquele Que Jaz Aprisionado no Oeste não é algo tomado levianamente.*



*Pronunciar seus chamados é perder parte da alma, é ser tomado, mesmo que por um mero instante, de um medo primordial que você não sabe a origem porque ele está entranhado no próprio sangue de sua raça.*

A divindade que se ergueu em desafio ao próprio Criador caiu tanto em glória que mesmo seus irmãos não o reconhecem. Algo mudou na essência desse ser de poder imensurável, algo capaz de provocar dúvida e apreensão em outros deuses, entidades acostumadas a governarem a própria existência.

## **Ballog**

*Senhor do Mal, do Caos, da Destruição, da Fúria, da Dominação, dos Demônios e da Corrupção.*

O líder das infernais hostes negras e rubras é a própria encarnação das forças do mal que permeiam os Planos. Se maldade é algo que pode ser dado forma e propósito, então Ballog (ba-LÓG) é o Mal da Terra Próxima. Uma das primeiras divindades a se erguer na Criação, Ballog arde em chamas com sua fúria e inveja pelos mortais.

Antigamente o foco de seu ódio eram os Primogênitos, os atuais anjos e demônios, que não sabiam aceitar que agora os deuses eram os senhores da Criação. Tamanha era a vontade destruidora de Ballog que arcanjos e lordes demônios tombavam ao mero

movimento de suas mãos. Sua vontade era tremenda o suficiente que conta-se que onde ele arremessou os restos corrompidos e distorcidos do maior arcanjo e toda sua hoste de anjos foi aberto um profundo poço, que viria a ser conhecido como o plano divino do caos e da maldade, habitado por todo tipo de demônio e ser deformado descendente das forças celestiais, o Abismo. Até hoje Ballog carrega o nome do plano divino que criou como título.

Foi a criação do Plano Material e dos mortais que fez com que Ballog mudasse o foco de sua fúria, tornando-se ironicamente lorde daqueles que mais desprezava. Considerando-se renegado pelo Criador ele se aliou a seus antigos inimigos, os demônios, liderando a massa apocalíptica que viria a varrer mundos inteiros, enfrentando deuses de cada esfera enquanto seus demônios destruíam os exércitos mortais. Sua invasão sobre a Terra Próxima, o lendário Surgimento, teve um segundo objetivo, que era recuperar a Espada do Fogo Eterno. Ballog objetivava se livrar das hostes celestiais e divindades aliadas usando o artefato para fortalecer seu comando Bamphozzah. O que Ballog nunca previu foi a intervenção do Criador, Ayon, e seu consequente aprisionamento em Dordread.



Após esses eventos Ballog vem aguardando com uma ansiedade capaz de despedaçar mundos. Aprisionado abaixo das terras de Dordread, o deus é hoje um ser de caos e destruição, sua fúria tão intensa que ele mais se assemelha a uma força cósmica. No entanto, Ballog ainda é um arquiteto de apocalipses e devastações, testemunha do incêndio de esferas inteiras.

Geralmente clérigos do Oitavo não possuem uma igreja, ordem ou qualquer nível de organização. São indivíduos solitários, que nunca reconheceriam outro de sua fé como igual, na melhor das hipóteses os veriam como um laiaio ou adversário. Guiados por suas fúrias e paixões, esses clérigos são raros mas extremamente inteligentes e capazes. Afinal, sobreviver como um servo da Queda do Mundo é uma tarefa que requer vontade, perseverança e malícia, pois praticamente toda a Terra Próxima é seu inimigo. Clérigos de Ballog não vêm limites a seus atos e ridicularizam a ideia de moral, leis, códigos e normas. Respeitam apenas a força, seja física ou mental.

Ballog é de longe a mais poderosa das divindades de Terra Próxima, perdendo em poder apenas para Ayon. Entre seus clérigos muitas vezes é chamado de O Oitavo.

- **Símbolo:** Uma face deformada e monstruosa.

- **Tendência:** Caótico.

- **Augúrios & Milagres:** Como se dois surgimentos e a corrupção de todo o continente de Dordread já não fossem demonstrações o suficiente de Ballog, a mais recente demonstração de seu poder maligno e corruptor foi a criação da grande mácula, que manchou Stonebridge com o toque pútrido do deus negro de Dordread.

- **Doutrina:** Os ensinamento do Oitavo são nefastos e profanos, nunca saúem o mesmo estilo ou código, mas todos seguem a mesma ideia... destruição, morte, conquista, dominação...

- **Igreja:** Algo mais próximo de ordem e convivência ente os clérigos de Ballog estão nas linhas das hostes rubras de Bamphozzah, onde esse clérigos são os responsáveis por liderar tropas e dar suporte a pelotões, e muitas vezes, caçar e eliminar clérigos de outras divindades.

## O Criador

*Ele é o princípio e o fim, o criador de tudo, até mesmo dos deuses, que o vêm assim como nós os vimos.*

Ayon é o deus supremo, deus dos deuses, e o criador de tudo o que há no multiverso... no entanto ele não se



manifesta a séculos, desde o fim do Primeiro Surgimento.

Muitos dizem que é impossível orar a Ayon diretamente, e recentemente alguns clérigos e sábios têm afirmado que na verdade a ordem de Ayon recebe suas bênçãos e dons não do Criador ou de uma força cósmica primordial, mas sim dos Sete, que por consenso, concedem poderes para os clérigos de Ayon, em respeito ao Criador. Desde o Conclave dos Sete Deuses, essa crença ganhou ainda mais força, e Ayon passou a ser considerado como um entidade superior, fora do alcance dos mortais ou mesmo dos próprios deuses, sendo que para os mortais alcançarem sua graça, precisam da interseção dos Sete.

Ninguém sabe ao certo o quanto isso tem de verdade, pois esta é a natureza do Mistério, mas poucos se importam. A fé é mais do que suficiente para os mortais.

## Ayon

*O Criador, O Senhor da Balança, O Contemplador do Tempo, O Mistério, O Distante, O Deus Supremo, O Todo*

Ayon (ai-ÔN), o Criador. Aquele que aplacou o caos e deu forma ao Todo, definindo a Ordem. O Senhor da Balança é ao mesmo tempo a divindade mais conhecida e a mais misteriosa para os mortais da Terra

Próxima. Contam os sábios que ele teria criado o Plano Material das tramas de seus sonhos, contemplando o futuro do Rio do Tempo para dar forma ao presente. Outros afirmam que ele criou os Sete e estes, como presente ao Distante, conceberam o Plano Material. Muitos outros relatos existem e muitos videntes e escolhidos ao longo dos séculos clamaram serem enviados de Ayon à Terra Próxima... nenhum provou a veracidade de seus atos.

Ayon é também o Mistério, pois representa o segredo primordial da existência e chave para o que existe antes, depois e durante ela. Não é por menos que o Criador possui mais sábios e contemplativos como seguidores do que clérigos.

Ao contrário dos outros deuses, nunca se ouviu um relato sequer da presença de Ayon sobre o mundo mortal. Mesmo os deuses mais distantes já fizeram manifestações de sua presença, mas do Criador nada se sabe. Inclusive, questiona-se como o conhecimento da existência do Criador teria chegado aos ouvidos dos mortais, pois praticamente todos creem em Deus Supremo. De fato, um círculo de sábios de Talanta clama que o Criador nem estaria mais dentre os Planos e que na verdade seus clérigos seriam servos da própria Criação, ou servos de todos os deuses. A igreja de Ayon de Torann, não resta dúvida, é uma igreja aberta a todos os





Sete, o que valida tais aclamações. No entanto, seus seguidores e clérigos afirmam que Ayon existe e é mais presente no mundo do que Os Sete. Como isso pode ser provado? Pela fé, afirmam esses clérigos. Não há prova no mundo mais forte ou mais profunda...

- **Símbolo:** Um círculo de cor branca em um campo dourado.

- **Tendência:** Leal.

- **Augúrios & Milagres:** O Mistério não se manifesta no mundo, pelo menos não de maneira concebível para seus seguidores. Ao longo dos anos, vários homens santos afirmaram terem recebido uma visão de Ayon, mas nunca de maneira constante ou mesmo confiável. Terenos, o Caolho, um clérigo de Sûr do século passado, afirma que Ayon suspirava os segredos da existência através dos cantos dos pássaros da Baía das Fadas. Já Mukafi, o Fiel, um guerreiro sagrado das areias de Dara, clamava atingir comunhão com o Criador por meios de jejuns e incursões no coração do deserto. De qualquer maneira, o Mistério permanece.

- **Doutrina:** Não existe uma doutrina para Ayon, pelo menos não um consenso. Há centenas de textos sagrados escritos ao longo de Torann, Stonebridge e Dardeeh. Cada clero ou igreja dedicada ao Deus Supremo

carrega diferenças profundas afora uma reverência pelos preceitos básicos da proteção e da ordem.

Os clérigos do Criador se vem como os pastores da Terra Próxima, responsáveis pelo bem-estar de seus respectivos rebanhos. Um clérigo de Ayon nunca nega proteção a um irmão necessitado, nem fica quieto frente àqueles que precisam de auxílio, alimento ou conselhos. Muitos são verdadeiros mártires. No entanto, essa proteção é diferente para cada igreja. Por exemplo, clérigos de Torann protegem o povo toraniano das cidades e vilas, enquanto que clérigos de Dara protegem as tribos do deserto.

- **Foco Divino:** Paz. Um clérigo de Ayon só pode lutar em autodefesa e deve sempre evitar matar o inimigo, dando-lhe uma chance de rendição e perdão. Caso mate um inimigo sem lhe dar tal chance ou inicie um combate, ele perde seu foco divino até se redimir, normalmente por meio de abstinência (como não lutar) ou algum sacrifício (como não usar magia para se curar) durante um dia ou mais, dependendo do pecado.

- **Igreja:** A Igreja Toraniana é antiga além dos cálculos modernos. Sua origem está perdida em meio ao Primeiro Surgimento Demoníaco, mas seus clérigos são os mais presentes na vida do povo. A Igreja Toraniana é a



sede do culto aos Sete em Torann, e clérigos de todas essas divindades, na teoria, fazem parte dela.

Os membros dessa ordem julgam que Ayon escolheu o povo de Torann para liderar o mundo, e se vêem como os responsáveis por garantir o bem-estar desse povo. São respeitados pelo povo por seus caminhos pacíficos e solidários.

Os clérigos de Ayon não são os mais numerosos nem os mais influentes, mas são os responsáveis por manter as outras igrejas unidas (na maioria das vezes). Quando não estão em tempos de guerra, eles se vestem com mantos simples e sem adornos. Os membros dessa ordem julgam que Ayon escolheu o povo de Torann para liderar o mundo, e se vêem como os responsáveis por garantir o bem-estar desse povo. São respeitados pelo povo por seus caminhos pacíficos e solidários.

Ironicamente, de todas as igrejas, a de Ayon é que contém o menor número de sacerdotes. Muitos burocratas e descendentes de nobres preenchem seus postos.

## O Além Vida

Enquanto os Planos Divinos ainda eram palco da Guerra Eterna, muitos Deuses, Titãs, Anjos e mesmo alguns Gênios e Demônios curiosos vieram para o Plano Material. Alguns vieram

para descobrir os segredos do mundo criado por Ayon, outros vieram para fugir do massacre ancestral entre os imortais. No entanto, foram os Sete os que mais desejaram o Plano Material. Eles finalmente puderam alimentar sua ânsia por criar e deram vida a diversas raças, bestas, plantas e maravilhas. Qual não foi a surpresa dos Sete em ver que suas obras eram dotadas não só de uma liberdade e vivacidade própria, diferente dos seres divinos, sempre tão ligados às forças da Ordem, Caos e da Neutralidade, ou dos seres elementais, sempre presos ao seu elemento de nascença. Essa força e livre-arbítrio interior eram partes ínsitas de uma fagulha possuída por cada mortal, sua alma, o presente de Ayon para todas as raças do Plano Material. Um dom desconhecido para os seres extraplanares e elementais. Mas os Deuses perceberam que esse dom incrível carregava um preço – suas criações eram mortais.

Os imortais só entendiam a morte como o resultado da guerra e da violência e não compreendiam porque os mortais tinham suas vidas limitadas. Talvez a resposta estivesse justamente nas almas dos mortais, pois no fim de suas vidas elas deixavam o corpo e abandonavam o Plano Material, indo para a além da Criação, quem sabe de volta para os braços de Ayon, ou para alguma outra jornada. Esse destino, o



Mistério dos Mortais, permanece como o maior de todos os segredos, o qual mesmo os Sete desconhecem a resposta.

Como foi revelado o Mistério dos Mortais é algo que fascina do mais fraco anjo e gênio, ao mais poderoso lorde demônio ou divindade. Poucos seres dos Planos compreenderam os motivos de Ayon para a criação do Plano Material e das raças mortais com seus períodos finitos de existência. No entanto, todos se maravilharam com o fato dos mortais serem os únicos seres da Criação cujo espírito persevera após a queda do corpo. Primogênitos, deuses e demais extra-planares se dissipam na vastidão cósmica dos Planos quando tem seus corpos destruídos, a não ser que possuam alguma habilidade que permita separar parte de sua essência e assim manter sua existência. Mas o mesmo não ocorre com os fracos mortais. Esses seres de pouco conhecimento e grande curiosidade são dotados do chamado Dom de Ayon – almas.

A alma parece ser o segredo da força dos mortais, daquilo que o da direito de escolha. Enquanto que um deus ou extra-planar é preso à sua essência original, Ordem, Neutralidade ou Caos. Um mortal possui livre-arbítrio e pode decidir seu destino. Quando um mortal perece, sua alma ainda resiste e deixa seu corpo, seguindo para os

Planos Divinos, os mais espirituais da Criação. Aqueles mortais que se alinharam fortemente com um dos conceitos cósmicos, como a Ordem, encontram uma não-vida os aguardando nos Planos Divinos Ordeiros. Outros se ligam fortemente não a um conceito cósmico, mas a uma força primordial, como o Fogo, e são as raras almas que vão para os Planos Elementais. Independente do seu destino, todas as almas invariavelmente sentem o Chamado do Ayon e partem para além da Criação. Algumas de vontade forte ignoram essa Música das Esferas e permanecem em seus destinos planares, ganhando cada vez mais e mais características do conceito ou força ao qual se alinharam, muitos perdendo vestígios de sua origem mortal e se tornando extra-planares. Outros caem seduzidos pelas forças inferiores e vendem suas almas aos demônios, diabos e demais infernais. Já alguns raros são exaltados pelas forças superiores dos Planos Divinos. Finalmente, certas almas simplesmente se deixam abraçar pelas energias de seus novos lares e entram numa espécie de união com seu plano. No entanto, todas as almas mortais são livres para ouvir a Voz do Criador e deixar os Planos para o Além, esse sim o Destino e Mistério final, do qual até mesmo os maiores deuses desconhecem e apenas sonham a



respeito. Esse é o poder maior dos mortais.

## O Édito das Almas

Os sábios planares falam que quando os primogênitos, deuses e raças extra-planares descobriam as almas dos mortais, houve grande furor e curiosidade, pois todos desejam usar esse novo poder na Guerra Eterna. Os demônios foram os “pioneiros” nessas Artes das Almas e descobriram que os espíritos descarnados dos mortais podiam ser usados em diversas tarefas, como escravos, na criação de novos demônios inferiores, como energia para magias, entre outras. O mais blasfemo de todos esses usos descoberto pelos infernais foi o ato de devorar almas. Lordes demônios logo se tornaram famintos e sucumbiram ao prazer e poder concedido por essa fina dieta.

Vários deuses, anjos e outros habitantes dos Planos no entanto se mostraram ultrajados por tal ato, o que apenas aumentou o nível de tensão nas contendidas cósmicas da Guerra Eterna. A preocupação via em parte do fato de que Ayon poderia ser ofendido por tal sinal de afronta a seus atos. Frente à chance de retribuição, forças mais neutras da Guerra se colocaram ao lado dos deuses celestiais e seus aliados. Os membros dos Planos Divinos Inferiores, não desejando

perder a Guerra por causa de “meras” almas mortais, sugeriram que regras fossem estabelecidas. Desse raro acordo entre os exércitos planares surgiu o Édito das Almas.

O Édito foi selado pelo poder divino e estabelecia que as almas dos mortais não poderiam ser alvo de intervenção planar a menos que residissem nos planos dos de uma das facções da Guerra ou que aceitassem concederem suas almas a uma força, divindade ou ser extra-planar. Para garantir que ninguém tentaria se impor sobre os destinos dos espíritos mortais, foram apontados os chamados Senescais das Almas – juízes planares que garantiriam a cada alma seu devido destino nos Planos ou além da Criação. Numa demonstração rara de união, os Senescais são na realidade um anjo e um demônio de incrível idade, sabedoria e poder. Ellos, o Arcanjo Inquisidor do Fogo Prateado, e Karons, o Lorde Diabólico Magistrado das Leis Eternas. Ellos é dito como um grande caçador de criminosos e violadores dos códigos planares, enquanto que nenhuma entidade conhece tantas leis e pactos como Karons. Ironicamente, os dois seres veem um ao outro como respeitosos aliados. A imparcialidade de ambas as entidades garante que nenhum deus questione o fato de uma alma ser enviada para um Plano Divino Infernal



ou Superior sem o devido merecimento. Ellos e Karons não obedecem a nenhuma divindade ou hierarquia extra-planar. Poucos deuses se lembram, mas ambos são Primogênitos antigos e conta-se que antes da divisão das raças eram bons amigos e filósofos.

