

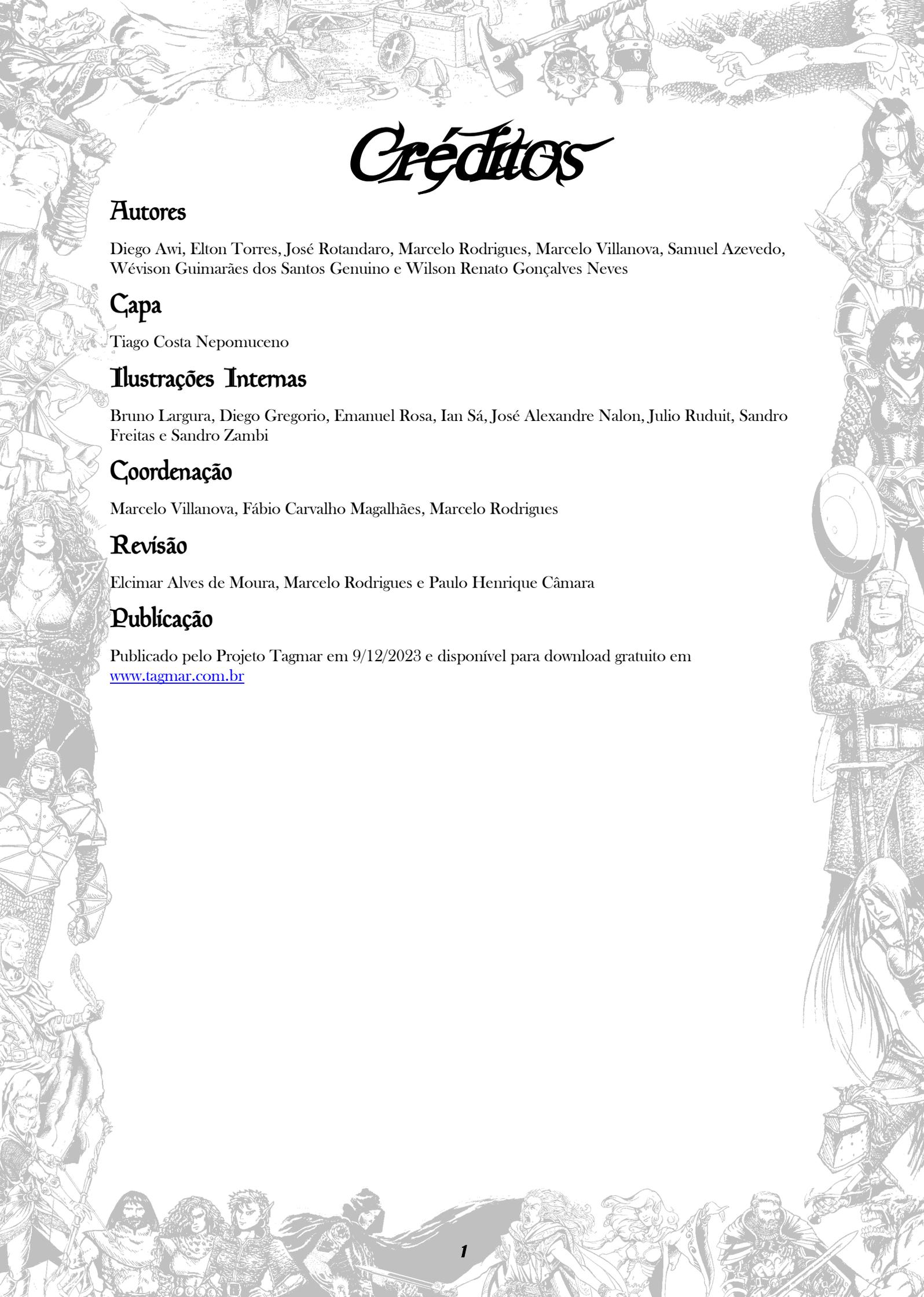


RPG

TERMINUS



Senhores das Profundezas



Créditos

Autores

Diego Awi, Elton Torres, José Rotandaro, Marcelo Rodrigues, Marcelo Villanova, Samuel Azevedo, Wévison Guimarães dos Santos Genuino e Wilson Renato Gonçalves Neves

Capa

Tiago Costa Nepomuceno

Ilustrações Internas

Bruno Largura, Diego Gregorio, Emanuel Rosa, Ian Sá, José Alexandre Nalon, Julio Rudit, Sandro Freitas e Sandro Zambi

Coordenação

Marcelo Villanova, Fábio Carvalho Magalhães, Marcelo Rodrigues

Revisão

Elcimar Alves de Moura, Marcelo Rodrigues e Paulo Henrique Câmara

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em 9/12/2023 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 com as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil.**

Você pode:

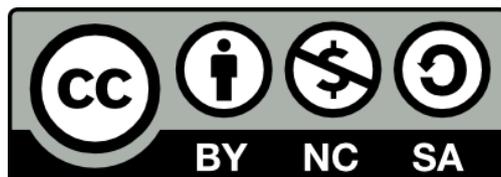
- Imprimir, copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

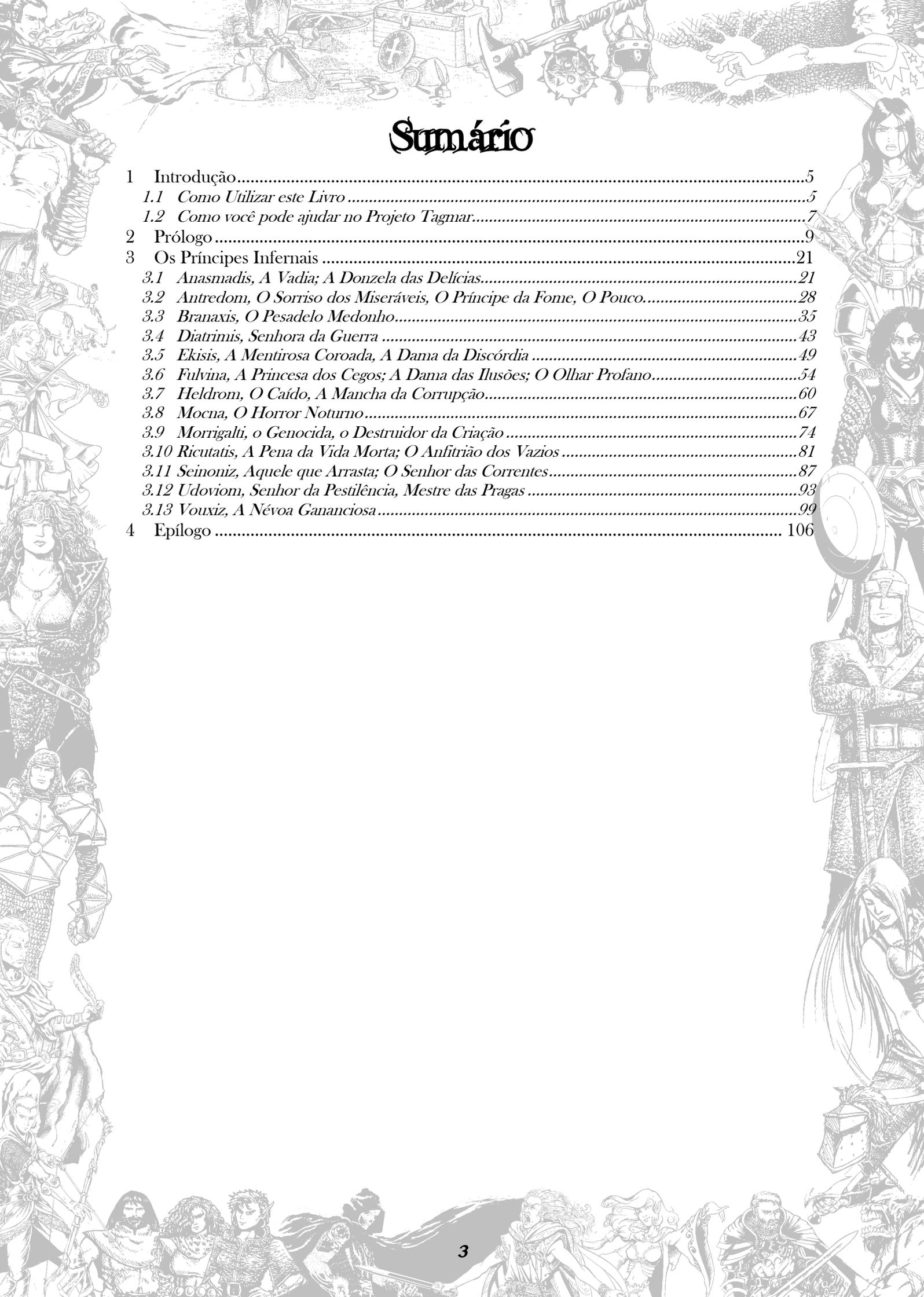
Sob as seguintes condições:

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

Qualquer uma destas condições pode ser renunciada, desde que você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão de 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.



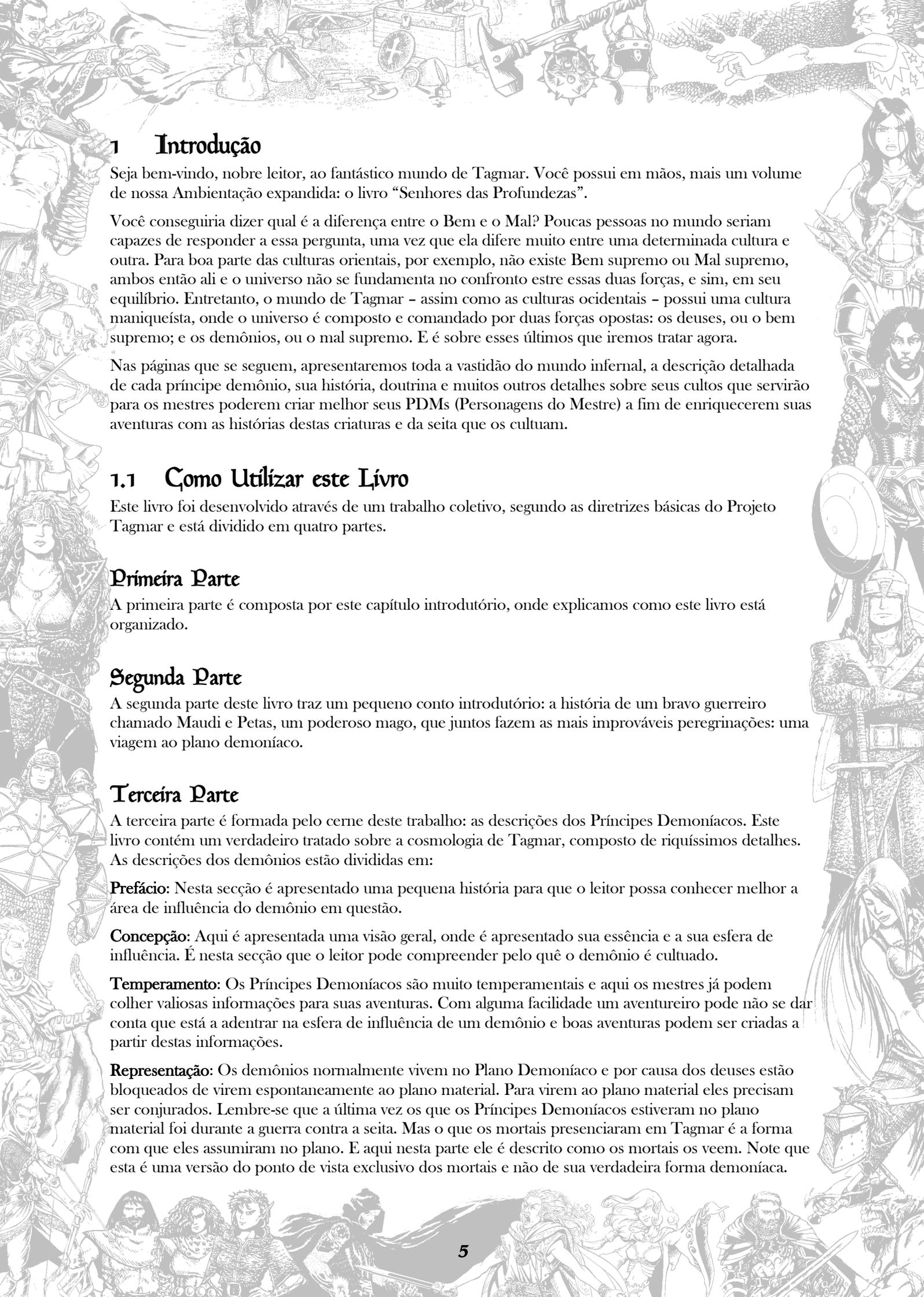


Sumário

1	Introdução.....	5
1.1	<i>Como Utilizar este Livro</i>	5
1.2	<i>Como você pode ajudar no Projeto Tagmar</i>	7
2	Prólogo	9
3	Os Príncipes Infernais	21
3.1	<i>Anasmadis, A Vadia; A Donzela das Delícias</i>	21
3.2	<i>Antredom, O Sorriso dos Miseráveis, O Príncipe da Fome, O Pouco</i>	28
3.3	<i>Branaxis, O Pesadelo Medonho</i>	35
3.4	<i>Diatrimis, Senhora da Guerra</i>	43
3.5	<i>Ekisis, A Mentirosa Coroada, A Dama da Discórdia</i>	49
3.6	<i>Fulvina, A Princesa dos Cegos; A Dama das Ilusões; O Olhar Profano</i>	54
3.7	<i>Heldrom, O Caído, A Mancha da Corrupção</i>	60
3.8	<i>Mocna, O Horror Noturno</i>	67
3.9	<i>Morrigalti, o Genocida, o Destruidor da Criação</i>	74
3.10	<i>Ricutatis, A Pena da Vida Morta; O Anfitrião dos Vazios</i>	81
3.11	<i>Seinoniz, Aquele que Arrasta; O Senhor das Correntes</i>	87
3.12	<i>Udoviom, Senhor da Pestilência, Mestre das Pragas</i>	93
3.13	<i>Vouxiz, A Névoa Gananciosa</i>	99
4	Epílogo	106

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 “Senhores das Profundezas”.

Você conseguiria dizer qual é a diferença entre o Bem e o Mal? Poucas pessoas no mundo seriam capazes de responder a essa pergunta, uma vez que ela difere muito entre uma determinada cultura e outra. Para boa parte das culturas orientais, por exemplo, não existe Bem supremo ou Mal supremo, ambos então ali e o universo não se fundamenta no confronto entre essas duas forças, e sim, em seu equilíbrio. Entretanto, o mundo de Tagmar – assim como as culturas ocidentais – possui uma cultura maniqueísta, onde o universo é composto e comandado por duas forças opostas: os deuses, ou o bem supremo; e os demônios, ou o mal supremo. E é sobre esses últimos que iremos tratar agora.

Nas páginas que se seguem, apresentaremos toda a vastidão do mundo infernal, a descrição detalhada de cada príncipe demônio, sua história, doutrina e muitos outros detalhes sobre seus cultos que servirão para os mestres poderem criar melhor seus PDMs (Personagens do Mestre) a fim de enriquecerem suas aventuras com as histórias destas criaturas e da seita que os cultuam.

1.1 Como Utilizar este Livro

Este livro foi desenvolvido através de um trabalho coletivo, seguindo as diretrizes básicas do Projeto Tagmar e está dividido em quatro partes.

Primeira Parte

A primeira parte é composta por este capítulo introdutório, onde explicamos como este livro está organizado.

Segunda Parte

A segunda parte deste livro traz um pequeno conto introdutório: a história de um bravo guerreiro chamado Maudi e Petas, um poderoso mago, que juntos fazem as mais improváveis peregrinações: uma viagem ao plano demoníaco.

Terceira Parte

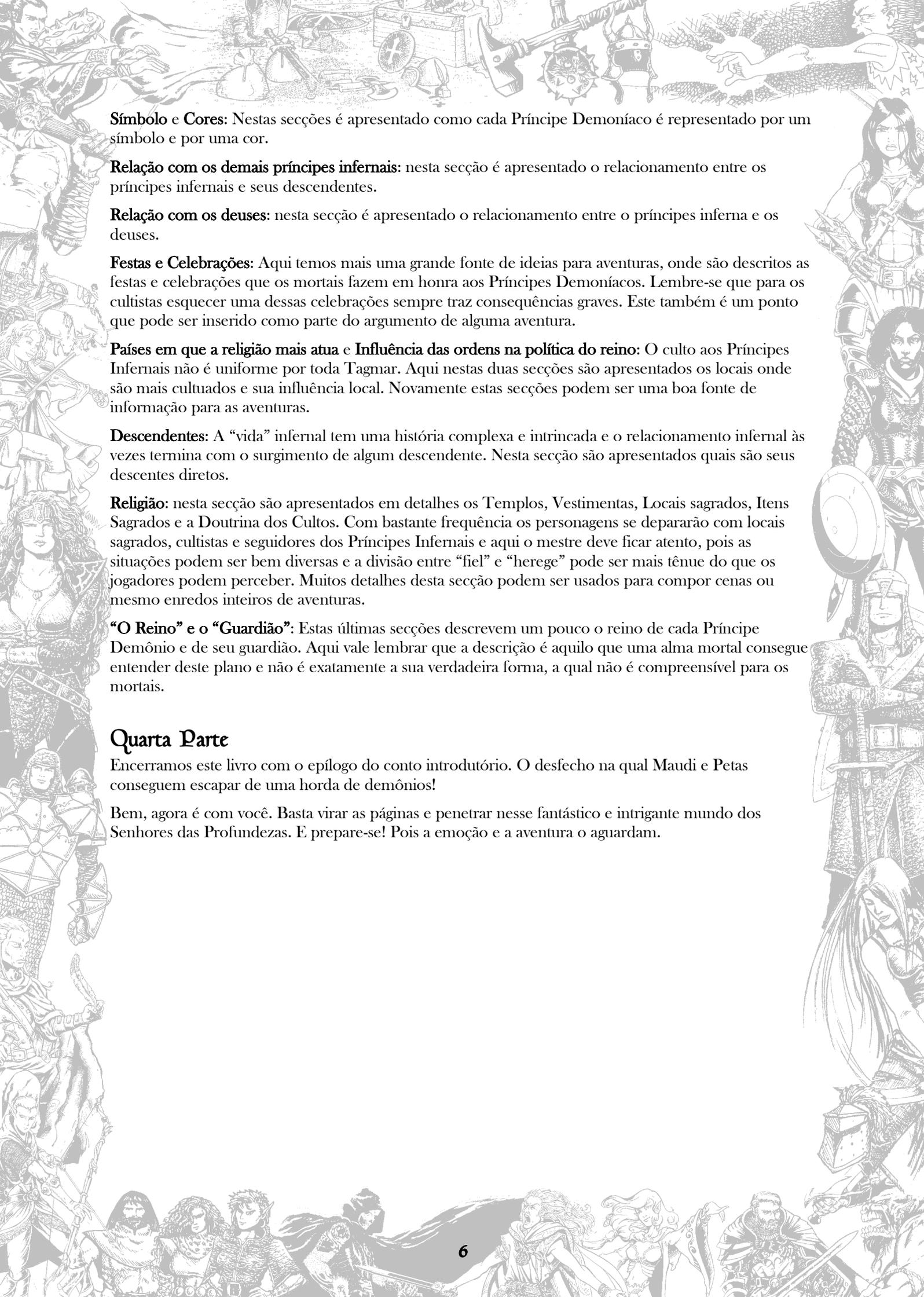
A terceira parte é formada pelo cerne deste trabalho: as descrições dos Príncipes Demoníacos. Este livro contém um verdadeiro tratado sobre a cosmologia de Tagmar, composto de riquíssimos detalhes. As descrições dos demônios estão divididas em:

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

Concepção: Aqui é apresentada uma visão geral, onde é apresentado sua essência e a sua esfera de influência. É nesta seção que o leitor pode compreender pelo quê o demônio é cultuado.

Temperamento: Os Príncipes Demoníacos 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 está a adentrar na esfera de influência de um demônio e boas aventuras podem ser criadas a partir destas informações.

Representação: Os demônios normalmente vivem no Plano Demoníaco e por causa dos deuses estão bloqueados de virem espontaneamente ao plano material. Para virem ao plano material eles precisam ser conjurados. Lembre-se que a última vez os que os Príncipes Demoníacos estiveram no plano material foi durante a guerra contra a seita. Mas o que os mortais presenciaram em Tagmar é a forma com que eles assumiram no plano. E aqui nesta parte 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 demoníaca.



Símbolo e Cores: Nestas secções é apresentado como cada Príncipe Demoníaco é representado por um símbolo e por uma cor.

Relação com os demais príncipes infernais: nesta secção é apresentado o relacionamento entre os príncipes infernais e seus descendentes.

Relação com os deuses: nesta secção é apresentado o relacionamento entre o príncipes inferna e os deuses.

Festas e Celebrações: Aqui temos mais uma grande fonte de ideias para aventuras, onde são descritos as festas e celebrações que os mortais fazem em honra aos Príncipes Demoníacos. Lembre-se que para os cultistas esquecer uma dessas celebrações sempre traz consequências graves. Este também é um ponto que pode ser inserido como parte do argumento de alguma aventura.

Países em que a religião mais atua e Influência das ordens na política do reino: O culto aos Príncipes Infernais não é uniforme por toda Tagmar. Aqui nestas duas secções são apresentados os locais onde são mais cultuados e sua influência local. Novamente estas secções podem ser uma boa fonte de informação para as aventuras.

Descendentes: A “vida” infernal tem uma história complexa e intrincada e o relacionamento infernal às vezes termina com o surgimento de algum descendente. Nesta secção são apresentados quais são seus descendentes diretos.

Religião: nesta secção são apresentados em detalhes os Templos, Vestimentas, Locais sagrados, Itens Sagrados e a Doutrina dos Cultos. Com bastante frequência os personagens se depararão com locais sagrados, cultistas e seguidores dos Príncipes Infernais e 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 secção podem ser usados para compor cenas ou mesmo enredos inteiros de aventuras.

“O Reino” e o “Guardião”: Estas últimas secções descrevem um pouco o reino de cada Príncipe Demônio e de seu guardião. Aqui vale lembrar que a descrição é aquilo que uma alma mortal consegue entender deste plano e não é exatamente a sua verdadeira forma, a qual não é compreensível para os mortais.

Quarta Parte

Encerramos este livro com o epílogo do conto introdutório. O desfecho na qual Maudi e Petas conseguem escapar de uma horda de demônios!

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

1.2 Como você pode ajudar no Projeto Tagmar

O Projeto Tagmar é o responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

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. Para isto acesse:

<http://Tagmar.com.br/Contato>

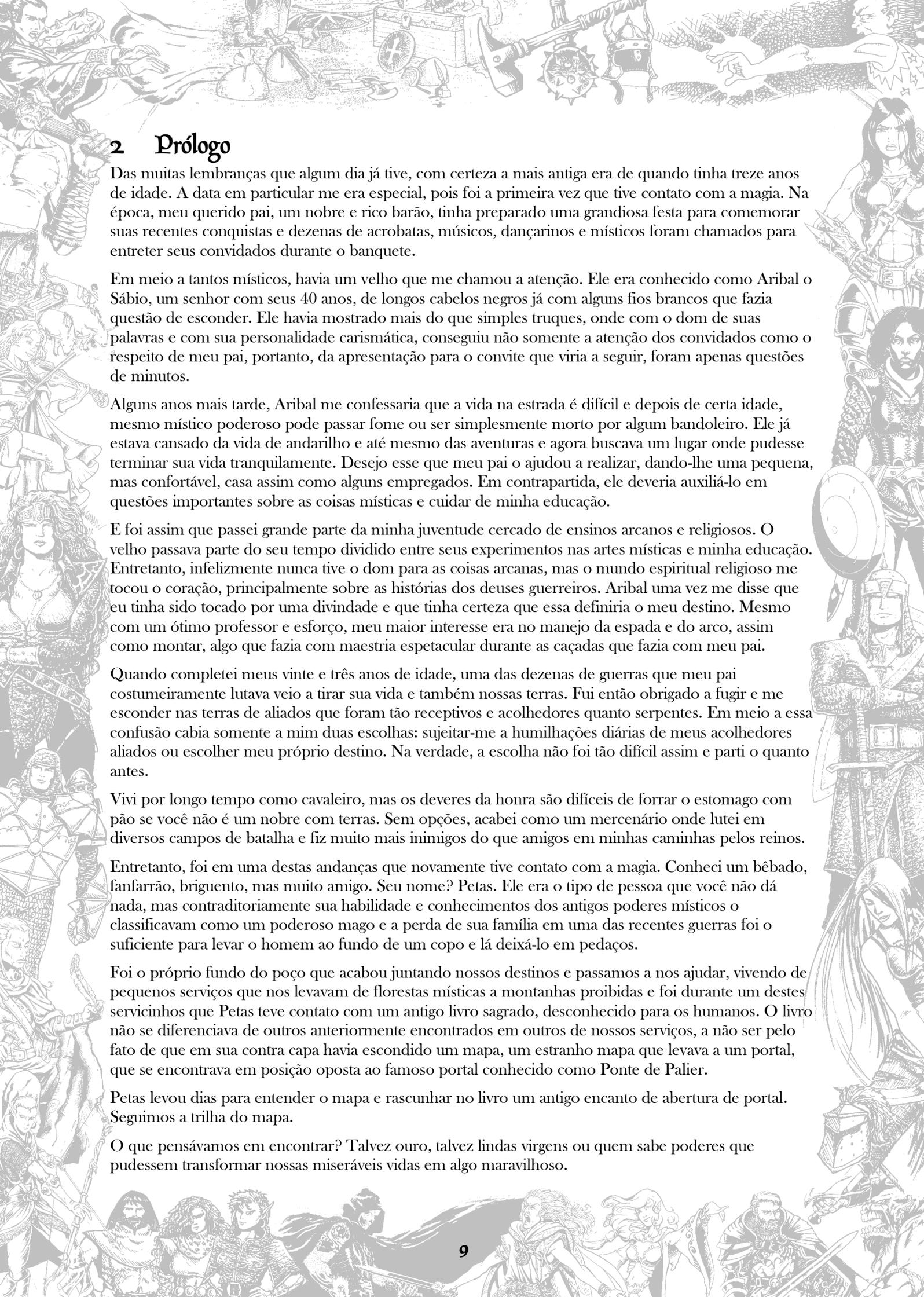
Participe do Projeto: se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto é fácil (e gratuito!), basta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

<http://Tagmar.com.br/Participar>



Prólogo





2 Prólogo

Das muitas lembranças que algum dia já tive, com certeza a mais antiga era de quando tinha treze anos de idade. A data em particular me era especial, pois foi a primeira vez que tive contato com a magia. Na época, meu querido pai, um nobre e rico barão, tinha preparado uma grandiosa festa para comemorar suas recentes conquistas e dezenas de acrobatas, músicos, dançarinos e místicos foram chamados para entreter seus convidados durante o banquete.

Em meio a tantos místicos, havia um velho que me chamou a atenção. Ele era conhecido como Aribal o Sábio, um senhor com seus 40 anos, de longos cabelos negros já com alguns fios brancos que fazia questão de esconder. Ele havia mostrado mais do que simples truques, onde com o dom de suas palavras e com sua personalidade carismática, conseguiu não somente a atenção dos convidados como o respeito de meu pai, portanto, da apresentação para o convite que viria a seguir, foram apenas questões de minutos.

Alguns anos mais tarde, Aribal me confessaria que a vida na estrada é difícil e depois de certa idade, mesmo místico poderoso pode passar fome ou ser simplesmente morto por algum bandoleiro. Ele já estava cansado da vida de andarilho e até mesmo das aventuras e agora buscava um lugar onde pudesse terminar sua vida tranquilamente. Desejo esse que meu pai o ajudou a realizar, dando-lhe uma pequena, mas confortável, casa assim como alguns empregados. Em contrapartida, ele deveria auxiliá-lo em questões importantes sobre as coisas místicas e cuidar de minha educação.

E foi assim que passei grande parte da minha juventude cercado de ensinamentos arcanos e religiosos. O velho passava parte do seu tempo dividido entre seus experimentos nas artes místicas e minha educação. Entretanto, infelizmente nunca tive o dom para as coisas arcanas, mas o mundo espiritual religioso me tocou o coração, principalmente sobre as histórias dos deuses guerreiros. Aribal uma vez me disse que eu tinha sido tocado por uma divindade e que tinha certeza que essa definiria o meu destino. Mesmo com um ótimo professor e esforço, meu maior interesse era no manejo da espada e do arco, assim como montar, algo que fazia com maestria espetacular durante as caçadas que fazia com meu pai.

Quando completei meus vinte e três anos de idade, uma das dezenas de guerras que meu pai costumava lutar veio a tirar sua vida e também nossas terras. Fui então obrigado a fugir e me esconder nas terras de aliados que foram tão receptivos e acolhedores quanto serpentes. Em meio a essa confusão cabia somente a mim duas escolhas: sujeitar-me a humilhações diárias de meus acolhedores aliados ou escolher meu próprio destino. Na verdade, a escolha não foi tão difícil assim e parti o quanto antes.

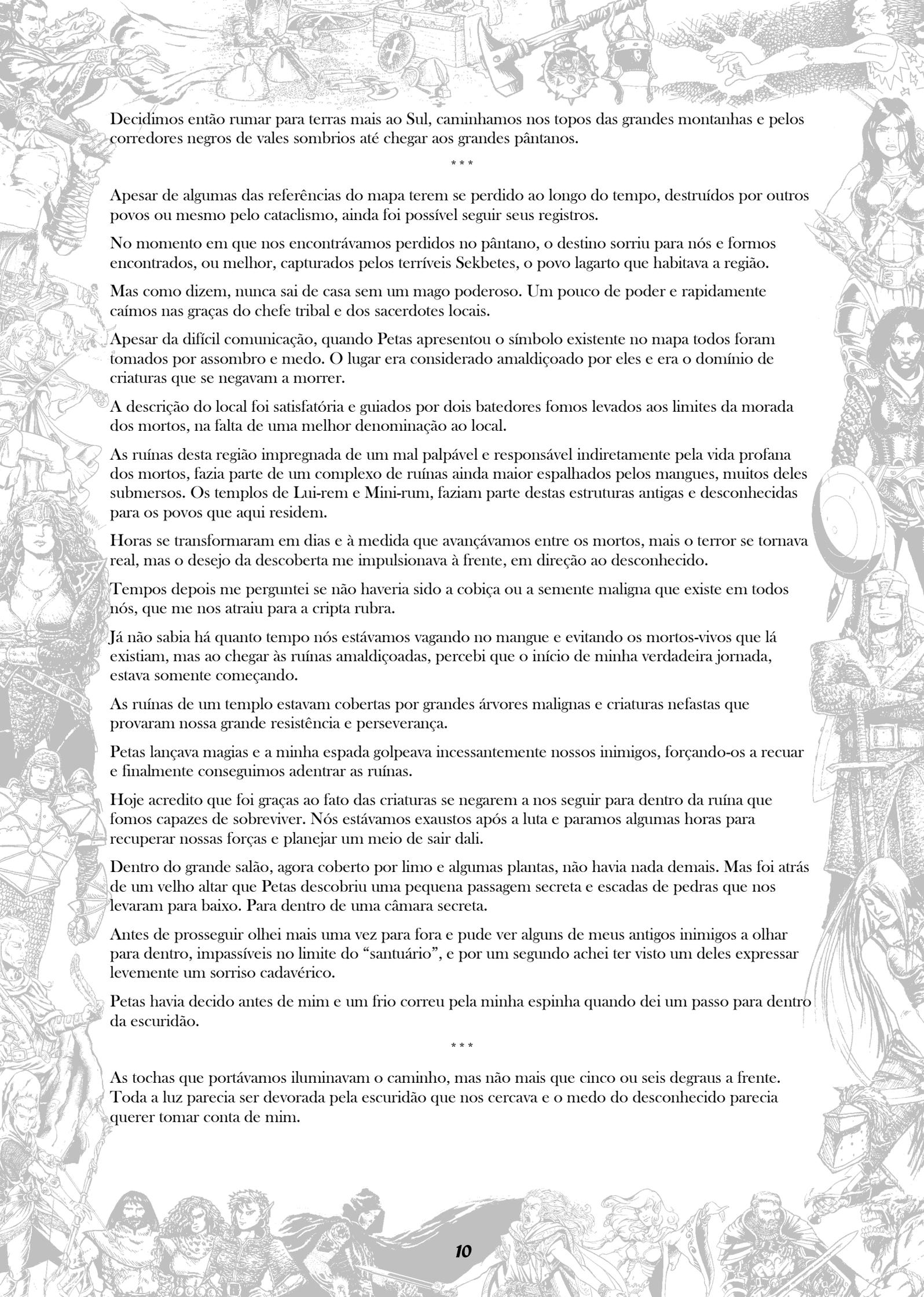
Vivi por longo tempo como cavaleiro, mas os deveres da honra são difíceis de forrar o estomago com pão se você não é um nobre com terras. Sem opções, acabei como um mercenário onde lutei em diversos campos de batalha e fiz muito mais inimigos do que amigos em minhas caminhadas pelos reinos.

Entretanto, foi em uma destas andanças que novamente tive contato com a magia. Conheci um bêbado, fanfarrão, briguento, mas muito amigo. Seu nome? Petas. Ele era o tipo de pessoa que você não dá nada, mas contraditoriamente sua habilidade e conhecimentos dos antigos poderes místicos o classificavam como um poderoso mago e a perda de sua família em uma das recentes guerras foi o suficiente para levar o homem ao fundo de um copo e lá deixá-lo em pedaços.

Foi o próprio fundo do poço que acabou juntando nossos destinos e passamos a nos ajudar, vivendo de pequenos serviços que nos levavam de florestas místicas a montanhas proibidas e foi durante um destes servicinhos que Petas teve contato com um antigo livro sagrado, desconhecido para os humanos. O livro não se diferenciava de outros anteriormente encontrados em outros de nossos serviços, a não ser pelo fato de que em sua contra capa havia escondido um mapa, um estranho mapa que levava a um portal, que se encontrava em posição oposta ao famoso portal conhecido como Ponte de Palier.

Petas levou dias para entender o mapa e rascunhar no livro um antigo encanto de abertura de portal. Seguimos a trilha do mapa.

O que pensávamos em encontrar? Talvez ouro, talvez lindas virgens ou quem sabe poderes que pudessem transformar nossas miseráveis vidas em algo maravilhoso.



Decidimos então rumar para terras mais ao Sul, caminhamos nos topos das grandes montanhas e pelos corredores negros de vales sombrios até chegar aos grandes pântanos.

Apesar de algumas das referências do mapa terem se perdido ao longo do tempo, destruídos por outros povos ou mesmo pelo cataclismo, ainda foi possível seguir seus registros.

No momento em que nos encontrávamos perdidos no pântano, o destino sorriu para nós e fomos encontrados, ou melhor, capturados pelos terríveis Sekbetes, o povo lagarto que habitava a região.

Mas como dizem, nunca sai de casa sem um mago poderoso. Um pouco de poder e rapidamente caímos nas graças do chefe tribal e dos sacerdotes locais.

Apesar da difícil comunicação, quando Petas apresentou o símbolo existente no mapa todos foram tomados por assombro e medo. O lugar era considerado amaldiçoado por eles e era o domínio de criaturas que se negavam a morrer.

A descrição do local foi satisfatória e guiados por dois batedores fomos levados aos limites da morada dos mortos, na falta de uma melhor denominação ao local.

As ruínas desta região impregnada de um mal palpável e responsável indiretamente pela vida profana dos mortos, fazia parte de um complexo de ruínas ainda maior espalhados pelos mangues, muitos deles submersos. Os templos de Lui-rem e Mini-rum, faziam parte destas estruturas antigas e desconhecidas para os povos que aqui residem.

Horas se transformaram em dias e à medida que avançávamos entre os mortos, mais o terror se tornava real, mas o desejo da descoberta me impulsionava à frente, em direção ao desconhecido.

Tempos depois me perguntei se não haveria sido a cobiça ou a semente maligna que existe em todos nós, que me nos atraiu para a cripta rubra.

Já não sabia há quanto tempo nós estávamos vagando no mangue e evitando os mortos-vivos que lá existiam, mas ao chegar às ruínas amaldiçoadas, percebi que o início de minha verdadeira jornada, estava somente começando.

As ruínas de um templo estavam cobertas por grandes árvores malignas e criaturas nefastas que provaram nossa grande resistência e perseverança.

Petas lançava magias e a minha espada golpeava incessantemente nossos inimigos, forçando-os a recuar e finalmente conseguimos adentrar as ruínas.

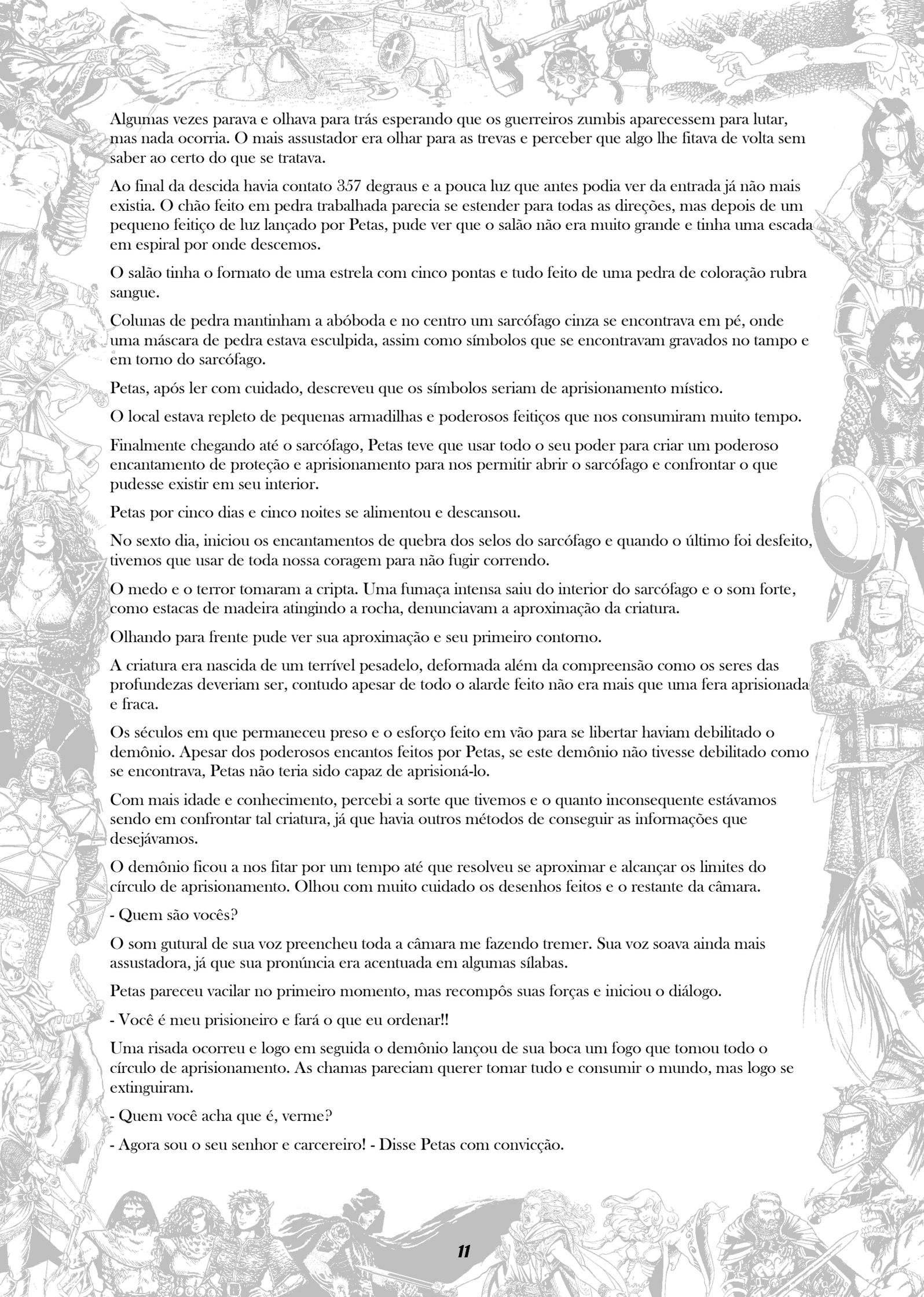
Hoje acredito que foi graças ao fato das criaturas se negarem a nos seguir para dentro da ruína que fomos capazes de sobreviver. Nós estávamos exaustos após a luta e paramos algumas horas para recuperar nossas forças e planejar um meio de sair dali.

Dentro do grande salão, agora coberto por limo e algumas plantas, não havia nada demais. Mas foi atrás de um velho altar que Petas descobriu uma pequena passagem secreta e escadas de pedras que nos levaram para baixo. Para dentro de uma câmara secreta.

Antes de prosseguir olhei mais uma vez para fora e pude ver alguns de meus antigos inimigos a olhar para dentro, impassíveis no limite do “santuário”, e por um segundo achei ter visto um deles expressar levemente um sorriso cadavérico.

Petas havia decidido antes de mim e um frio correu pela minha espinha quando dei um passo para dentro da escuridão.

As tochas que portávamos iluminavam o caminho, mas não mais que cinco ou seis degraus a frente. Toda a luz parecia ser devorada pela escuridão que nos cercava e o medo do desconhecido parecia querer tomar conta de mim.



Algumas vezes parava e olhava para trás esperando que os guerreiros zumbis aparecessem para lutar, mas nada ocorria. O mais assustador era olhar para as trevas e perceber que algo lhe fitava de volta sem saber ao certo do que se tratava.

Ao final da descida havia contatos 357 degraus e a pouca luz que antes podia ver da entrada já não mais existia. O chão feito em pedra trabalhada parecia se estender para todas as direções, mas depois de um pequeno feitiço de luz lançado por Petas, pude ver que o salão não era muito grande e tinha uma escada em espiral por onde descemos.

O salão tinha o formato de uma estrela com cinco pontas e tudo feito de uma pedra de coloração rubra sangue.

Colunas de pedra mantinham a abóboda e no centro um sarcófago cinza se encontrava em pé, onde uma máscara de pedra estava esculpida, assim como símbolos que se encontravam gravados no tampo e em torno do sarcófago.

Petas, após ler com cuidado, descreveu que os símbolos seriam de aprisionamento místico.

O local estava repleto de pequenas armadilhas e poderosos feitiços que nos consumiram muito tempo.

Finalmente chegando até o sarcófago, Petas teve que usar todo o seu poder para criar um poderoso encantamento de proteção e aprisionamento para nos permitir abrir o sarcófago e confrontar o que pudesse existir em seu interior.

Petas por cinco dias e cinco noites se alimentou e descansou.

No sexto dia, iniciou os encantamentos de quebra dos selos do sarcófago e quando o último foi desfeito, tivemos que usar de toda nossa coragem para não fugir correndo.

O medo e o terror tomaram a cripta. Uma fumaça intensa saiu do interior do sarcófago e o som forte, como estacas de madeira atingindo a rocha, denunciavam a aproximação da criatura.

Olhando para frente pude ver sua aproximação e seu primeiro contorno.

A criatura era nascida de um terrível pesadelo, deformada além da compreensão como os seres das profundezas deveriam ser, contudo apesar de todo o alarde feito não era mais que uma fera aprisionada e fraca.

Os séculos em que permaneceu preso e o esforço feito em vão para se libertar haviam debilitado o demônio. Apesar dos poderosos encantos feitos por Petas, se este demônio não tivesse debilitado como se encontrava, Petas não teria sido capaz de aprisioná-lo.

Com mais idade e conhecimento, percebi a sorte que tivemos e o quanto inconsequente estávamos sendo em confrontar tal criatura, já que havia outros métodos de conseguir as informações que desejávamos.

O demônio ficou a nos fitar por um tempo até que resolveu se aproximar e alcançar os limites do círculo de aprisionamento. Olhou com muito cuidado os desenhos feitos e o restante da câmara.

- Quem são vocês?

O som gutural de sua voz preencheu toda a câmara me fazendo tremer. Sua voz soava ainda mais assustadora, já que sua pronúncia era acentuada em algumas sílabas.

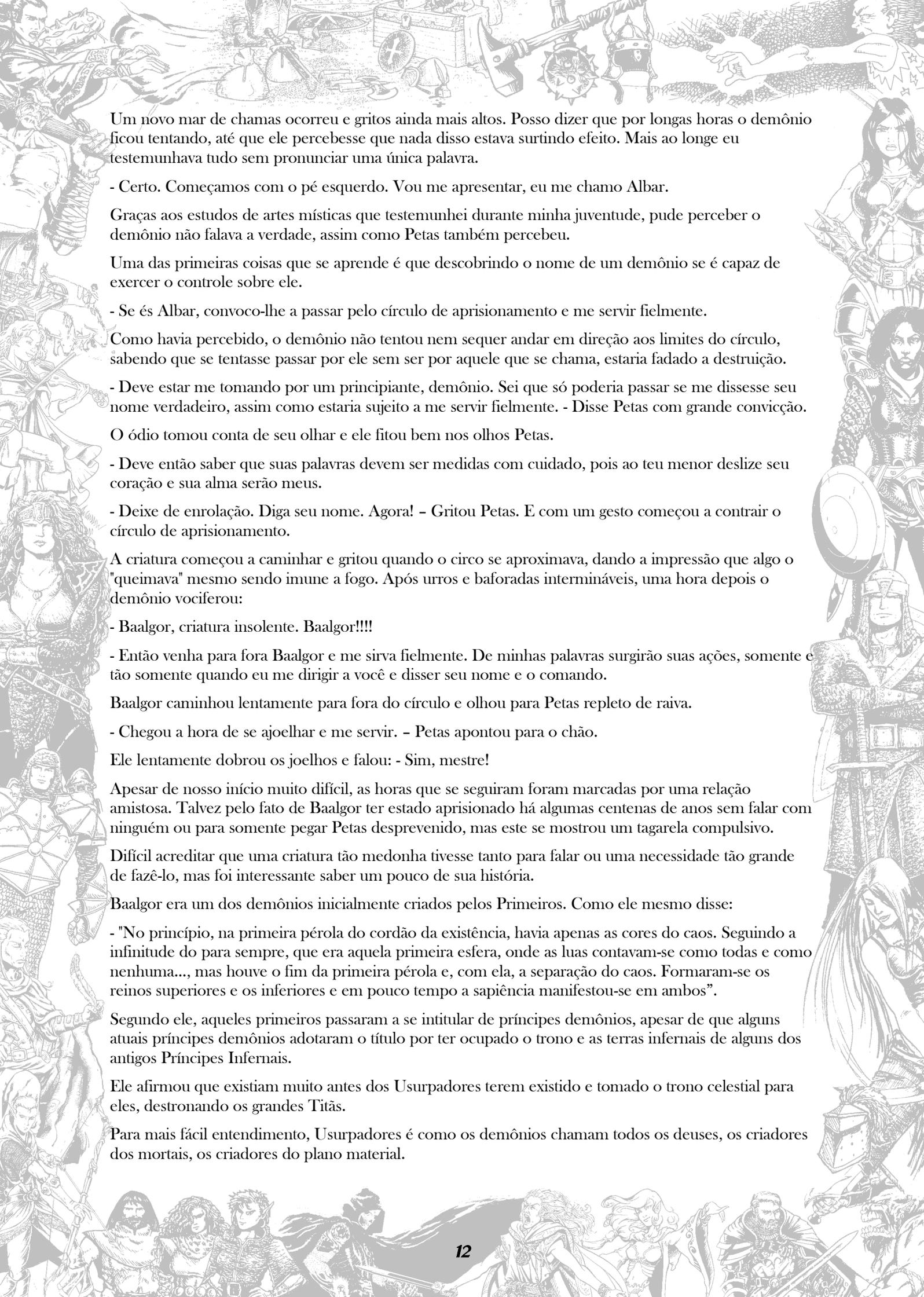
Petas pareceu vacilar no primeiro momento, mas recompôs suas forças e iniciou o diálogo.

- Você é meu prisioneiro e fará o que eu ordenar!!

Uma risada ocorreu e logo em seguida o demônio lançou de sua boca um fogo que tomou todo o círculo de aprisionamento. As chamas pareciam querer tomar tudo e consumir o mundo, mas logo se extinguíram.

- Quem você acha que é, verme?

- Agora sou o seu senhor e carcereiro! - Disse Petas com convicção.



Um novo mar de chamas ocorreu e gritos ainda mais altos. Posso dizer que por longas horas o demônio ficou tentando, até que ele percebesse que nada disso estava surtindo efeito. Mais ao longe eu testemunhava tudo sem pronunciar uma única palavra.

- Certo. Começamos com o pé esquerdo. Vou me apresentar, eu me chamo Albar.

Graças aos estudos de artes místicas que testemunhei durante minha juventude, pude perceber o demônio não falava a verdade, assim como Petas também percebeu.

Uma das primeiras coisas que se aprende é que descobrindo o nome de um demônio se é capaz de exercer o controle sobre ele.

- Se és Albar, convoco-lhe a passar pelo círculo de aprisionamento e me servir fielmente.

Como havia percebido, o demônio não tentou nem sequer andar em direção aos limites do círculo, sabendo que se tentasse passar por ele sem ser por aquele que se chama, estaria fadado a destruição.

- Deve estar me tomando por um principiante, demônio. Sei que só poderia passar se me dissesse seu nome verdadeiro, assim como estaria sujeito a me servir fielmente. - Disse Petas com grande convicção.

O ódio tomou conta de seu olhar e ele fitou bem nos olhos Petas.

- Deve então saber que suas palavras devem ser medidas com cuidado, pois ao teu menor deslize seu coração e sua alma serão meus.

- Deixe de enrolação. Diga seu nome. Agora! - Gritou Petas. E com um gesto começou a contrair o círculo de aprisionamento.

A criatura começou a caminhar e gritou quando o circo se aproximava, dando a impressão que algo o "queimava" mesmo sendo imune a fogo. Após urros e baforadas intermináveis, uma hora depois o demônio vociferou:

- Baalgor, criatura insolente. Baalgor!!!!

- Então venha para fora Baalgor e me sirva fielmente. De minhas palavras surgirão suas ações, somente e tão somente quando eu me dirigir a você e disser seu nome e o comando.

Baalgor caminhou lentamente para fora do círculo e olhou para Petas repleto de raiva.

- Chegou a hora de se ajoelhar e me servir. - Petas apontou para o chão.

Ele lentamente dobrou os joelhos e falou: - Sim, mestre!

Apesar de nosso início muito difícil, as horas que se seguiram foram marcadas por uma relação amistosa. Talvez pelo fato de Baalgor ter estado aprisionado há algumas centenas de anos sem falar com ninguém ou para somente pegar Petas desprevenido, mas este se mostrou um tagarela compulsivo.

Difícil acreditar que uma criatura tão medonha tivesse tanto para falar ou uma necessidade tão grande de fazê-lo, mas foi interessante saber um pouco de sua história.

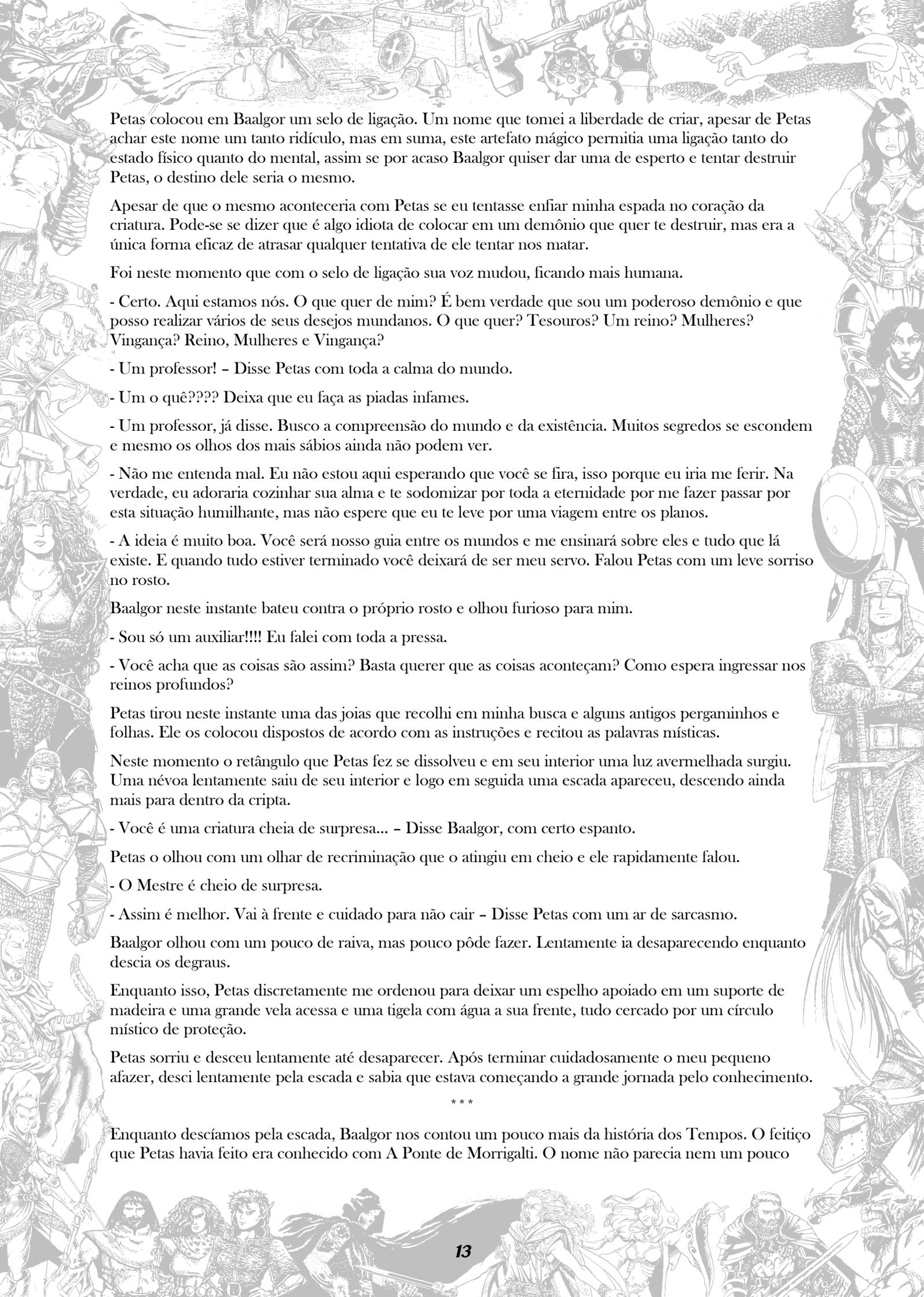
Baalgor era um dos demônios inicialmente criados pelos Primeiros. Como ele mesmo disse:

- "No princípio, na primeira pérola do cordão da existência, havia apenas as cores do caos. Seguindo a infinitude do para sempre, que era aquela primeira esfera, onde as luas contavam-se como todas e como nenhuma..., mas houve o fim da primeira pérola e, com ela, a separação do caos. Formaram-se os reinos superiores e os inferiores e em pouco tempo a sapiência manifestou-se em ambos".

Segundo ele, aqueles primeiros passaram a se intitular de príncipes demônios, apesar de que alguns atuais príncipes demônios adotaram o título por ter ocupado o trono e as terras infernais de alguns dos antigos Príncipes Infernais.

Ele afirmou que existiam muito antes dos Usurpadores terem existido e tomado o trono celestial para eles, destronando os grandes Titãs.

Para mais fácil entendimento, Usurpadores é como os demônios chamam todos os deuses, os criadores dos mortais, os criadores do plano material.



Petas colocou em Baalgor um selo de ligação. Um nome que tomei a liberdade de criar, apesar de Petas achar este nome um tanto ridículo, mas em suma, este artefato mágico permitia uma ligação tanto do estado físico quanto do mental, assim se por acaso Baalgor quiser dar uma de esperto e tentar destruir Petas, o destino dele seria o mesmo.

Apesar de que o mesmo aconteceria com Petas se eu tentasse enfiar minha espada no coração da criatura. Pode-se se dizer que é algo idiota de colocar em um demônio que quer te destruir, mas era a única forma eficaz de atrasar qualquer tentativa de ele tentar nos matar.

Foi neste momento que com o selo de ligação sua voz mudou, ficando mais humana.

- Certo. Aqui estamos nós. O que quer de mim? É bem verdade que sou um poderoso demônio e que posso realizar vários de seus desejos mundanos. O que quer? Tesouros? Um reino? Mulheres? Vingança? Reino, Mulheres e Vingança?

- Um professor! - Disse Petas com toda a calma do mundo.

- Um o quê???? Deixa que eu faça as piadas infames.

- Um professor, já disse. Busco a compreensão do mundo e da existência. Muitos segredos se escondem e mesmo os olhos dos mais sábios ainda não podem ver.

- Não me entenda mal. Eu não estou aqui esperando que você se fira, isso porque eu iria me ferir. Na verdade, eu adoraria cozinhar sua alma e te sodomizar por toda a eternidade por me fazer passar por esta situação humilhante, mas não espere que eu te leve por uma viagem entre os planos.

- A ideia é muito boa. Você será nosso guia entre os mundos e me ensinará sobre eles e tudo que lá existe. E quando tudo estiver terminado você deixará de ser meu servo. Falou Petas com um leve sorriso no rosto.

Baalgor neste instante bateu contra o próprio rosto e olhou furioso para mim.

- Sou só um auxiliar!!!! Eu falei com toda a pressa.

- Você acha que as coisas são assim? Basta querer que as coisas aconteçam? Como espera ingressar nos reinos profundos?

Petas tirou neste instante uma das joias que recolhi em minha busca e alguns antigos pergaminhos e folhas. Ele os colocou dispostos de acordo com as instruções e recitou as palavras místicas.

Neste momento o retângulo que Petas fez se dissolveu e em seu interior uma luz avermelhada surgiu. Uma névoa lentamente saiu de seu interior e logo em seguida uma escada apareceu, descendo ainda mais para dentro da cripta.

- Você é uma criatura cheia de surpresa... - Disse Baalgor, com certo espanto.

Petas o olhou com um olhar de recriminação que o atingiu em cheio e ele rapidamente falou.

- O Mestre é cheio de surpresa.

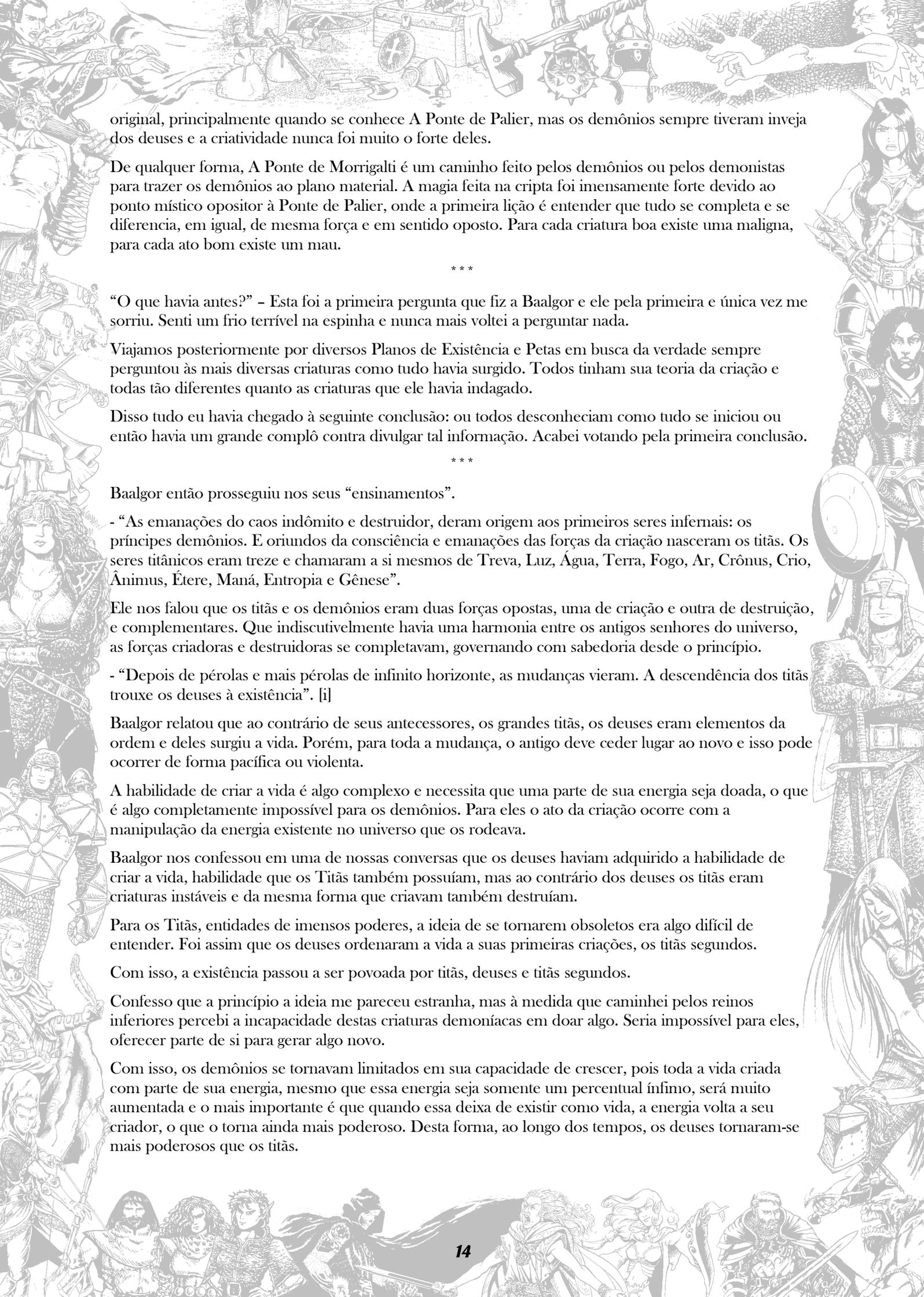
- Assim é melhor. Vai à frente e cuidado para não cair - Disse Petas com um ar de sarcasmo.

Baalgor olhou com um pouco de raiva, mas pouco pôde fazer. Lentamente ia desaparecendo enquanto descia os degraus.

Enquanto isso, Petas discretamente me ordenou para deixar um espelho apoiado em um suporte de madeira e uma grande vela acesa e uma tigela com água a sua frente, tudo cercado por um círculo místico de proteção.

Petas sorriu e desceu lentamente até desaparecer. Após terminar cuidadosamente o meu pequeno afazer, desci lentamente pela escada e sabia que estava começando a grande jornada pelo conhecimento.

Enquanto descíamos pela escada, Baalgor nos contou um pouco mais da história dos Tempos. O feitiço que Petas havia feito era conhecido com A Ponte de Morigalti. O nome não parecia nem um pouco



original, principalmente quando se conhece A Ponte de Palier, mas os demônios sempre tiveram inveja dos deuses e a criatividade nunca foi muito o forte deles.

De qualquer forma, A Ponte de Morigalti é um caminho feito pelos demônios ou pelos demonistas para trazer os demônios ao plano material. A magia feita na cripta foi imensamente forte devido ao ponto místico opositor à Ponte de Palier, onde a primeira lição é entender que tudo se completa e se diferencia, em igual, de mesma força e em sentido oposto. Para cada criatura boa existe uma maligna, para cada ato bom existe um mau.

“O que havia antes?” – Esta foi a primeira pergunta que fiz a Baalgor e ele pela primeira e única vez me sorriu. Senti um frio terrível na espinha e nunca mais voltei a perguntar nada.

Viajamos posteriormente por diversos Planos de Existência e Petas em busca da verdade sempre perguntou às mais diversas criaturas como tudo havia surgido. Todos tinham sua teoria da criação e todas tão diferentes quanto as criaturas que ele havia indagado.

Disso tudo eu havia chegado à seguinte conclusão: ou todos desconheciam como tudo se iniciou ou então havia um grande complô contra divulgar tal informação. Acabei votando pela primeira conclusão.

Baalgor então prosseguiu nos seus “ensinamentos”.

- “As emanações do caos indômito e destruidor, deram origem aos primeiros seres infernais: os príncipes demônios. E oriundos da consciência e emanações das forças da criação nasceram os titãs. Os seres titânicos eram treze e chamaram a si mesmos de Treva, Luz, Água, Terra, Fogo, Ar, Crônus, Crio, Ânimos, Étere, Maná, Entropia e Gênese”.

Ele nos falou que os titãs e os demônios eram duas forças opostas, uma de criação e outra de destruição, e complementares. Que indiscutivelmente havia uma harmonia entre os antigos senhores do universo, as forças criadoras e destruidoras se completavam, governando com sabedoria desde o princípio.

- “Depois de pérolas e mais pérolas de infinito horizonte, as mudanças vieram. A descendência dos titãs trouxe os deuses à existência”. [i]

Baalgor relatou que ao contrário de seus antecessores, os grandes titãs, os deuses eram elementos da ordem e deles surgiu a vida. Porém, para toda a mudança, o antigo deve ceder lugar ao novo e isso pode ocorrer de forma pacífica ou violenta.

A habilidade de criar a vida é algo complexo e necessita que uma parte de sua energia seja doada, o que é algo completamente impossível para os demônios. Para eles o ato da criação ocorre com a manipulação da energia existente no universo que os rodeava.

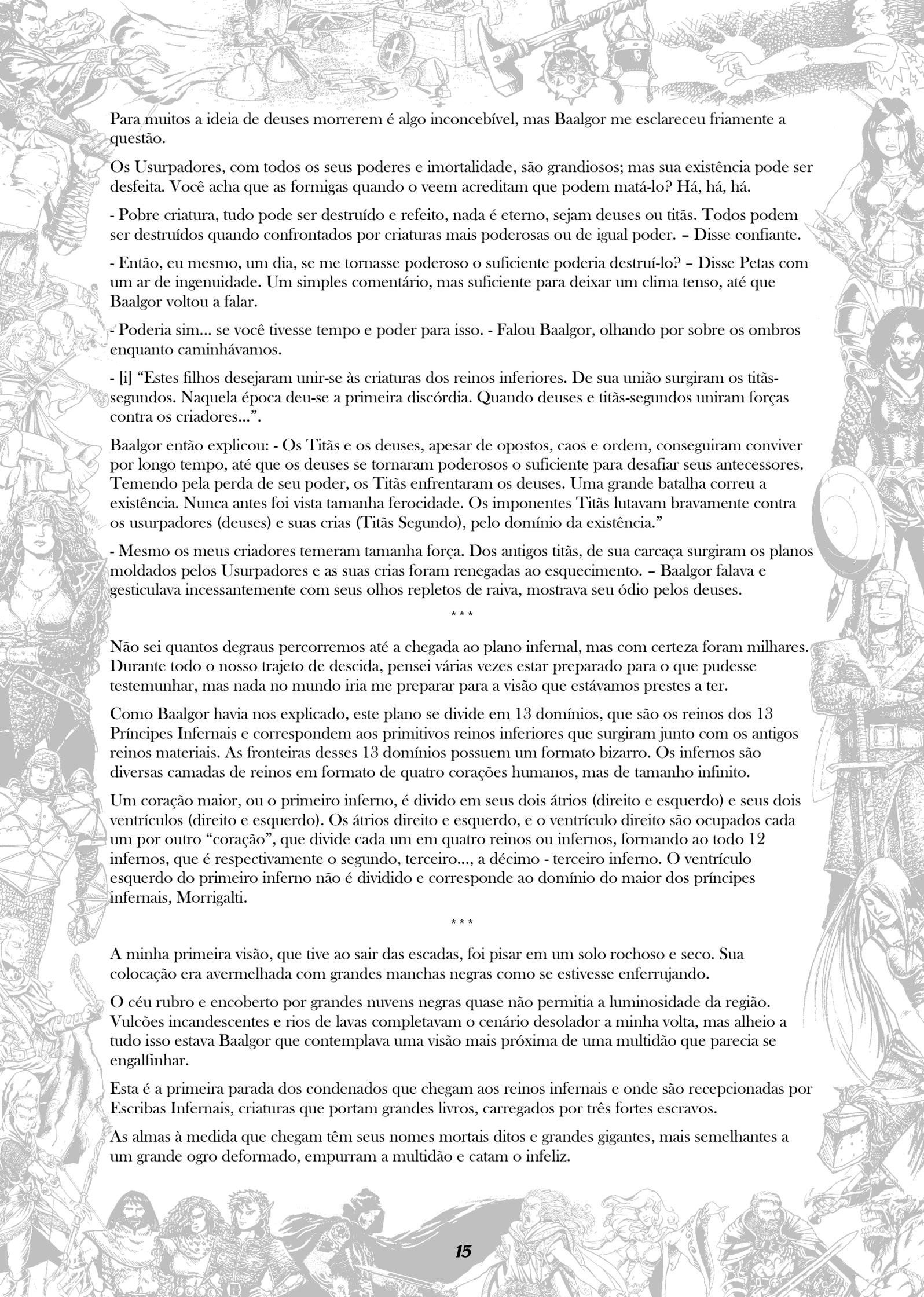
Baalgor nos confessou em uma de nossas conversas que os deuses haviam adquirido a habilidade de criar a vida, habilidade que os Titãs também possuíam, mas ao contrário dos deuses os titãs eram criaturas instáveis e da mesma forma que criavam também destruíam.

Para os Titãs, entidades de imensos poderes, a ideia de se tornarem obsoletos era algo difícil de entender. Foi assim que os deuses ordenaram a vida a suas primeiras criações, os titãs segundos.

Com isso, a existência passou a ser povoada por titãs, deuses e titãs segundos.

Confesso que a princípio a ideia me pareceu estranha, mas à medida que caminhei pelos reinos inferiores percebi a incapacidade destas criaturas demoníacas em doar algo. Seria impossível para eles, oferecer parte de si para gerar algo novo.

Com isso, os demônios se tornavam limitados em sua capacidade de crescer, pois toda a vida criada com parte de sua energia, mesmo que essa energia seja somente um percentual ínfimo, será muito aumentada e o mais importante é que quando essa deixa de existir como vida, a energia volta a seu criador, o que o torna ainda mais poderoso. Desta forma, ao longo dos tempos, os deuses tornaram-se mais poderosos que os titãs.



Para muitos a ideia de deuses morrerem é algo inconcebível, mas Baalgor me esclareceu friamente a questão.

Os Usurpadores, com todos os seus poderes e imortalidade, são grandiosos; mas sua existência pode ser desfeita. Você acha que as formigas quando o veem acreditam que podem matá-lo? Há, há, há.

- Pobre criatura, tudo pode ser destruído e refeito, nada é eterno, sejam deuses ou titãs. Todos podem ser destruídos quando confrontados por criaturas mais poderosas ou de igual poder. - Disse confiante.

- Então, eu mesmo, um dia, se me tornasse poderoso o suficiente poderia destruí-lo? - Disse Petas com um ar de ingenuidade. Um simples comentário, mas suficiente para deixar um clima tenso, até que Baalgor voltou a falar.

- Poderia sim... se você tivesse tempo e poder para isso. - Falou Baalgor, olhando por sobre os ombros enquanto caminhávamos.

- [i] “Estes filhos desejaram unir-se às criaturas dos reinos inferiores. De sua união surgiram os titãs-segundos. Naquela época deu-se a primeira discórdia. Quando deuses e titãs-segundos uniram forças contra os criadores...”.

Baalgor então explicou: - Os Titãs e os deuses, apesar de opostos, caos e ordem, conseguiram conviver por longo tempo, até que os deuses se tornaram poderosos o suficiente para desafiar seus antecessores. Temendo pela perda de seu poder, os Titãs enfrentaram os deuses. Uma grande batalha correu a existência. Nunca antes foi vista tamanha ferocidade. Os imponentes Titãs lutavam bravamente contra os usurpadores (deuses) e suas crias (Titãs Segundo), pelo domínio da existência.”

- Mesmo os meus criadores temeram tamanha força. Dos antigos titãs, de sua carcaça surgiram os planos moldados pelos Usurpadores e as suas crias foram renegadas ao esquecimento. - Baalgor falava e gesticulava incessantemente com seus olhos repletos de raiva, mostrava seu ódio pelos deuses.

Não sei quantos degraus percorremos até a chegada ao plano infernal, mas com certeza foram milhares. Durante todo o nosso trajeto de descida, pensei várias vezes estar preparado para o que pudesse testemunhar, mas nada no mundo iria me preparar para a visão que estávamos prestes a ter.

Como Baalgor havia nos explicado, este plano se divide em 13 domínios, que são os reinos dos 13 Príncipes Infernais e correspondem aos primitivos reinos inferiores que surgiram junto com os antigos reinos materiais. As fronteiras desses 13 domínios possuem um formato bizarro. Os infernos são diversas camadas de reinos em formato de quatro corações humanos, mas de tamanho infinito.

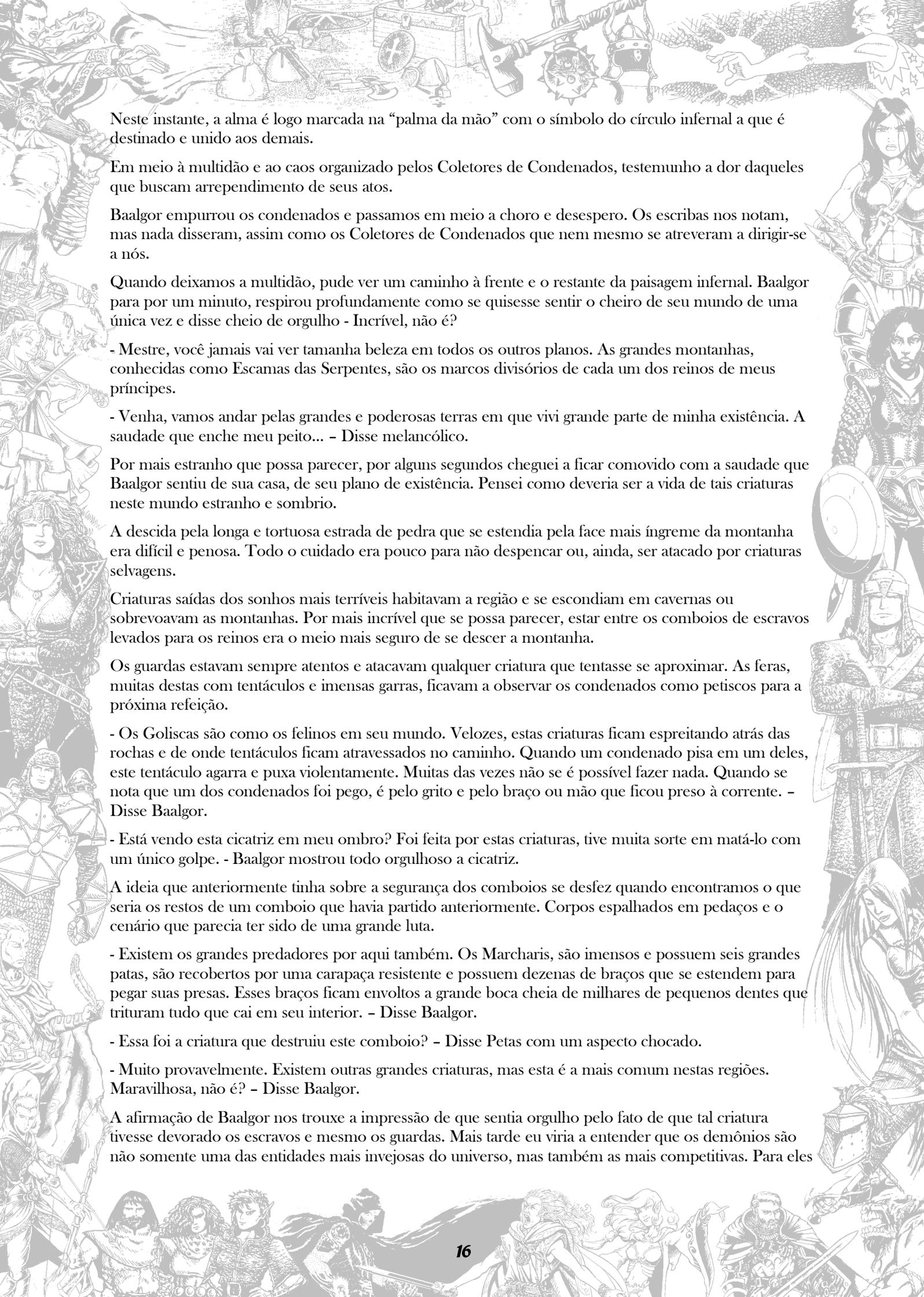
Um coração maior, ou o primeiro inferno, é dividido em seus dois átrios (direito e esquerdo) e seus dois ventrículos (direito e esquerdo). Os átrios direito e esquerdo, e o ventrículo direito são ocupados cada um por outro “coração”, que divide cada um em quatro reinos ou infernos, formando ao todo 12 infernos, que é respectivamente o segundo, terceiro..., a décimo - terceiro inferno. O ventrículo esquerdo do primeiro inferno não é dividido e corresponde ao domínio do maior dos príncipes infernais, Morrigalti.

A minha primeira visão, que tive ao sair das escadas, foi pisar em um solo rochoso e seco. Sua colocação era avermelhada com grandes manchas negras como se estivesse enferrujando.

O céu rubro e encoberto por grandes nuvens negras quase não permitia a luminosidade da região. Vulcões incandescentes e rios de lavas completavam o cenário desolador a minha volta, mas alheio a tudo isso estava Baalgor que contemplava uma visão mais próxima de uma multidão que parecia se engalfinhar.

Esta é a primeira parada dos condenados que chegam aos reinos infernais e onde são recepcionadas por Escribas Infernais, criaturas que portam grandes livros, carregados por três fortes escravos.

As almas à medida que chegam têm seus nomes mortais ditos e grandes gigantes, mais semelhantes a um grande ogro deformado, empurram a multidão e catam o infeliz.



Neste instante, a alma é logo marcada na “palma da mão” com o símbolo do círculo infernal a que é destinado e unido aos demais.

Em meio à multidão e ao caos organizado pelos Coletores de Condenados, testemunho a dor daqueles que buscam arrependimento de seus atos.

Baalgor empurrou os condenados e passamos em meio a choro e desespero. Os escribas nos notam, mas nada disseram, assim como os Coletores de Condenados que nem mesmo se atreveram a dirigir-se a nós.

Quando deixamos a multidão, pude ver um caminho à frente e o restante da paisagem infernal. Baalgor para por um minuto, respirou profundamente como se quisesse sentir o cheiro de seu mundo de uma única vez e disse cheio de orgulho - Incrível, não é?

- Mestre, você jamais vai ver tamanha beleza em todos os outros planos. As grandes montanhas, conhecidas como Escamas das Serpentes, são os marcos divisórios de cada um dos reinos de meus príncipes.

- Venha, vamos andar pelas grandes e poderosas terras em que vivi grande parte de minha existência. A saudade que enche meu peito... - Disse melancólico.

Por mais estranho que possa parecer, por alguns segundos cheguei a ficar comovido com a saudade que Baalgor sentiu de sua casa, de seu plano de existência. Pensei como deveria ser a vida de tais criaturas neste mundo estranho e sombrio.

A descida pela longa e tortuosa estrada de pedra que se estendia pela face mais íngreme da montanha era difícil e penosa. Todo o cuidado era pouco para não despencar ou, ainda, ser atacado por criaturas selvagens.

Criaturas saídas dos sonhos mais terríveis habitavam a região e se escondiam em cavernas ou sobrevoavam as montanhas. Por mais incrível que se possa parecer, estar entre os comboios de escravos levados para os reinos era o meio mais seguro de se descer a montanha.

Os guardas estavam sempre atentos e atacavam qualquer criatura que tentasse se aproximar. As feras, muitas destas com tentáculos e imensas garras, ficavam a observar os condenados como petiscos para a próxima refeição.

- Os Goliscas são como os felinos em seu mundo. Velozes, estas criaturas ficam espreitando atrás das rochas e de onde tentáculos ficam atravessados no caminho. Quando um condenado pisa em um deles, este tentáculo agarra e puxa violentamente. Muitas das vezes não se é possível fazer nada. Quando se nota que um dos condenados foi pego, é pelo grito e pelo braço ou mão que ficou preso à corrente. - Disse Baalgor.

- Está vendo esta cicatriz em meu ombro? Foi feita por estas criaturas, tive muita sorte em matá-lo com um único golpe. - Baalgor mostrou todo orgulhoso a cicatriz.

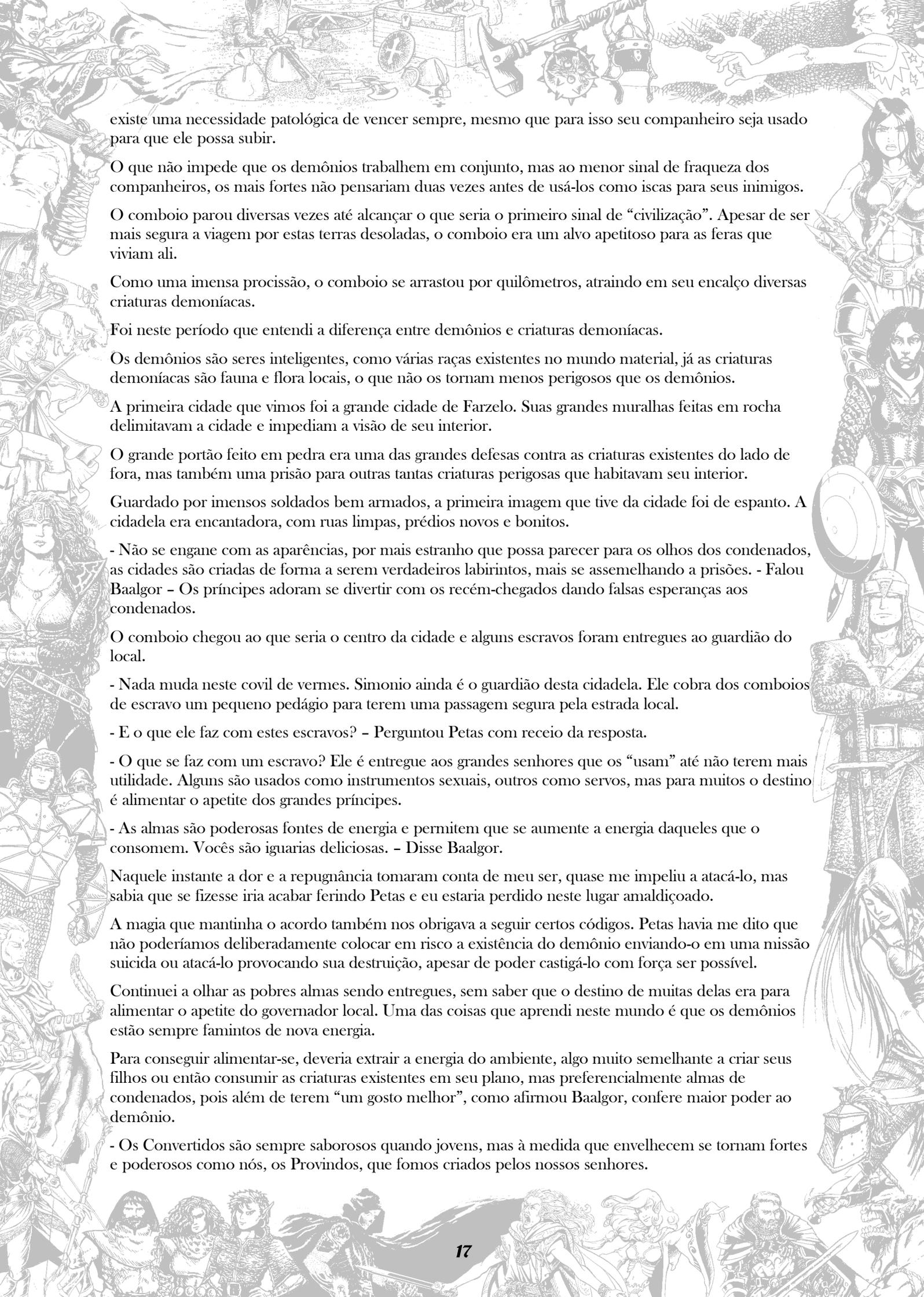
A ideia que anteriormente tinha sobre a segurança dos comboios se desfez quando encontramos o que seria os restos de um comboio que havia partido anteriormente. Corpos espalhados em pedaços e o cenário que parecia ter sido de uma grande luta.

- Existem os grandes predadores por aqui também. Os Marcharis, são imensos e possuem seis grandes patas, são recobertos por uma carapaça resistente e possuem dezenas de braços que se estendem para pegar suas presas. Esses braços ficam envoltos a grande boca cheia de milhares de pequenos dentes que trituram tudo que cai em seu interior. - Disse Baalgor.

- Essa foi a criatura que destruiu este comboio? - Disse Petas com um aspecto chocado.

- Muito provavelmente. Existem outras grandes criaturas, mas esta é a mais comum nestas regiões. Maravilhosa, não é? - Disse Baalgor.

A afirmação de Baalgor nos trouxe a impressão de que sentia orgulho pelo fato de que tal criatura tivesse devorado os escravos e mesmo os guardas. Mais tarde eu viria a entender que os demônios são não somente uma das entidades mais invejosas do universo, mas também as mais competitivas. Para eles



existe uma necessidade patológica de vencer sempre, mesmo que para isso seu companheiro seja usado para que ele possa subir.

O que não impede que os demônios trabalhem em conjunto, mas ao menor sinal de fraqueza dos companheiros, os mais fortes não pensariam duas vezes antes de usá-los como iscas para seus inimigos.

O comboio parou diversas vezes até alcançar o que seria o primeiro sinal de “civilização”. Apesar de ser mais segura a viagem por estas terras desoladas, o comboio era um alvo apetitoso para as feras que viviam ali.

Como uma imensa procissão, o comboio se arrastou por quilômetros, atraindo em seu encalço diversas criaturas demoníacas.

Foi neste período que entendi a diferença entre demônios e criaturas demoníacas.

Os demônios são seres inteligentes, como várias raças existentes no mundo material, já as criaturas demoníacas são fauna e flora locais, o que não os tornam menos perigosos que os demônios.

A primeira cidade que vimos foi a grande cidade de Farzelo. Suas grandes muralhas feitas em rocha delimitavam a cidade e impediam a visão de seu interior.

O grande portão feito em pedra era uma das grandes defesas contra as criaturas existentes do lado de fora, mas também uma prisão para outras tantas criaturas perigosas que habitavam seu interior.

Guardado por imensos soldados bem armados, a primeira imagem que tive da cidade foi de espanto. A cidadela era encantadora, com ruas limpas, prédios novos e bonitos.

- Não se engane com as aparências, por mais estranho que possa parecer para os olhos dos condenados, as cidades são criadas de forma a serem verdadeiros labirintos, mais se assemelhando a prisões. - Falou Baalgor - Os príncipes adoram se divertir com os recém-chegados dando falsas esperanças aos condenados.

O comboio chegou ao que seria o centro da cidade e alguns escravos foram entregues ao guardião do local.

- Nada muda neste covil de vermes. Simonio ainda é o guardião desta cidadela. Ele cobra dos comboios de escravo um pequeno pedágio para terem uma passagem segura pela estrada local.

- E o que ele faz com estes escravos? - Perguntou Petas com receio da resposta.

- O que se faz com um escravo? Ele é entregue aos grandes senhores que os “usam” até não terem mais utilidade. Alguns são usados como instrumentos sexuais, outros como servos, mas para muitos o destino é alimentar o apetite dos grandes príncipes.

- As almas são poderosas fontes de energia e permitem que se aumente a energia daqueles que o consomem. Vocês são iguarias deliciosas. - Disse Baalgor.

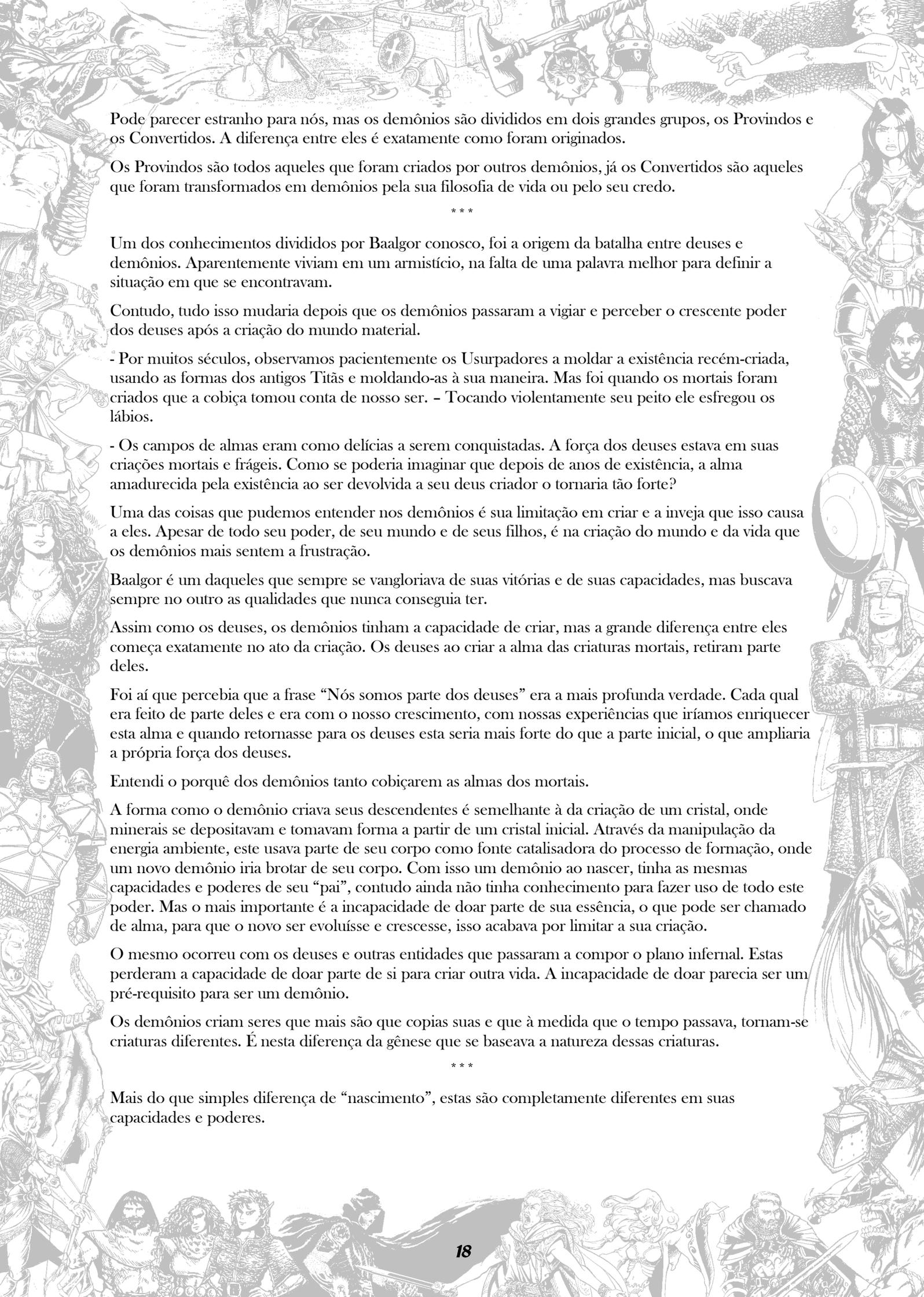
Naquele instante a dor e a repugnância tomaram conta de meu ser, quase me impeliu a atacá-lo, mas sabia que se fizesse iria acabar ferindo Petas e eu estaria perdido neste lugar amaldiçoado.

A magia que mantinha o acordo também nos obrigava a seguir certos códigos. Petas havia me dito que não poderíamos deliberadamente colocar em risco a existência do demônio enviando-o em uma missão suicida ou atacá-lo provocando sua destruição, apesar de poder castigá-lo com força ser possível.

Continuei a olhar as pobres almas sendo entregues, sem saber que o destino de muitas delas era para alimentar o apetite do governador local. Uma das coisas que aprendi neste mundo é que os demônios estão sempre famintos de nova energia.

Para conseguir alimentar-se, deveria extrair a energia do ambiente, algo muito semelhante a criar seus filhos ou então consumir as criaturas existentes em seu plano, mas preferencialmente almas de condenados, pois além de terem “um gosto melhor”, como afirmou Baalgor, confere maior poder ao demônio.

- Os Convertidos são sempre saborosos quando jovens, mas à medida que envelhecem se tornam fortes e poderosos como nós, os Provindos, que fomos criados pelos nossos senhores.



Pode parecer estranho para nós, mas os demônios são divididos em dois grandes grupos, os Provindos e os Convertidos. A diferença entre eles é exatamente como foram originados.

Os Provindos são todos aqueles que foram criados por outros demônios, já os Convertidos são aqueles que foram transformados em demônios pela sua filosofia de vida ou pelo seu credo.

Um dos conhecimentos divididos por Baalgor conosco, foi a origem da batalha entre deuses e demônios. Aparentemente viviam em um armistício, na falta de uma palavra melhor para definir a situação em que se encontravam.

Contudo, tudo isso mudaria depois que os demônios passaram a vigiar e perceber o crescente poder dos deuses após a criação do mundo material.

- Por muitos séculos, observamos pacientemente os Usurpadores a moldar a existência recém-criada, usando as formas dos antigos Titãs e moldando-as à sua maneira. Mas foi quando os mortais foram criados que a cobiça tomou conta de nosso ser. - Tocando violentamente seu peito ele esfregou os lábios.

- Os campos de almas eram como delícias a serem conquistadas. A força dos deuses estava em suas criações mortais e frágeis. Como se poderia imaginar que depois de anos de existência, a alma amadurecida pela existência ao ser devolvida a seu deus criador o tornaria tão forte?

Uma das coisas que pudemos entender nos demônios é sua limitação em criar e a inveja que isso causa a eles. Apesar de todo seu poder, de seu mundo e de seus filhos, é na criação do mundo e da vida que os demônios mais sentem a frustração.

Baalgor é um daqueles que sempre se vangloriava de suas vitórias e de suas capacidades, mas buscava sempre no outro as qualidades que nunca conseguia ter.

Assim como os deuses, os demônios tinham a capacidade de criar, mas a grande diferença entre eles começa exatamente no ato da criação. Os deuses ao criar a alma das criaturas mortais, retiram parte deles.

Foi aí que percebia que a frase “Nós somos parte dos deuses” era a mais profunda verdade. Cada qual era feito de parte deles e era com o nosso crescimento, com nossas experiências que iríamos enriquecer esta alma e quando retornasse para os deuses esta seria mais forte do que a parte inicial, o que ampliaria a própria força dos deuses.

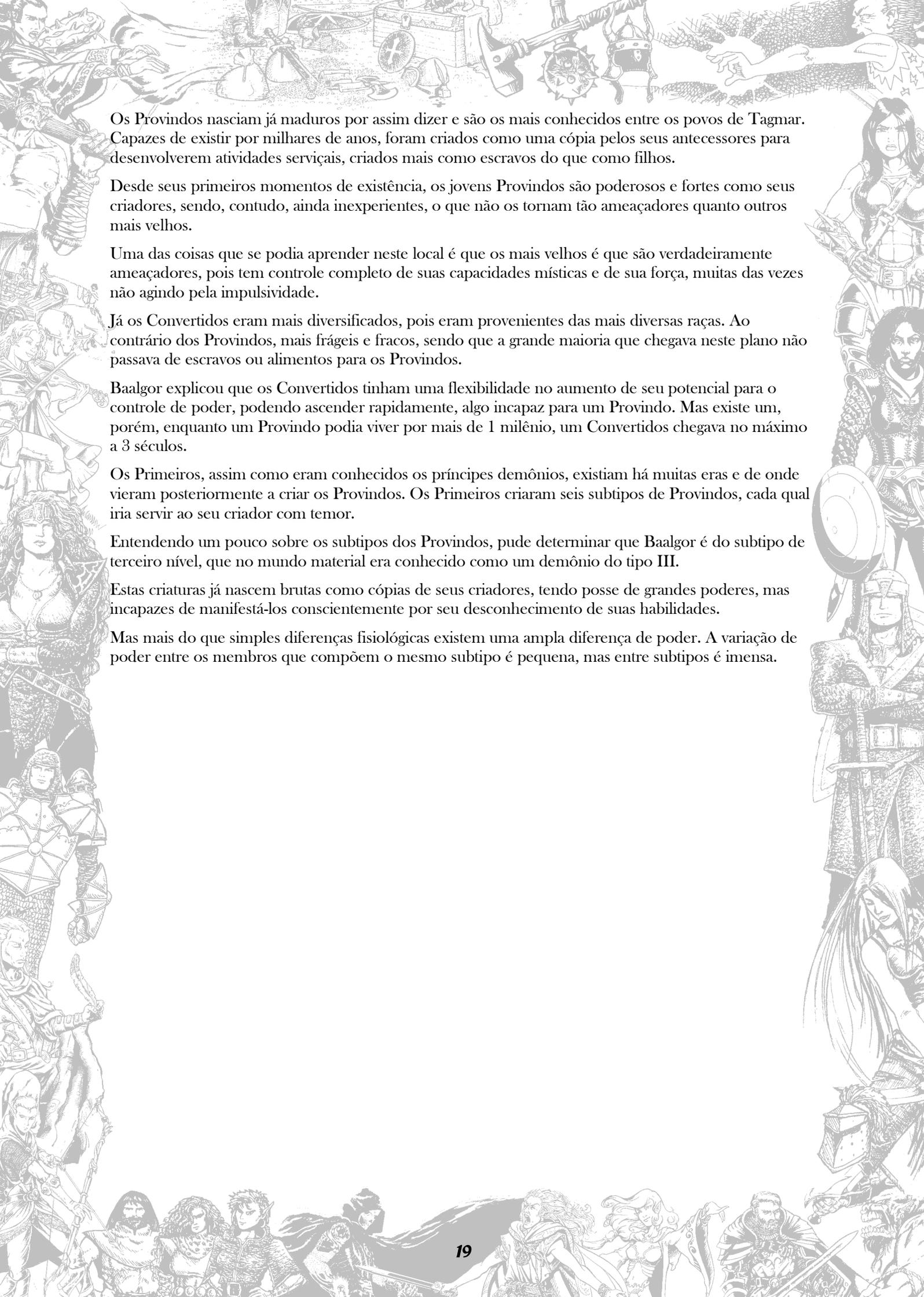
Entendi o porquê dos demônios tanto cobiçarem as almas dos mortais.

A forma como o demônio criava seus descendentes é semelhante à da criação de um cristal, onde minerais se depositavam e tomavam forma a partir de um cristal inicial. Através da manipulação da energia ambiente, este usava parte de seu corpo como fonte catalisadora do processo de formação, onde um novo demônio iria brotar de seu corpo. Com isso um demônio ao nascer, tinha as mesmas capacidades e poderes de seu “pai”, contudo ainda não tinha conhecimento para fazer uso de todo este poder. Mas o mais importante é a incapacidade de doar parte de sua essência, o que pode ser chamado de alma, para que o novo ser evoluísse e crescesse, isso acabava por limitar a sua criação.

O mesmo ocorreu com os deuses e outras entidades que passaram a compor o plano infernal. Estas perderam a capacidade de doar parte de si para criar outra vida. A incapacidade de doar parecia ser um pré-requisito para ser um demônio.

Os demônios criam seres que mais são que cópias suas e que à medida que o tempo passava, tornam-se criaturas diferentes. É nesta diferença da gênese que se baseava a natureza dessas criaturas.

Mais do que simples diferença de “nascimento”, estas são completamente diferentes em suas capacidades e poderes.



Os Provindos nasciam já maduros por assim dizer e são os mais conhecidos entre os povos de Tagmar. Capazes de existir por milhares de anos, foram criados como uma cópia pelos seus antecessores para desenvolverem atividades serviçais, criados mais como escravos do que como filhos.

Desde seus primeiros momentos de existência, os jovens Provindos são poderosos e fortes como seus criadores, sendo, contudo, ainda inexperientes, o que não os tornam tão ameaçadores quanto outros mais velhos.

Uma das coisas que se podia aprender neste local é que os mais velhos é que são verdadeiramente ameaçadores, pois tem controle completo de suas capacidades místicas e de sua força, muitas das vezes não agindo pela impulsividade.

Já os Convertidos eram mais diversificados, pois eram provenientes das mais diversas raças. Ao contrário dos Provindos, mais frágeis e fracos, sendo que a grande maioria que chegava neste plano não passava de escravos ou alimentos para os Provindos.

Baalgor explicou que os Convertidos tinham uma flexibilidade no aumento de seu potencial para o controle de poder, podendo ascender rapidamente, algo incapaz para um Provindo. Mas existe um, porém, enquanto um Provindo podia viver por mais de 1 milênio, um Convertidos chegava no máximo a 3 séculos.

Os Primeiros, assim como eram conhecidos os príncipes demônios, existiam há muitas eras e de onde vieram posteriormente a criar os Provindos. Os Primeiros criaram seis subtipos de Provindos, cada qual iria servir ao seu criador com temor.

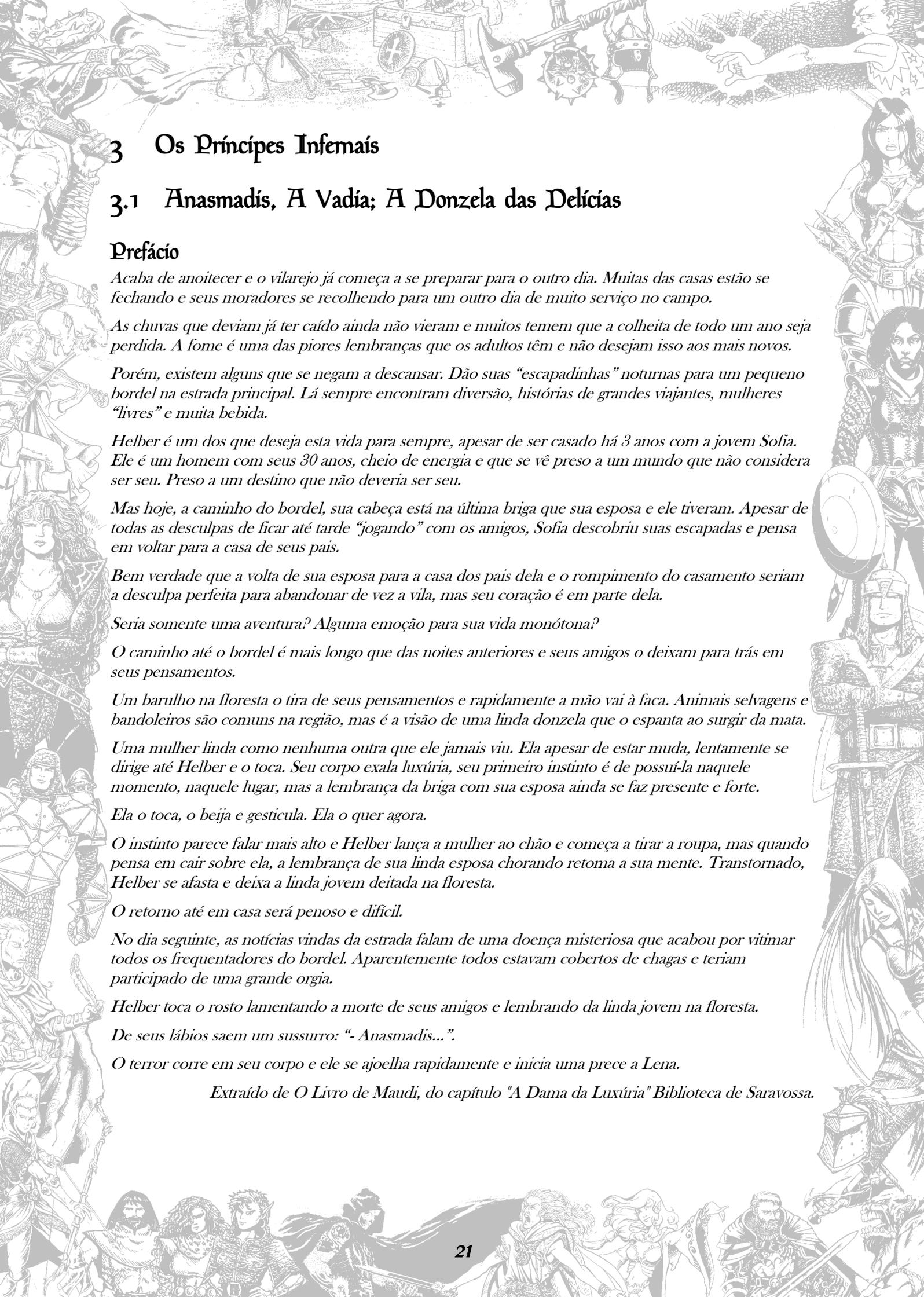
Entendendo um pouco sobre os subtipos dos Provindos, pude determinar que Baalgor é do subtipo de terceiro nível, que no mundo material era conhecido como um demônio do tipo III.

Estas criaturas já nascem brutas como cópias de seus criadores, tendo posse de grandes poderes, mas incapazes de manifestá-los conscientemente por seu desconhecimento de suas habilidades.

Mas mais do que simples diferenças fisiológicas existem uma ampla diferença de poder. A variação de poder entre os membros que compõem o mesmo subtipo é pequena, mas entre subtipos é imensa.

Anastmactis





3 Os Príncipes Infernais

3.1 Anasmadís, A Vadia; A Donzela das Delícias

Prefácio

Acaba de anoitecer e o vilarejo já começa a se preparar para o outro dia. Muitas das casas estão se fechando e seus moradores se recolhendo para um outro dia de muito serviço no campo.

As chuvas que deviam já ter caído ainda não vieram e muitos temem que a colheita de todo um ano seja perdida. A fome é uma das piores lembranças que os adultos têm e não desejam isso aos mais novos.

Porém, existem alguns que se negam a descansar. Dão suas “escapadinhas” noturnas para um pequeno bordel na estrada principal. Lá sempre encontram diversão, histórias de grandes viajantes, mulheres “livres” e muita bebida.

Helber é um dos que deseja esta vida para sempre, apesar de ser casado há 3 anos com a jovem Sofia. Ele é um homem com seus 30 anos, cheio de energia e que se vê preso a um mundo que não considera ser seu. Preso a um destino que não deveria ser seu.

Mas hoje, a caminho do bordel, sua cabeça está na última briga que sua esposa e ele tiveram. Apesar de todas as desculpas de ficar até tarde “jogando” com os amigos, Sofia descobriu suas escapadas e pensa em voltar para a casa de seus pais.

Bem verdade que a volta de sua esposa para a casa dos pais dela e o rompimento do casamento seriam a desculpa perfeita para abandonar de vez a vila, mas seu coração é em parte dela.

Seria somente uma aventura? Alguma emoção para sua vida monótona?

O caminho até o bordel é mais longo que das noites anteriores e seus amigos o deixam para trás em seus pensamentos.

Um barulho na floresta o tira de seus pensamentos e rapidamente a mão vai à faca. Animais selvagens e bandoleiros são comuns na região, mas é a visão de uma linda donzela que o espanta ao surgir da mata.

Uma mulher linda como nenhuma outra que ele jamais viu. Ela apesar de estar muda, lentamente se dirige até Helber e o toca. Seu corpo exala luxúria, seu primeiro instinto é de possuí-la naquele momento, naquele lugar, mas a lembrança da briga com sua esposa ainda se faz presente e forte.

Ela o toca, o beija e gesticula. Ela o quer agora.

O instinto parece falar mais alto e Helber lança a mulher ao chão e começa a tirar a roupa, mas quando pensa em cair sobre ela, a lembrança de sua linda esposa chorando retoma a sua mente. Transtornado, Helber se afasta e deixa a linda jovem deitada na floresta.

O retorno até em casa será penoso e difícil.

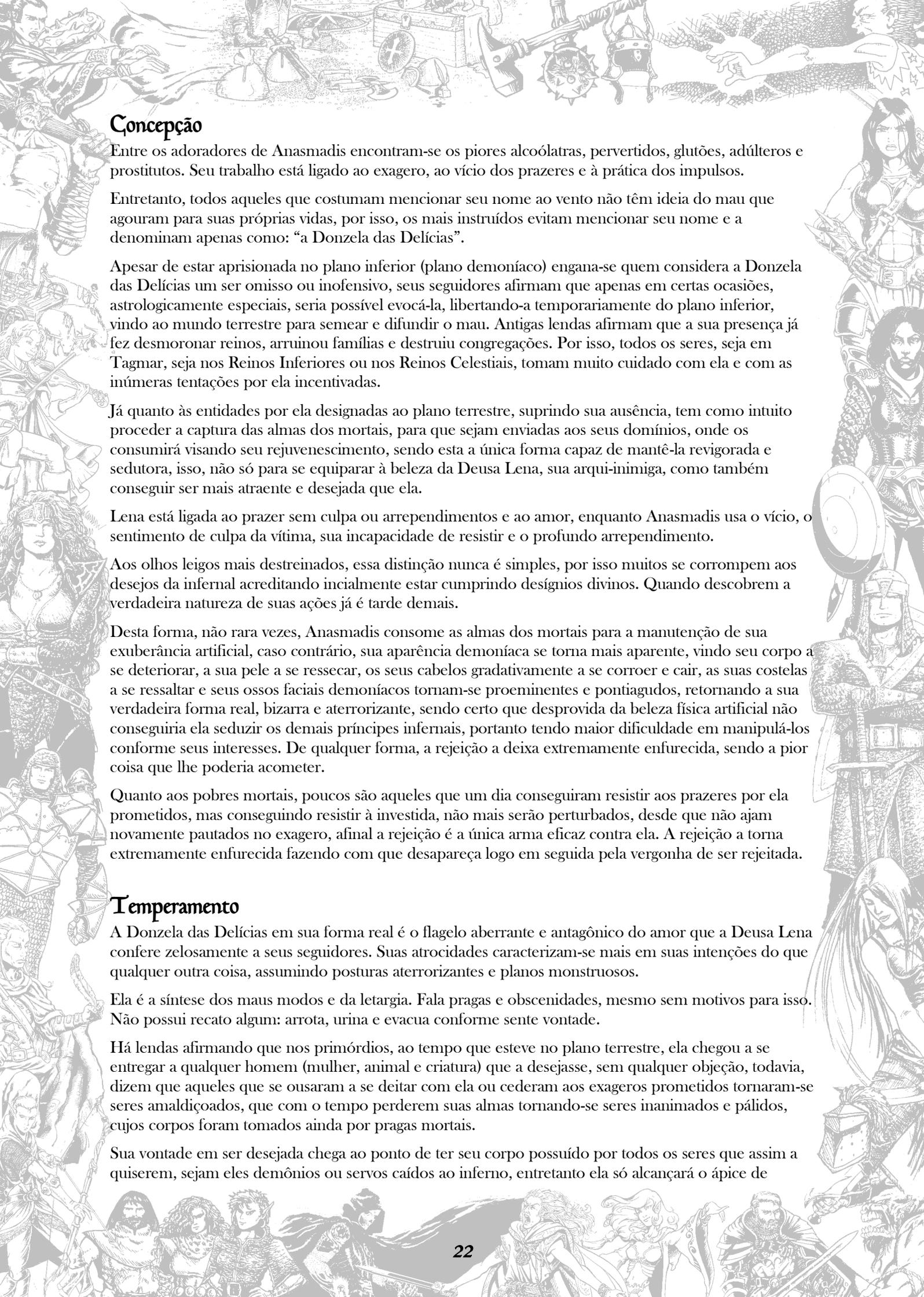
No dia seguinte, as notícias vindas da estrada falam de uma doença misteriosa que acabou por vitimar todos os frequentadores do bordel. Aparentemente todos estavam cobertos de chagas e teriam participado de uma grande orgia.

Helber toca o rosto lamentando a morte de seus amigos e lembrando da linda jovem na floresta.

De seus lábios saem um sussurro: “- Anasmadís...”.

O terror corre em seu corpo e ele se ajoelha rapidamente e inicia uma prece a Lena.

Extraído de O Livro de Maudi, do capítulo "A Dama da Luxúria" Biblioteca de Saravossa.



Concepção

Entre os adoradores de Anasmadis encontram-se os piores alcoólatras, pervertidos, glutões, adúlteros e prostitutas. Seu trabalho está ligado ao exagero, ao vício dos prazeres e à prática dos impulsos.

Entretanto, todos aqueles que costumam mencionar seu nome ao vento não têm ideia do mau que agouram para suas próprias vidas, por isso, os mais instruídos evitam mencionar seu nome e a denominam apenas como: “a Donzela das Delícias”.

Apesar de estar aprisionada no plano inferior (plano demoníaco) engana-se quem considera a Donzela das Delícias um ser omissivo ou inofensivo, seus seguidores afirmam que apenas em certas ocasiões, astrológicamente especiais, seria possível evocá-la, libertando-a temporariamente do plano inferior, vindo ao mundo terrestre para semear e difundir o mau. Antigas lendas afirmam que a sua presença já fez desmoronar reinos, arruinou famílias e destruiu congregações. Por isso, todos os seres, seja em Tagmar, seja nos Reinos Inferiores ou nos Reinos Celestiais, tomam muito cuidado com ela e com as inúmeras tentações por ela incentivadas.

Já quanto às entidades por ela designadas ao plano terrestre, suprimindo sua ausência, tem como intuito proceder a captura das almas dos mortais, para que sejam enviadas aos seus domínios, onde os consumirá visando seu rejuvenescimento, sendo esta a única forma capaz de mantê-la revigorada e sedutora, isso, não só para se equiparar à beleza da Deusa Lena, sua arqui-inimiga, como também conseguir ser mais atraente e desejada que ela.

Lena está ligada ao prazer sem culpa ou arrependimentos e ao amor, enquanto Anasmadis usa o vício, o sentimento de culpa da vítima, sua incapacidade de resistir e o profundo arrependimento.

Aos olhos leigos mais destreinados, essa distinção nunca é simples, por isso muitos se corrompem aos desejos da infernal acreditando inicialmente estar cumprindo desígnios divinos. Quando descobrem a verdadeira natureza de suas ações já é tarde demais.

Desta forma, não raras vezes, Anasmadis consome as almas dos mortais para a manutenção de sua exuberância artificial, caso contrário, sua aparência demoníaca se torna mais aparente, vindo seu corpo a se deteriorar, a sua pele a se ressecar, os seus cabelos gradativamente a se corroer e cair, as suas costelas a se ressaltar e seus ossos faciais demoníacos tornam-se proeminentes e pontiagudos, retornando a sua verdadeira forma real, bizarra e aterrorizante, sendo certo que desprovida da beleza física artificial não conseguiria ela seduzir os demais príncipes infernais, portanto tendo maior dificuldade em manipulá-los conforme seus interesses. De qualquer forma, a rejeição a deixa extremamente enfurecida, sendo a pior coisa que lhe poderia acometer.

Quanto aos pobres mortais, poucos são aqueles que um dia conseguiram resistir aos prazeres por ela prometidos, mas conseguindo resistir à investida, não mais serão perturbados, desde que não ajam novamente pautados no exagero, afinal a rejeição é a única arma eficaz contra ela. A rejeição a torna extremamente enfurecida fazendo com que desapareça logo em seguida pela vergonha de ser rejeitada.

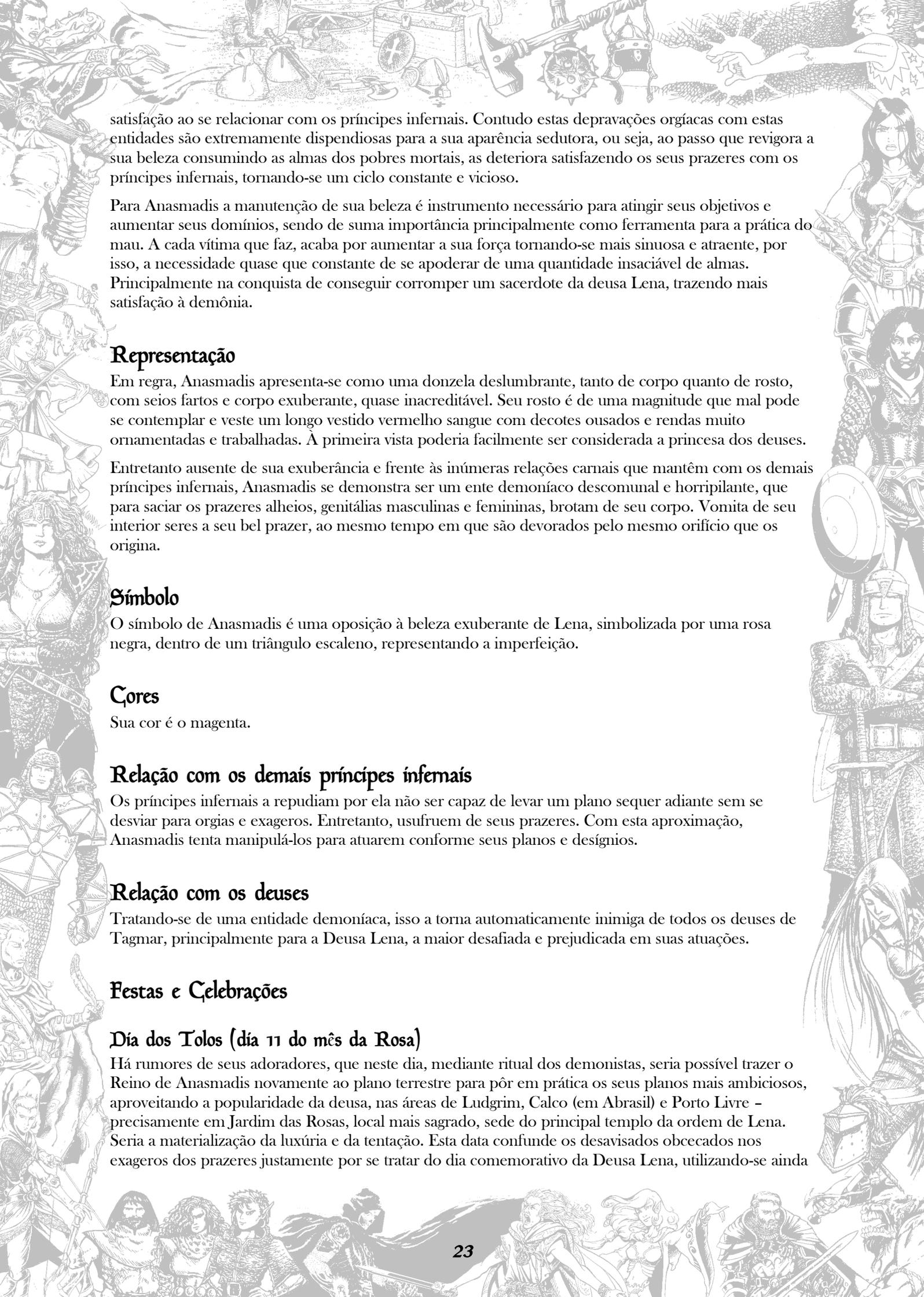
Temperamento

A Donzela das Delícias em sua forma real é o flagelo aberrante e antagônico do amor que a Deusa Lena confere zelosamente a seus seguidores. Suas atrocidades caracterizam-se mais em suas intenções do que qualquer outra coisa, assumindo posturas aterrorizantes e planos monstruosos.

Ela é a síntese dos maus modos e da letargia. Fala pragas e obscenidades, mesmo sem motivos para isso. Não possui recato algum: arrotar, urinar e evacuar conforme sente vontade.

Há lendas afirmando que nos primórdios, ao tempo que esteve no plano terrestre, ela chegou a se entregar a qualquer homem (mulher, animal e criatura) que a desejasse, sem qualquer objeção, todavia, dizem que aqueles que se ousaram a se deitar com ela ou cederam aos exageros prometidos tornaram-se seres amaldiçoados, que com o tempo perderem suas almas tornando-se seres inanimados e pálidos, cujos corpos foram tomados ainda por pragas mortais.

Sua vontade em ser desejada chega ao ponto de ter seu corpo possuído por todos os seres que assim a quiserem, sejam eles demônios ou servos caídos ao inferno, entretanto ela só alcançará o ápice de



satisfação ao se relacionar com os príncipes infernais. Contudo estas depravações orgíacas com estas entidades são extremamente dispendiosas para a sua aparência sedutora, ou seja, ao passo que revigora a sua beleza consumindo as almas dos pobres mortais, as deteriora satisfazendo os seus prazeres com os príncipes infernais, tornando-se um ciclo constante e vicioso.

Para Anasmadis a manutenção de sua beleza é instrumento necessário para atingir seus objetivos e aumentar seus domínios, sendo de suma importância principalmente como ferramenta para a prática do mau. A cada vítima que faz, acaba por aumentar a sua força tornando-se mais sinuosa e atraente, por isso, a necessidade quase que constante de se apoderar de uma quantidade insaciável de almas. Principalmente na conquista de conseguir corromper um sacerdote da deusa Lena, trazendo mais satisfação à demônia.

Representação

Em regra, Anasmadis apresenta-se como uma donzela deslumbrante, tanto de corpo quanto de rosto, com seios fartos e corpo exuberante, quase inacreditável. Seu rosto é de uma magnitude que mal pode se contemplar e veste um longo vestido vermelho sangue com decotes ousados e rendas muito ornamentadas e trabalhadas. À primeira vista poderia facilmente ser considerada a princesa dos deuses.

Entretanto ausente de sua exuberância e frente às inúmeras relações carnavais que mantém com os demais príncipes infernais, Anasmadis se demonstra ser um ente demoníaco descomunal e horripilante, que para saciar os prazeres alheios, genitálias masculinas e femininas, brotam de seu corpo. Vomita de seu interior seres a seu bel prazer, ao mesmo tempo em que são devorados pelo mesmo orifício que os origina.

Símbolo

O símbolo de Anasmadis é uma oposição à beleza exuberante de Lena, simbolizada por uma rosa negra, dentro de um triângulo escaleno, representando a imperfeição.

Cores

Sua cor é o magenta.

Relação com os demais príncipes infernais

Os príncipes infernais a repudiam por ela não ser capaz de levar um plano sequer adiante sem se desviar para orgias e exageros. Entretanto, usufruem de seus prazeres. Com esta aproximação, Anasmadis tenta manipulá-los para atuarem conforme seus planos e desígnios.

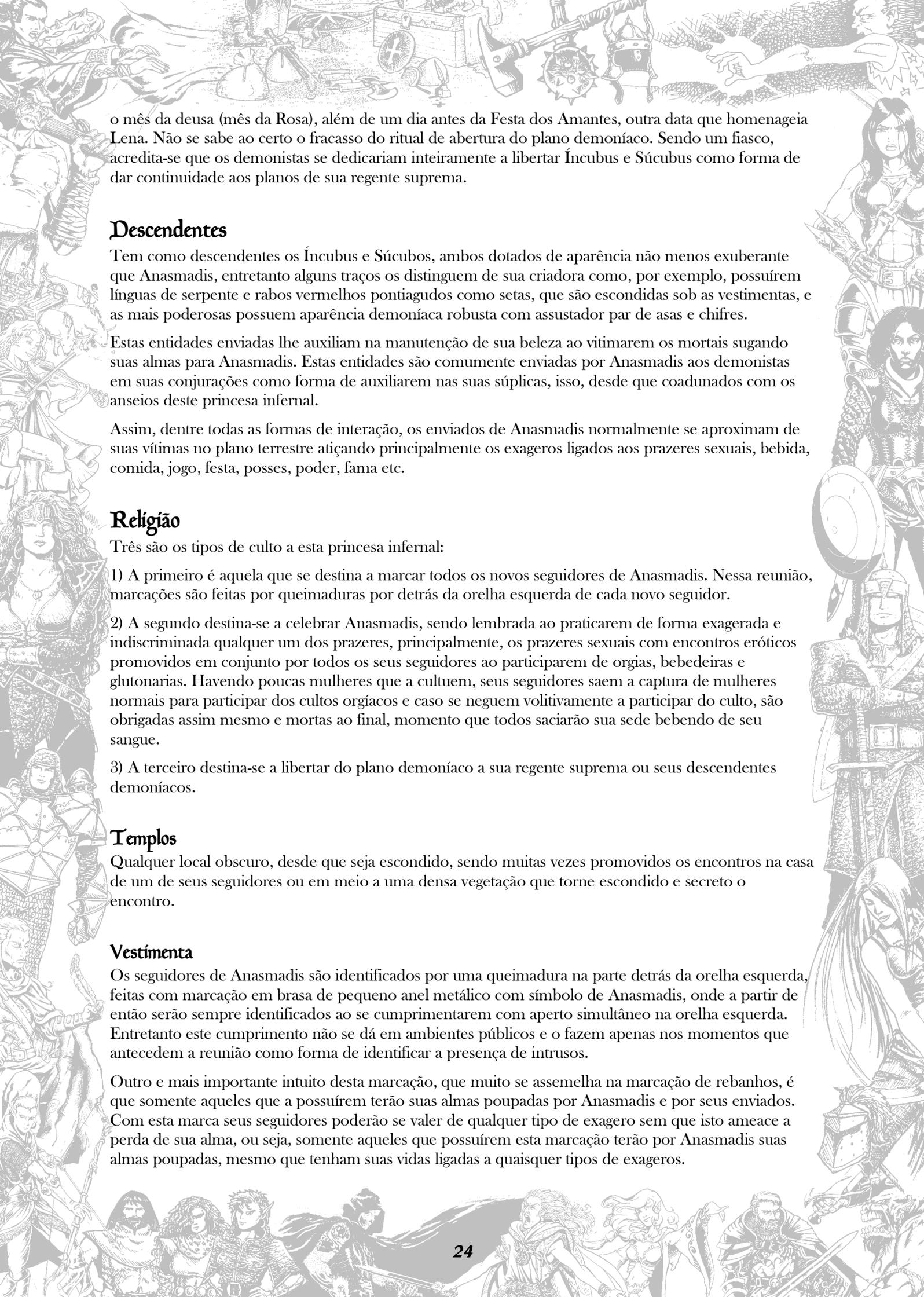
Relação com os deuses

Tratando-se de uma entidade demoníaca, isso a torna automaticamente inimiga de todos os deuses de Tagmar, principalmente para a Deusa Lena, a maior desafiada e prejudicada em suas atuações.

Festas e Celebrações

Dia dos Tolos (dia 11 do mês da Rosa)

Há rumores de seus adoradores, que neste dia, mediante ritual dos demonistas, seria possível trazer o Reino de Anasmadis novamente ao plano terrestre para pôr em prática os seus planos mais ambiciosos, aproveitando a popularidade da deusa, nas áreas de Ludgrim, Calco (em Brasil) e Porto Livre – precisamente em Jardim das Rosas, local mais sagrado, sede do principal templo da ordem de Lena. Seria a materialização da luxúria e da tentação. Esta data confunde os desavisados obcecados nos exageros dos prazeres justamente por se tratar do dia comemorativo da Deusa Lena, utilizando-se ainda



o mês da deusa (mês da Rosa), além de um dia antes da Festa dos Amantes, outra data que homenageia Lena. Não se sabe ao certo o fracasso do ritual de abertura do plano demoníaco. Sendo um fiasco, acredita-se que os demonistas se dedicariam inteiramente a libertar Íncubus e Súcubus como forma de dar continuidade aos planos de sua regente suprema.

Descendentes

Tem como descendentes os Íncubus e Súcubos, ambos dotados de aparência não menos exuberante que Anasmadis, entretanto alguns traços os distinguem de sua criadora como, por exemplo, possuírem línguas de serpente e rabos vermelhos pontiagudos como setas, que são escondidas sob as vestimentas, e as mais poderosas possuem aparência demoníaca robusta com assustador par de asas e chifres.

Estas entidades enviadas lhe auxiliam na manutenção de sua beleza ao vitimarem os mortais sugando suas almas para Anasmadis. Estas entidades são comumente enviadas por Anasmadis aos demonistas em suas conjurações como forma de auxiliarem nas suas súplicas, isso, desde que coadunados com os anseios deste princesa infernal.

Assim, dentre todas as formas de interação, os enviados de Anasmadis normalmente se aproximam de suas vítimas no plano terrestre ataçando principalmente os exageros ligados aos prazeres sexuais, bebida, comida, jogo, festa, posses, poder, fama etc.

Religião

Três são os tipos de culto a esta princesa infernal:

- 1) A primeiro é aquela que se destina a marcar todos os novos seguidores de Anasmadis. Nessa reunião, marcações são feitas por queimaduras por detrás da orelha esquerda de cada novo seguidor.
- 2) A segundo destina-se a celebrar Anasmadis, sendo lembrada ao praticarem de forma exagerada e indiscriminada qualquer um dos prazeres, principalmente, os prazeres sexuais com encontros eróticos promovidos em conjunto por todos os seus seguidores ao participarem de orgias, bebedeiras e glotonarias. Havendo poucas mulheres que a cultuem, seus seguidores saem a captura de mulheres normais para participar dos cultos orgíacos e caso se neguem volitivamente a participar do culto, são obrigadas assim mesmo e mortas ao final, momento que todos saciarão sua sede bebendo de seu sangue.
- 3) A terceiro destina-se a libertar do plano demoníaco a sua regente suprema ou seus descendentes demoníacos.

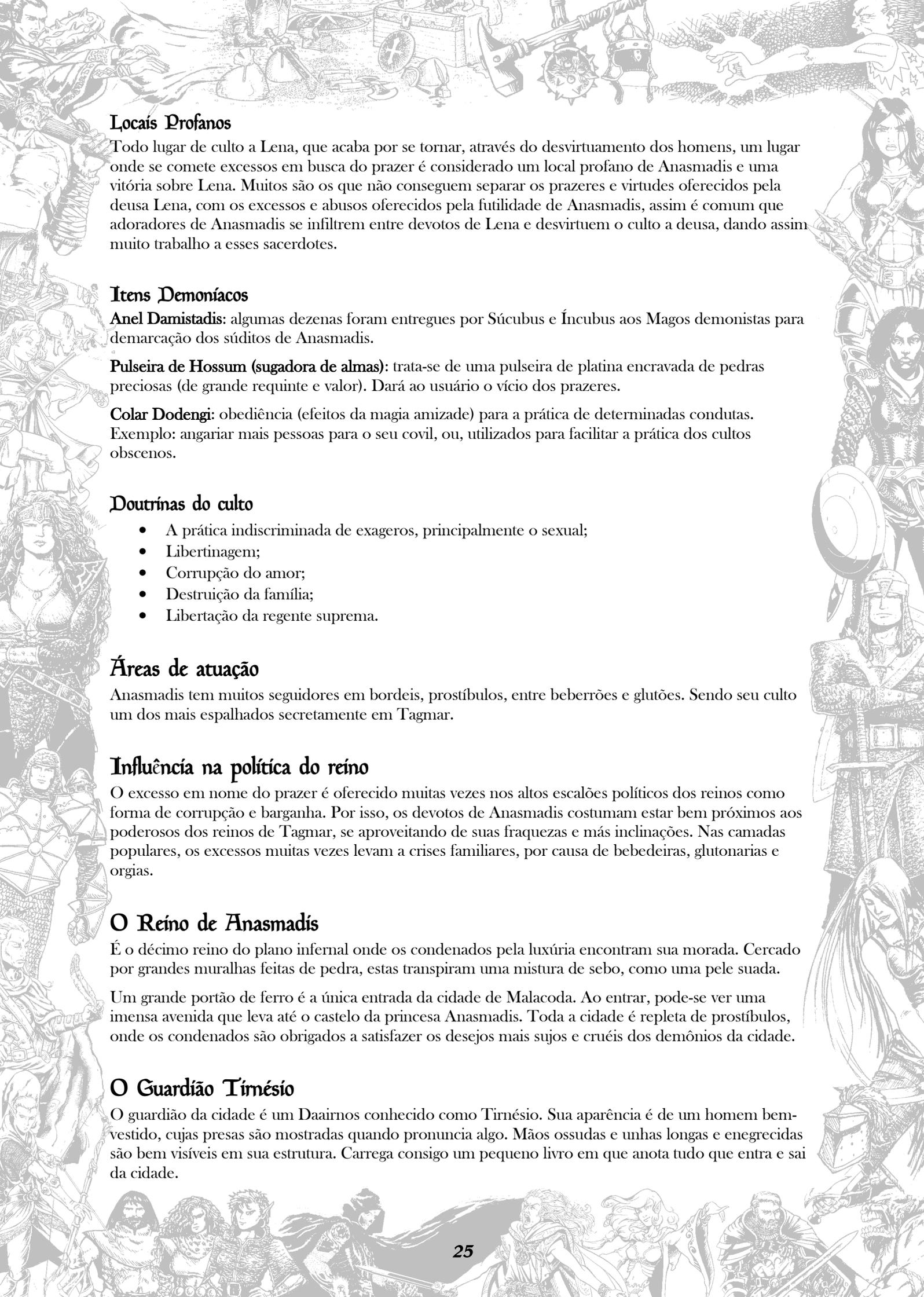
Templos

Qualquer local obscuro, desde que seja escondido, sendo muitas vezes promovidos os encontros na casa de um de seus seguidores ou em meio a uma densa vegetação que torne escondido e secreto o encontro.

Vestimenta

Os seguidores de Anasmadis são identificados por uma queimadura na parte detrás da orelha esquerda, feitas com marcação em brasa de pequeno anel metálico com símbolo de Anasmadis, onde a partir de então serão sempre identificados ao se cumprimentarem com aperto simultâneo na orelha esquerda. Entretanto este cumprimento não se dá em ambientes públicos e o fazem apenas nos momentos que antecedem a reunião como forma de identificar a presença de intrusos.

Outro e mais importante intuito desta marcação, que muito se assemelha na marcação de rebanhos, é que somente aqueles que a possuírem terão suas almas poupadas por Anasmadis e por seus enviados. Com esta marca seus seguidores poderão se valer de qualquer tipo de exagero sem que isto ameace a perda de sua alma, ou seja, somente aqueles que possuírem esta marcação terão por Anasmadis suas almas poupadas, mesmo que tenham suas vidas ligadas a quaisquer tipos de exageros.



Locais Profanos

Todo lugar de culto a Lena, que acaba por se tornar, através do desvirtuamento dos homens, um lugar onde se comete excessos em busca do prazer é considerado um local profano de Anasmadis e uma vitória sobre Lena. Muitos são os que não conseguem separar os prazeres e virtudes oferecidos pela deusa Lena, com os excessos e abusos oferecidos pela futilidade de Anasmadis, assim é comum que adoradores de Anasmadis se infiltrem entre devotos de Lena e desvirtuem o culto a deusa, dando assim muito trabalho a esses sacerdotes.

Itens Demoníacos

Anel Damistadis: algumas dezenas foram entregues por Súcubus e Íncubus aos Magos demonistas para demarcação dos súditos de Anasmadis.

Pulseira de Hossum (sugadora de almas): trata-se de uma pulseira de platina encravada de pedras preciosas (de grande requinte e valor). Dará ao usuário o vício dos prazeres.

Colar Dodengi: obediência (efeitos da magia amizade) para a prática de determinadas condutas. Exemplo: angariar mais pessoas para o seu covil, ou, utilizados para facilitar a prática dos cultos obscenos.

Doutrinas do culto

- A prática indiscriminada de exageros, principalmente o sexual;
- Libertinagem;
- Corrupção do amor;
- Destruição da família;
- Libertação da regente suprema.

Áreas de atuação

Anasmadis tem muitos seguidores em bordeis, prostíbulos, entre bebedores e gluttones. Sendo seu culto um dos mais espalhados secretamente em Tagmar.

Influência na política do reino

O excesso em nome do prazer é oferecido muitas vezes nos altos escalões políticos dos reinos como forma de corrupção e barganha. Por isso, os devotos de Anasmadis costumam estar bem próximos aos poderosos dos reinos de Tagmar, se aproveitando de suas fraquezas e más inclinações. Nas camadas populares, os excessos muitas vezes levam a crises familiares, por causa de bebedeiras, gluttonarias e orgias.

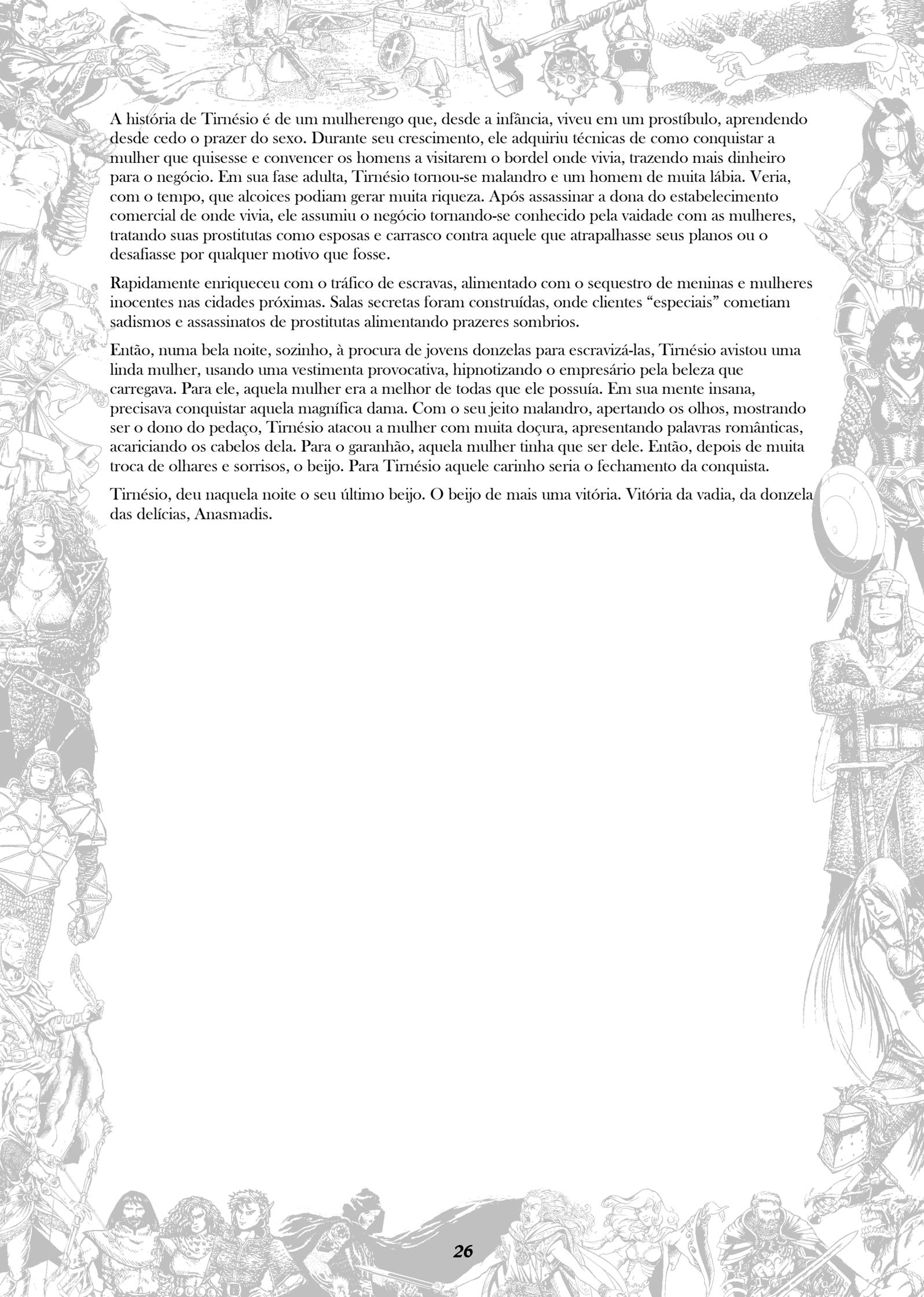
O Reino de Anasmadis

É o décimo reino do plano infernal onde os condenados pela luxúria encontram sua morada. Cercado por grandes muralhas feitas de pedra, estas transpiram uma mistura de sebo, como uma pele suada.

Um grande portão de ferro é a única entrada da cidade de Malacoda. Ao entrar, pode-se ver uma imensa avenida que leva até o castelo da princesa Anasmadis. Toda a cidade é repleta de prostíbulos, onde os condenados são obrigados a satisfazer os desejos mais sujos e cruéis dos demônios da cidade.

O Guardião Tímésio

O guardião da cidade é um Daairnos conhecido como Tímésio. Sua aparência é de um homem bem-vestido, cujas presas são mostradas quando pronuncia algo. Mãos ossudas e unhas longas e enegrecidas são bem visíveis em sua estrutura. Carrega consigo um pequeno livro em que anota tudo que entra e sai da cidade.



A história de Tirnésio é de um mulherengo que, desde a infância, viveu em um prostíbulo, aprendendo desde cedo o prazer do sexo. Durante seu crescimento, ele adquiriu técnicas de como conquistar a mulher que quisesse e convencer os homens a visitarem o bordel onde vivia, trazendo mais dinheiro para o negócio. Em sua fase adulta, Tirnésio tornou-se malandro e um homem de muita lábia. Veria, com o tempo, que alcoices podiam gerar muita riqueza. Após assassinar a dona do estabelecimento comercial de onde vivia, ele assumiu o negócio tornando-se conhecido pela vaidade com as mulheres, tratando suas prostitutas como esposas e carrasco contra aquele que atrapalhasse seus planos ou o desafiasse por qualquer motivo que fosse.

Rapidamente enriqueceu com o tráfico de escravas, alimentado com o sequestro de meninas e mulheres inocentes nas cidades próximas. Salas secretas foram construídas, onde clientes “especiais” cometiam sadismos e assassinatos de prostitutas alimentando prazeres sombrios.

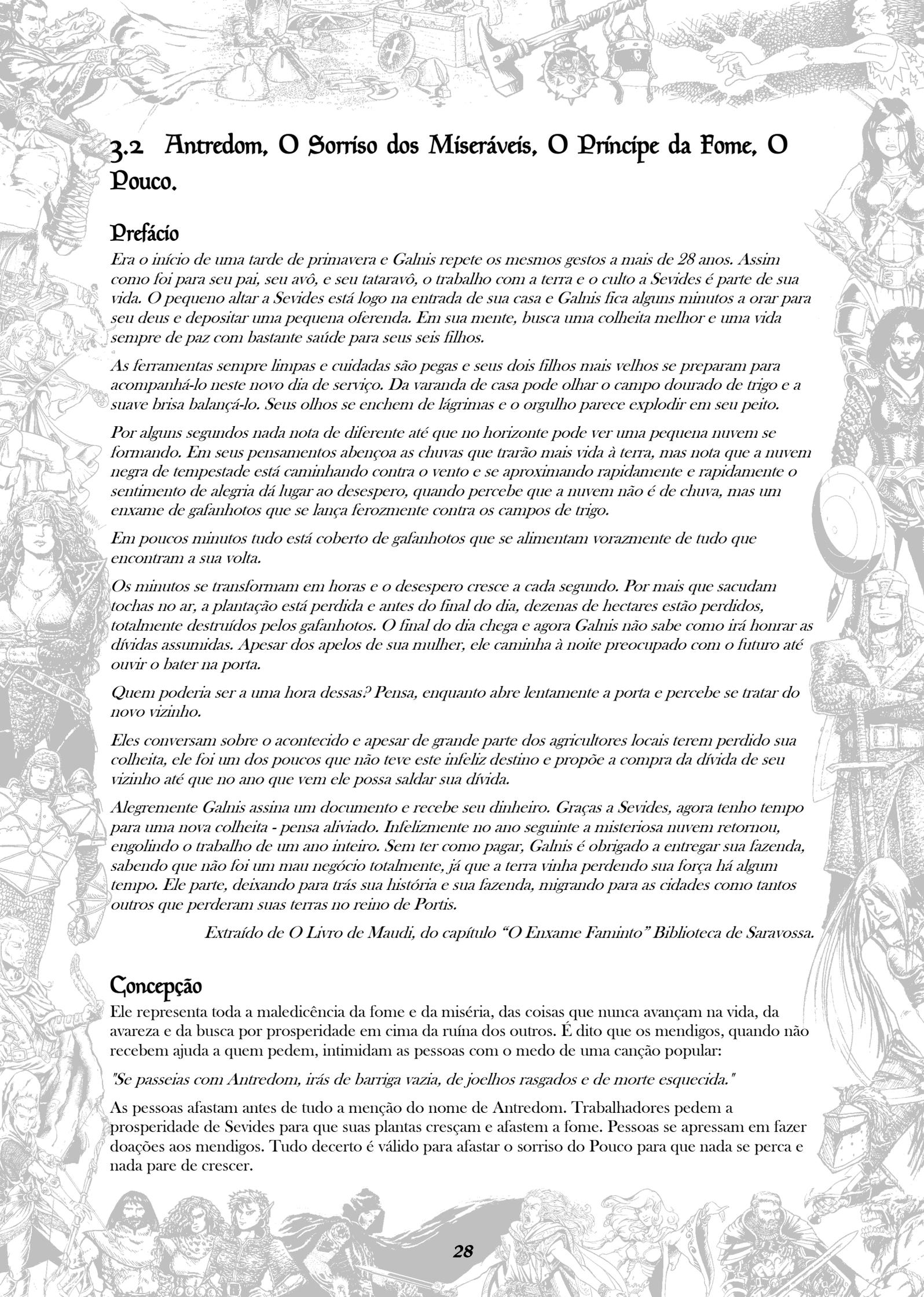
Então, numa bela noite, sozinho, à procura de jovens donzelas para escravizá-las, Tirnésio avistou uma linda mulher, usando uma vestimenta provocativa, hipnotizando o empresário pela beleza que carregava. Para ele, aquela mulher era a melhor de todas que ele possuía. Em sua mente insana, precisava conquistar aquela magnífica dama. Com o seu jeito malandro, apertando os olhos, mostrando ser o dono do pedaço, Tirnésio atacou a mulher com muita doçura, apresentando palavras românticas, acariciando os cabelos dela. Para o garanhão, aquela mulher tinha que ser dele. Então, depois de muita troca de olhares e sorrisos, o beijo. Para Tirnésio aquele carinho seria o fechamento da conquista.

Tirnésio, deu naquela noite o seu último beijo. O beijo de mais uma vitória. Vitória da vadia, da donzela das delícias, Anasmadis.

Antredom



Bruno
Segura



3.2 Antredom, O Sorriso dos Miseráveis, O Príncipe da Fome, O Pouco.

Prefácio

Era o início de uma tarde de primavera e Galnis repete os mesmos gestos a mais de 28 anos. Assim como foi para seu pai, seu avô, e seu tataravô, o trabalho com a terra e o culto a Sevides é parte de sua vida. O pequeno altar a Sevides está logo na entrada de sua casa e Galnis fica alguns minutos a orar para seu deus e depositar uma pequena oferenda. Em sua mente, busca uma colheita melhor e uma vida sempre de paz com bastante saúde para seus seis filhos.

As ferramentas sempre limpas e cuidadas são pegas e seus dois filhos mais velhos se preparam para acompanhá-lo neste novo dia de serviço. Da varanda de casa pode olhar o campo dourado de trigo e a suave brisa balançá-lo. Seus olhos se enchem de lágrimas e o orgulho parece explodir em seu peito.

Por alguns segundos nada nota de diferente até que no horizonte pode ver uma pequena nuvem se formando. Em seus pensamentos abençoa as chuvas que trarão mais vida à terra, mas nota que a nuvem negra de tempestade está caminhando contra o vento e se aproximando rapidamente e rapidamente o sentimento de alegria dá lugar ao desespero, quando percebe que a nuvem não é de chuva, mas um enxame de gafanhotos que se lança ferozmente contra os campos de trigo.

Em poucos minutos tudo está coberto de gafanhotos que se alimentam vorazmente de tudo que encontram a sua volta.

Os minutos se transformam em horas e o desespero cresce a cada segundo. Por mais que sacudam tochas no ar, a plantação está perdida e antes do final do dia, dezenas de hectares estão perdidos, totalmente destruídos pelos gafanhotos. O final do dia chega e agora Galnis não sabe como irá honrar as dívidas assumidas. Apesar dos apelos de sua mulher, ele caminha à noite preocupado com o futuro até ouvir o bater na porta.

Quem poderia ser a uma hora dessas? Pensa, enquanto abre lentamente a porta e percebe se tratar do novo vizinho.

Eles conversam sobre o acontecido e apesar de grande parte dos agricultores locais terem perdido sua colheita, ele foi um dos poucos que não teve este infeliz destino e propõe a compra da dívida de seu vizinho até que no ano que vem ele possa saldar sua dívida.

Alegremente Galnis assina um documento e recebe seu dinheiro. Graças a Sevides, agora tenho tempo para uma nova colheita - pensa aliviado. Infelizmente no ano seguinte a misteriosa nuvem retornou, engolindo o trabalho de um ano inteiro. Sem ter como pagar, Galnis é obrigado a entregar sua fazenda, sabendo que não foi um mau negócio totalmente, já que a terra vinha perdendo sua força há algum tempo. Ele parte, deixando para trás sua história e sua fazenda, migrando para as cidades como tantos outros que perderam suas terras no reino de Portis.

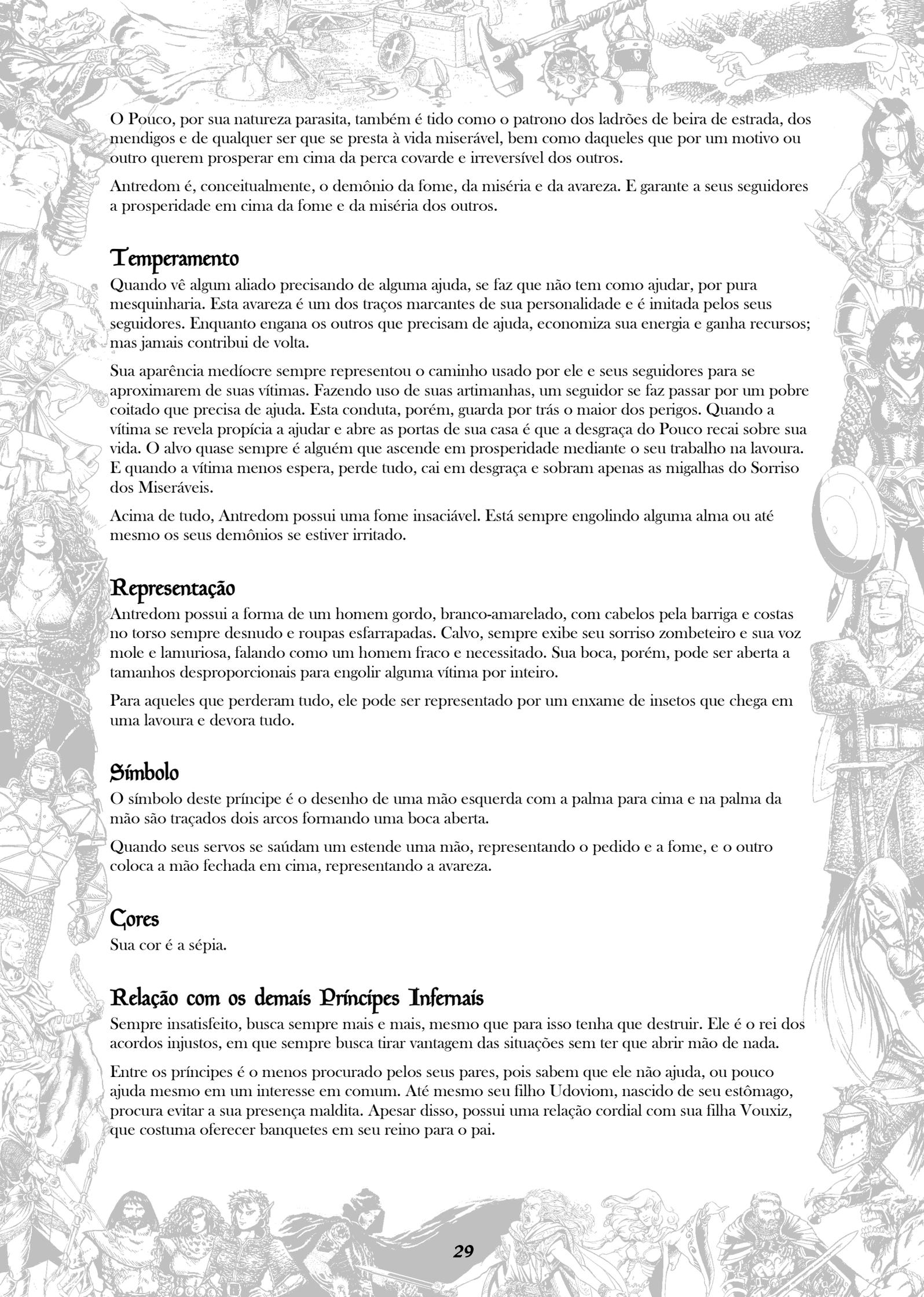
Extraído de O Livro de Maudi, do capítulo "O Enxame Faminto" Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Ele representa toda a maledicência da fome e da miséria, das coisas que nunca avançam na vida, da avareza e da busca por prosperidade em cima da ruína dos outros. É dito que os mendigos, quando não recebem ajuda a quem pedem, intimidam as pessoas com o medo de uma canção popular:

"Se passeias com Antredom, irás de barriga vazia, de joelhos rasgados e de morte esquecida."

As pessoas afastam antes de tudo a menção do nome de Antredom. Trabalhadores pedem a prosperidade de Sevides para que suas plantas cresçam e afastem a fome. Pessoas se apressam em fazer doações aos mendigos. Tudo decerto é válido para afastar o sorriso do Pouco para que nada se perca e nada pare de crescer.



O Pouco, por sua natureza parasita, também é tido como o patrono dos ladrões de beira de estrada, dos mendigos e de qualquer ser que se presta à vida miserável, bem como daqueles que por um motivo ou outro querem prosperar em cima da perca covarde e irreversível dos outros.

Antredom é, conceitualmente, o demônio da fome, da miséria e da avareza. E garante a seus seguidores a prosperidade em cima da fome e da miséria dos outros.

Temperamento

Quando vê algum aliado precisando de alguma ajuda, se faz que não tem como ajudar, por pura mesquinha. Esta avareza é um dos traços marcantes de sua personalidade e é imitada pelos seus seguidores. Enquanto engana os outros que precisam de ajuda, economiza sua energia e ganha recursos; mas jamais contribui de volta.

Sua aparência medíocre sempre representou o caminho usado por ele e seus seguidores para se aproximarem de suas vítimas. Fazendo uso de suas artimanhas, um seguidor se faz passar por um pobre coitado que precisa de ajuda. Esta conduta, porém, guarda por trás o maior dos perigos. Quando a vítima se revela propícia a ajudar e abre as portas de sua casa é que a desgraça do Pouco recai sobre sua vida. O alvo quase sempre é alguém que ascende em prosperidade mediante o seu trabalho na lavoura. E quando a vítima menos espera, perde tudo, cai em desgraça e sobram apenas as migalhas do Sorriso dos Miseráveis.

Acima de tudo, Antredom possui uma fome insaciável. Está sempre engolindo alguma alma ou até mesmo os seus demônios se estiver irritado.

Representação

Antredom possui a forma de um homem gordo, branco-amarelado, com cabelos pela barriga e costas no torso sempre desnudo e roupas esfarrapadas. Calvo, sempre exibe seu sorriso zombeteiro e sua voz mole e lamuriosa, falando como um homem fraco e necessitado. Sua boca, porém, pode ser aberta a tamanhos desproporcionais para engolir alguma vítima por inteiro.

Para aqueles que perderam tudo, ele pode ser representado por um enxame de insetos que chega em uma lavoura e devora tudo.

Símbolo

O símbolo deste príncipe é o desenho de uma mão esquerda com a palma para cima e na palma da mão são traçados dois arcos formando uma boca aberta.

Quando seus servos se saúdam um estende uma mão, representando o pedido e a fome, e o outro coloca a mão fechada em cima, representando a avareza.

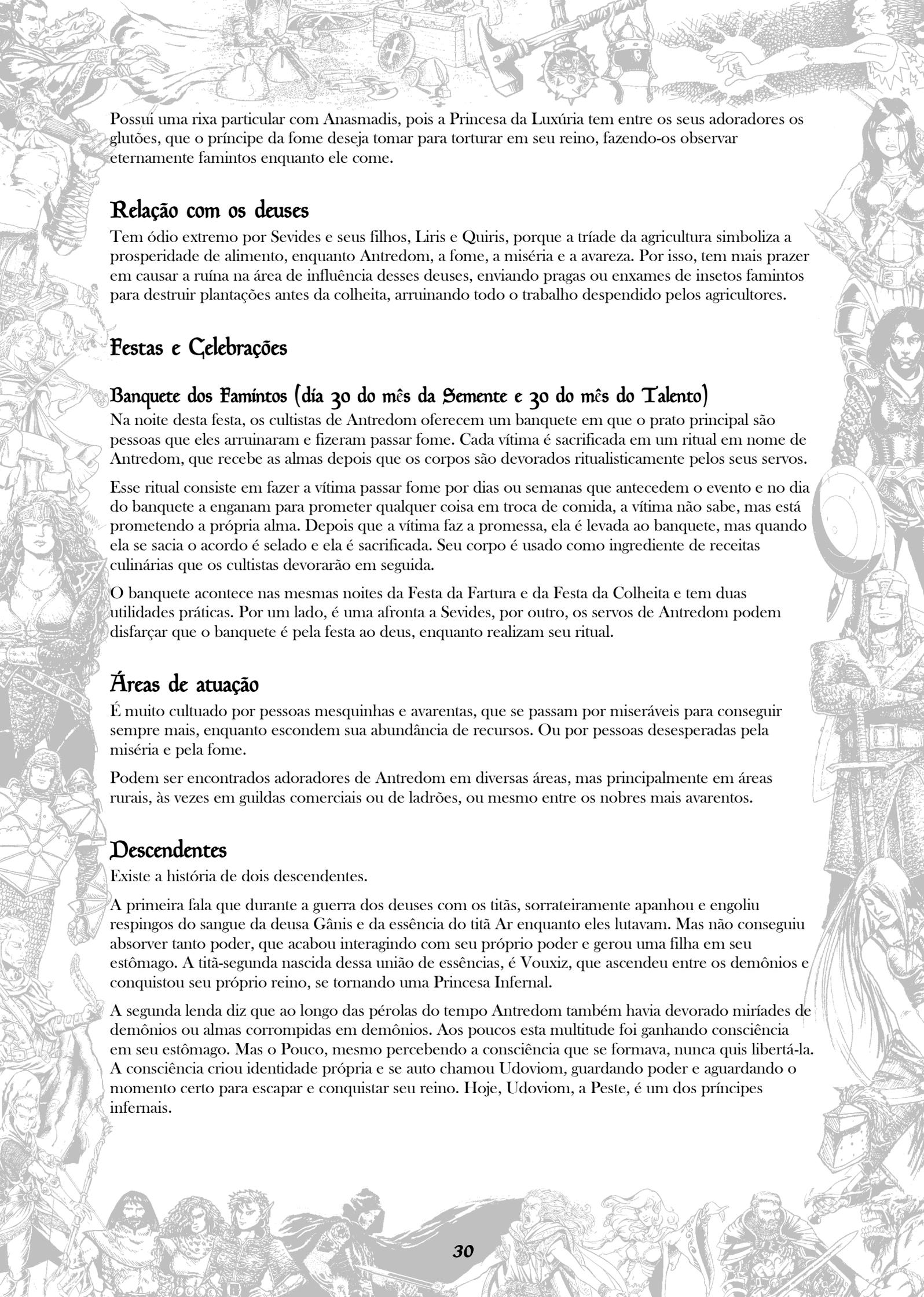
Cores

Sua cor é a sépia.

Relação com os demais Príncipes Infernais

Sempre insatisfeito, busca sempre mais e mais, mesmo que para isso tenha que destruir. Ele é o rei dos acordos injustos, em que sempre busca tirar vantagem das situações sem ter que abrir mão de nada.

Entre os príncipes é o menos procurado pelos seus pares, pois sabem que ele não ajuda, ou pouco ajuda mesmo em um interesse em comum. Até mesmo seu filho Udoviom, nascido de seu estômago, procura evitar a sua presença maldita. Apesar disso, possui uma relação cordial com sua filha Vouxiz, que costuma oferecer banquetes em seu reino para o pai.



Possui uma rixa particular com Anasmadis, pois a Princesa da Luxúria tem entre os seus adoradores os glutões, que o príncipe da fome deseja tomar para torturar em seu reino, fazendo-os observar eternamente famintos enquanto ele come.

Relação com os deuses

Tem ódio extremo por Sevides e seus filhos, Liris e Quiris, porque a tríade da agricultura simboliza a prosperidade de alimento, enquanto Antredom, a fome, a miséria e a avareza. Por isso, tem mais prazer em causar a ruína na área de influência desses deuses, enviando pragas ou enxames de insetos famintos para destruir plantações antes da colheita, arruinando todo o trabalho despendido pelos agricultores.

Festas e Celebrações

Banquete dos Famintos (dia 30 do mês da Semente e 30 do mês do Talento)

Na noite desta festa, os cultistas de Antredom oferecem um banquete em que o prato principal são pessoas que eles arruinaram e fizeram passar fome. Cada vítima é sacrificada em um ritual em nome de Antredom, que recebe as almas depois que os corpos são devorados ritualisticamente pelos seus servos.

Esse ritual consiste em fazer a vítima passar fome por dias ou semanas que antecedem o evento e no dia do banquete a enganam para prometer qualquer coisa em troca de comida, a vítima não sabe, mas está prometendo a própria alma. Depois que a vítima faz a promessa, ela é levada ao banquete, mas quando ela se sacia o acordo é selado e ela é sacrificada. Seu corpo é usado como ingrediente de receitas culinárias que os cultistas devorarão em seguida.

O banquete acontece nas mesmas noites da Festa da Fartura e da Festa da Colheita e tem duas utilidades práticas. Por um lado, é uma afronta a Sevides, por outro, os servos de Antredom podem disfarçar que o banquete é pela festa ao deus, enquanto realizam seu ritual.

Áreas de atuação

É muito cultuado por pessoas mesquinhas e avarentas, que se passam por miseráveis para conseguir sempre mais, enquanto escondem sua abundância de recursos. Ou por pessoas desesperadas pela miséria e pela fome.

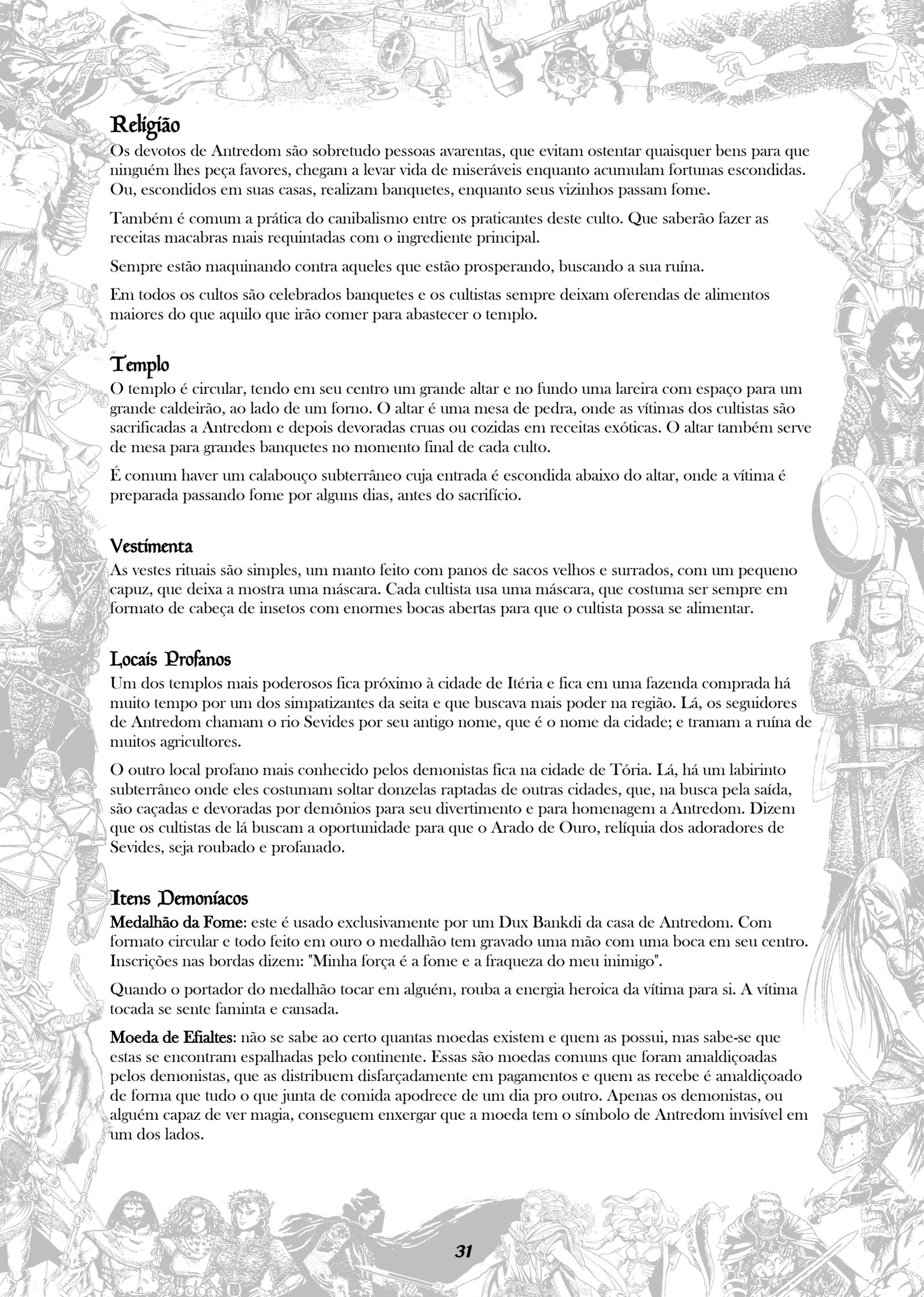
Podem ser encontrados adoradores de Antredom em diversas áreas, mas principalmente em áreas rurais, às vezes em guildas comerciais ou de ladrões, ou mesmo entre os nobres mais avarentos.

Descendentes

Existe a história de dois descendentes.

A primeira fala que durante a guerra dos deuses com os titãs, sorrateiramente apanhou e engoliu respingos do sangue da deusa Gânis e da essência do titã Ar enquanto eles lutavam. Mas não conseguiu absorver tanto poder, que acabou interagindo com seu próprio poder e gerou uma filha em seu estômago. A titã-segunda nascida dessa união de essências, é Vouxiz, que ascendeu entre os demônios e conquistou seu próprio reino, se tornando uma Princesa Infernal.

A segunda lenda diz que ao longo das pérolas do tempo Antredom também havia devorado miríades de demônios ou almas corrompidas em demônios. Aos poucos esta multitude foi ganhando consciência em seu estômago. Mas o Pouco, mesmo percebendo a consciência que se formava, nunca quis libertá-la. A consciência criou identidade própria e se auto chamou Udoviom, guardando poder e aguardando o momento certo para escapar e conquistar seu reino. Hoje, Udoviom, a Peste, é um dos príncipes infernais.



Religião

Os devotos de Antredom são sobretudo pessoas avarentas, que evitam ostentar quaisquer bens para que ninguém lhes peça favores, chegam a levar vida de miseráveis enquanto acumulam fortunas escondidas. Ou, escondidos em suas casas, realizam banquetes, enquanto seus vizinhos passam fome.

Também é comum a prática do canibalismo entre os praticantes deste culto. Que saberão fazer as receitas macabras mais requintadas com o ingrediente principal.

Sempre estão maquinando contra aqueles que estão prosperando, buscando a sua ruína.

Em todos os cultos são celebrados banquetes e os cultistas sempre deixam oferendas de alimentos maiores do que aquilo que irão comer para abastecer o templo.

Templo

O templo é circular, tendo em seu centro um grande altar e no fundo uma lareira com espaço para um grande caldeirão, ao lado de um forno. O altar é uma mesa de pedra, onde as vítimas dos cultistas são sacrificadas a Antredom e depois devoradas cruas ou cozidas em receitas exóticas. O altar também serve de mesa para grandes banquetes no momento final de cada culto.

É comum haver um calabouço subterrâneo cuja entrada é escondida abaixo do altar, onde a vítima é preparada passando fome por alguns dias, antes do sacrifício.

Vestimenta

As vestes rituais são simples, um manto feito com panos de sacos velhos e surrados, com um pequeno capuz, que deixa a mostra uma máscara. Cada cultista usa uma máscara, que costuma ser sempre em formato de cabeça de insetos com enormes bocas abertas para que o cultista possa se alimentar.

Locais Profanos

Um dos templos mais poderosos fica próximo à cidade de Itéria e fica em uma fazenda comprada há muito tempo por um dos simpatizantes da seita e que buscava mais poder na região. Lá, os seguidores de Antredom chamam o rio Sevides por seu antigo nome, que é o nome da cidade; e tramam a ruína de muitos agricultores.

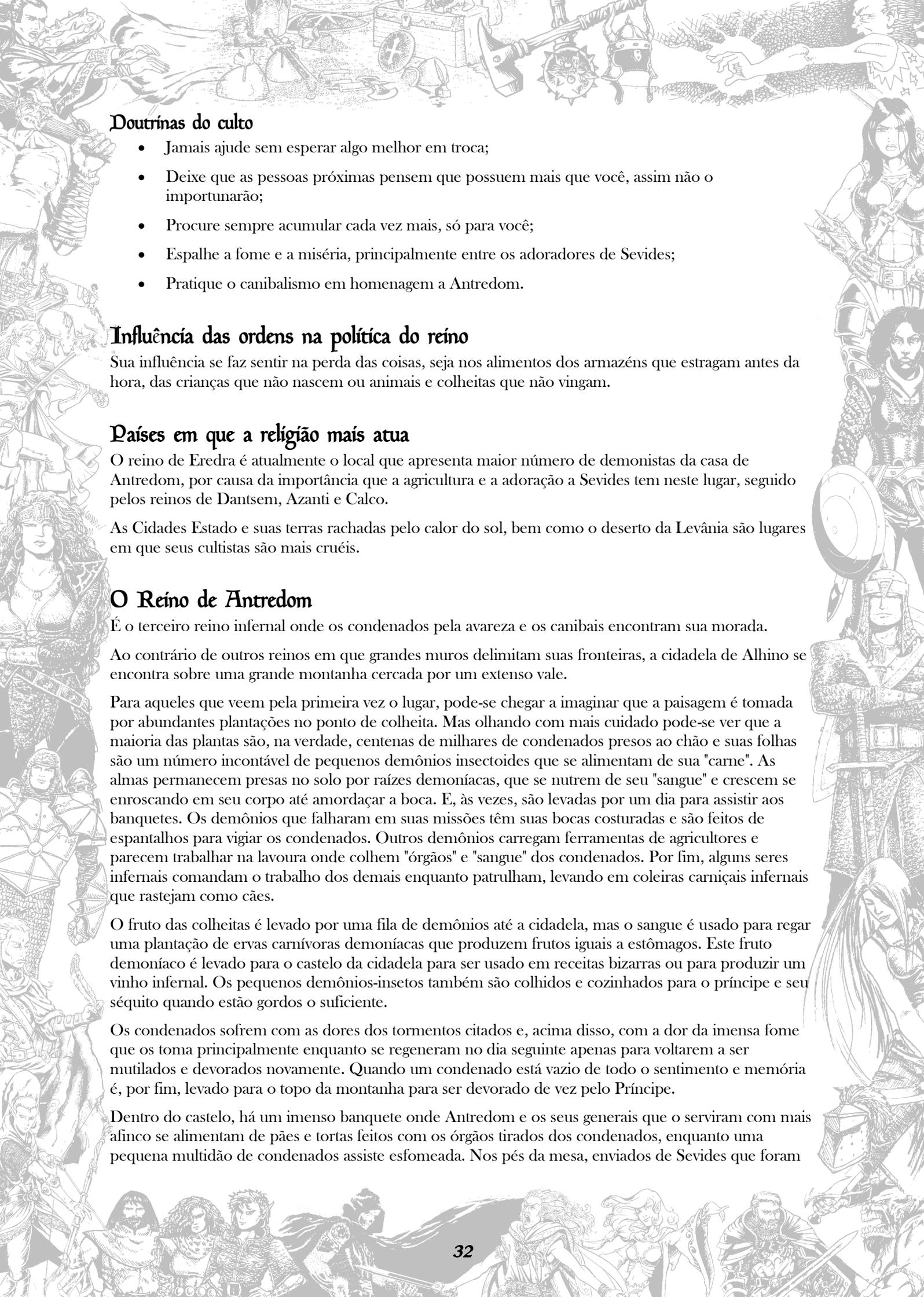
O outro local profano mais conhecido pelos demonistas fica na cidade de Tória. Lá, há um labirinto subterrâneo onde eles costumam soltar donzelas raptadas de outras cidades, que, na busca pela saída, são caçadas e devoradas por demônios para seu divertimento e para homenagem a Antredom. Dizem que os cultistas de lá buscam a oportunidade para que o Arado de Ouro, relíquia dos adoradores de Sevides, seja roubado e profanado.

Itens Demoníacos

Medalhão da Fome: este é usado exclusivamente por um Dux Bankdi da casa de Antredom. Com formato circular e todo feito em ouro o medalhão tem gravado uma mão com uma boca em seu centro. Incrições nas bordas dizem: "Minha força é a fome e a fraqueza do meu inimigo".

Quando o portador do medalhão tocar em alguém, rouba a energia heroica da vítima para si. A vítima tocada se sente faminta e cansada.

Moeda de Efiartes: não se sabe ao certo quantas moedas existem e quem as possui, mas sabe-se que estas se encontram espalhadas pelo continente. Essas são moedas comuns que foram amaldiçoadas pelos demonistas, que as distribuem disfarçadamente em pagamentos e quem as recebe é amaldiçoado de forma que tudo o que junta de comida apodrece de um dia pro outro. Apenas os demonistas, ou alguém capaz de ver magia, conseguem enxergar que a moeda tem o símbolo de Antredom invisível em um dos lados.



Doutrinas do culto

- Jamais ajude sem esperar algo melhor em troca;
- Deixe que as pessoas próximas pensem que possuem mais que você, assim não o importunarão;
- Procure sempre acumular cada vez mais, só para você;
- Espalhe a fome e a miséria, principalmente entre os adoradores de Sevides;
- Pratique o canibalismo em homenagem a Antredom.

Influência das ordens na política do reino

Sua influência se faz sentir na perda das coisas, seja nos alimentos dos armazéns que estragam antes da hora, das crianças que não nascem ou animais e colheitas que não vingam.

Países em que a religião mais atua

O reino de Eredra é atualmente o local que apresenta maior número de demonistas da casa de Antredom, por causa da importância que a agricultura e a adoração a Sevides tem neste lugar, seguido pelos reinos de Dantsem, Azanti e Calco.

As Cidades Estado e suas terras rachadas pelo calor do sol, bem como o deserto da Levânia são lugares em que seus cultistas são mais cruéis.

O Reino de Antredom

É o terceiro reino infernal onde os condenados pela avarizia e os canibais encontram sua morada.

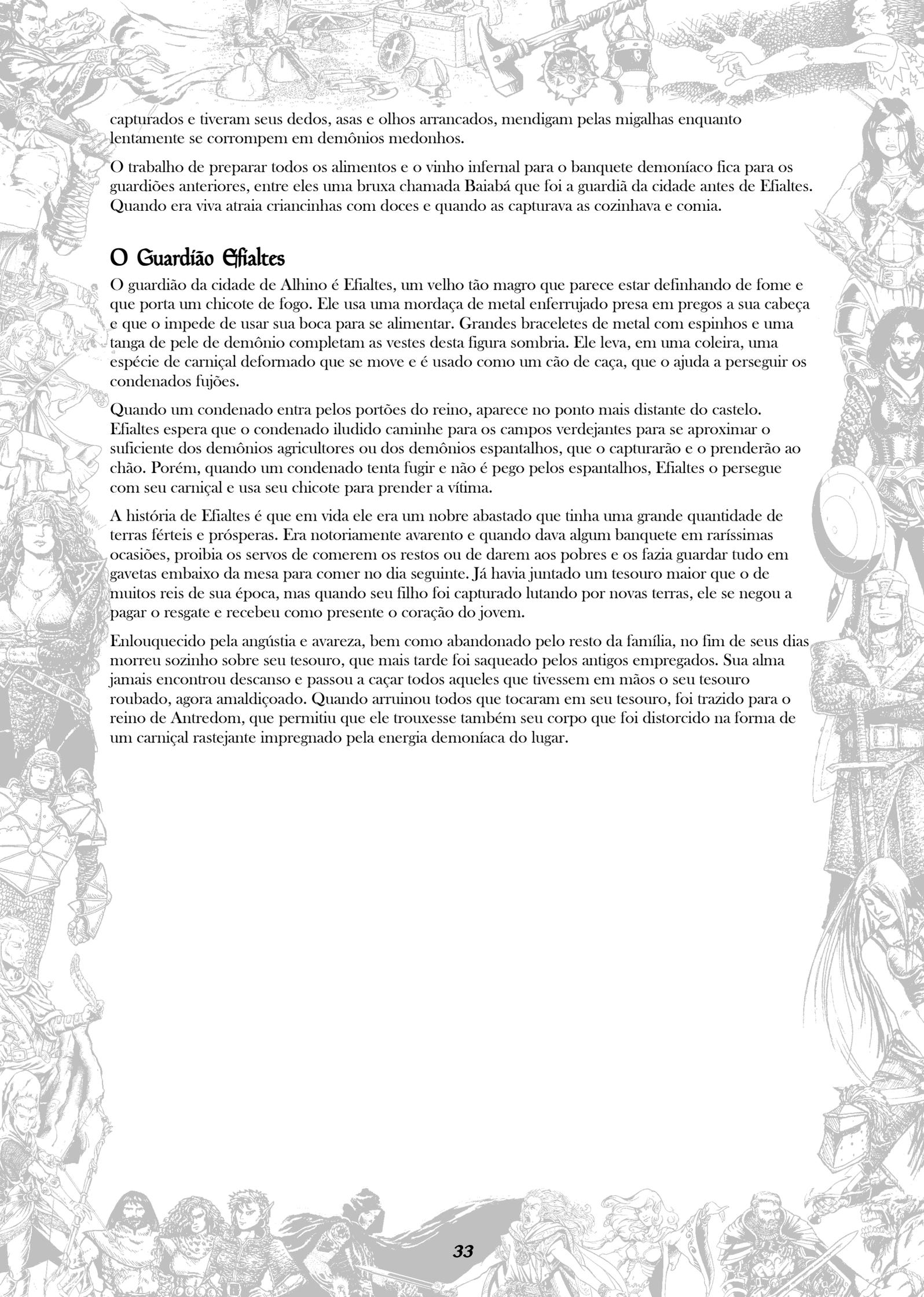
Ao contrário de outros reinos em que grandes muros delimitam suas fronteiras, a cidadela de Alhino se encontra sobre uma grande montanha cercada por um extenso vale.

Para aqueles que veem pela primeira vez o lugar, pode-se chegar a imaginar que a paisagem é tomada por abundantes plantações no ponto de colheita. Mas olhando com mais cuidado pode-se ver que a maioria das plantas são, na verdade, centenas de milhares de condenados presos ao chão e suas folhas são um número incontável de pequenos demônios insectoides que se alimentam de sua "carne". As almas permanecem presas no solo por raízes demoníacas, que se nutrem de seu "sangue" e crescem se enroscando em seu corpo até amordaçar a boca. E, às vezes, são levadas por um dia para assistir aos banquetes. Os demônios que falharam em suas missões têm suas bocas costuradas e são feitos de espantalhos para vigiar os condenados. Outros demônios carregam ferramentas de agricultores e parecem trabalhar na lavoura onde colhem "órgãos" e "sangue" dos condenados. Por fim, alguns seres infernais comandam o trabalho dos demais enquanto patrulham, levando em coleiras carniçais infernais que rastejam como cães.

O fruto das colheitas é levado por uma fila de demônios até a cidadela, mas o sangue é usado para regar uma plantação de ervas carnívoras demoníacas que produzem frutos iguais a estômagos. Este fruto demoníaco é levado para o castelo da cidadela para ser usado em receitas bizarras ou para produzir um vinho infernal. Os pequenos demônios-insetos também são colhidos e cozinhados para o príncipe e seu séquito quando estão gordos o suficiente.

Os condenados sofrem com as dores dos tormentos citados e, acima disso, com a dor da imensa fome que os toma principalmente enquanto se regeneram no dia seguinte apenas para voltarem a ser mutilados e devorados novamente. Quando um condenado está vazio de todo o sentimento e memória é, por fim, levado para o topo da montanha para ser devorado de vez pelo Príncipe.

Dentro do castelo, há um imenso banquete onde Antredom e os seus generais que o serviram com mais afinco se alimentam de pães e tortas feitos com os órgãos tirados dos condenados, enquanto uma pequena multidão de condenados assiste esfomeada. Nos pés da mesa, enviados de Sevides que foram



capturados e tiveram seus dedos, asas e olhos arrancados, mendigam pelas migalhas enquanto lentamente se corrompem em demônios medonhos.

O trabalho de preparar todos os alimentos e o vinho infernal para o banquete demoníaco fica para os guardiões anteriores, entre eles uma bruxa chamada Baiabá que foi a guardiã da cidade antes de Efiartes. Quando era viva atraía criancinhas com doces e quando as capturava as cozinhava e comia.

O Guardião Efiartes

O guardião da cidade de Alhino é Efiartes, um velho tão magro que parece estar definhando de fome e que porta um chicote de fogo. Ele usa uma mordaca de metal enferrujado presa em pregos a sua cabeça e que o impede de usar sua boca para se alimentar. Grandes braceletes de metal com espinhos e uma tanga de pele de demônio completam as vestes desta figura sombria. Ele leva, em uma coleira, uma espécie de carniçal deformado que se move e é usado como um cão de caça, que o ajuda a perseguir os condenados fujões.

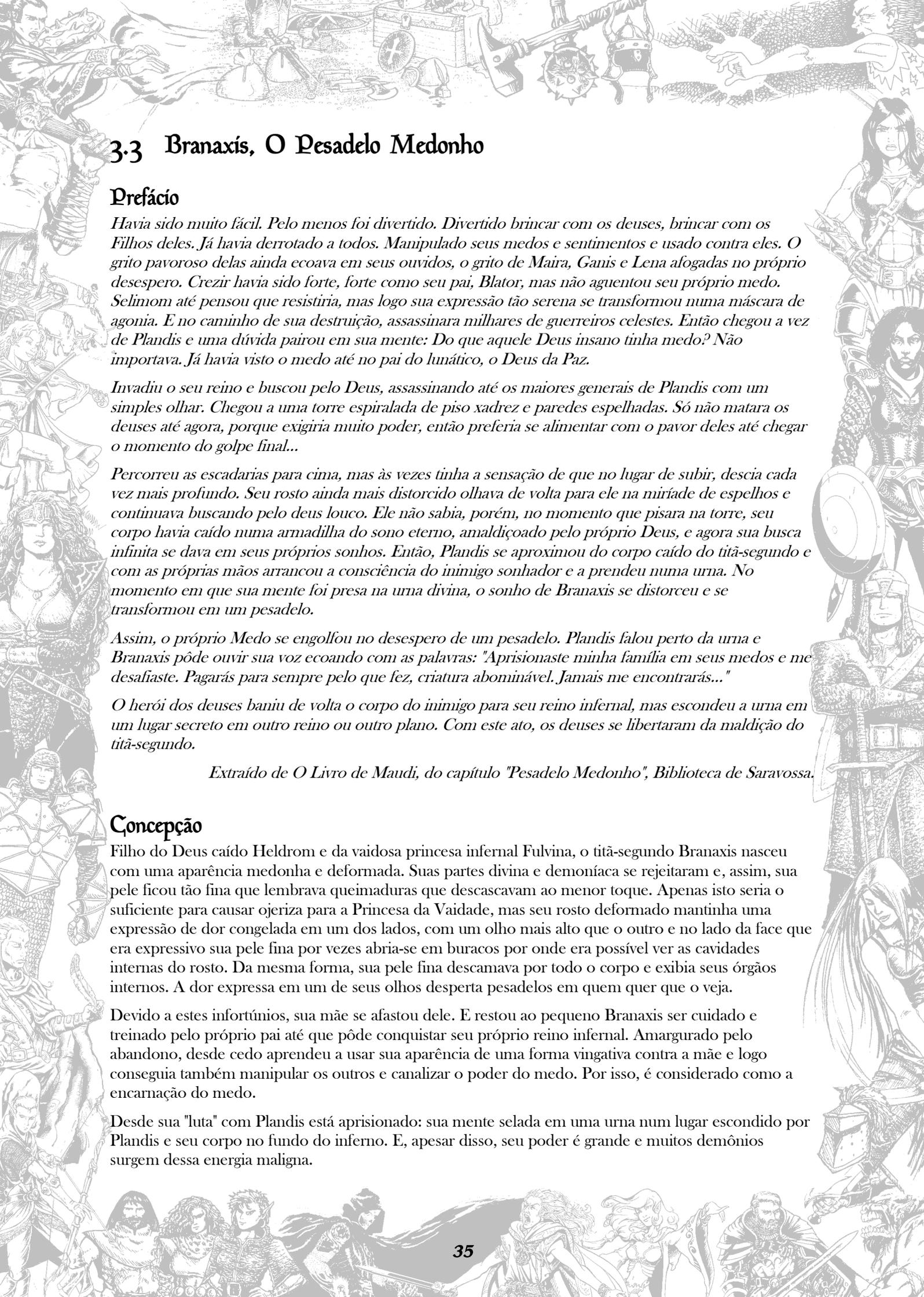
Quando um condenado entra pelos portões do reino, aparece no ponto mais distante do castelo. Efiartes espera que o condenado iludido caminhe para os campos verdejantes para se aproximar o suficiente dos demônios agricultores ou dos demônios espantelhos, que o capturarão e o prenderão ao chão. Porém, quando um condenado tenta fugir e não é pego pelos espantelhos, Efiartes o persegue com seu carniçal e usa seu chicote para prender a vítima.

A história de Efiartes é que em vida ele era um nobre abastado que tinha uma grande quantidade de terras férteis e prósperas. Era notoriamente avarento e quando dava algum banquete em raríssimas ocasiões, proibia os servos de comerem os restos ou de darem aos pobres e os fazia guardar tudo em gavetas embaixo da mesa para comer no dia seguinte. Já havia juntado um tesouro maior que o de muitos reis de sua época, mas quando seu filho foi capturado lutando por novas terras, ele se negou a pagar o resgate e recebeu como presente o coração do jovem.

Enlouquecido pela angústia e avareza, bem como abandonado pelo resto da família, no fim de seus dias morreu sozinho sobre seu tesouro, que mais tarde foi saqueado pelos antigos empregados. Sua alma jamais encontrou descanso e passou a caçar todos aqueles que tivessem em mãos o seu tesouro roubado, agora amaldiçoado. Quando arruinou todos que tocaram em seu tesouro, foi trazido para o reino de Antredom, que permitiu que ele trouxesse também seu corpo que foi distorcido na forma de um carniçal rastejante impregnado pela energia demoníaca do lugar.

Branaxís





3.3 Branaxis, O Pesadelo Medonho

Prefácio

Havia sido muito fácil. Pelo menos foi divertido. Divertido brincar com os deuses, brincar com os Filhos deles. Já havia derrotado a todos. Manipulado seus medos e sentimentos e usado contra eles. O grito pavoroso delas ainda ecoava em seus ouvidos, o grito de Maira, Ganis e Lena afogadas no próprio desespero. Crezir havia sido forte, forte como seu pai, Blator, mas não aguentou seu próprio medo. Selimom até pensou que resistiria, mas logo sua expressão tão serena se transformou numa máscara de agonia. E no caminho de sua destruição, assassinara milhares de guerreiros celestes. Então chegou a vez de Plandis e uma dúvida pairou em sua mente: Do que aquele Deus insano tinha medo? Não importava. Já havia visto o medo até no pai do lunático, o Deus da Paz.

Invadiu o seu reino e buscou pelo Deus, assassinando até os maiores generais de Plandis com um simples olhar. Chegou a uma torre espiralada de piso xadrez e paredes espelhadas. Só não matara os deuses até agora, porque exigiria muito poder, então preferia se alimentar com o pavor deles até chegar o momento do golpe final...

Percorreu as escadarias para cima, mas às vezes tinha a sensação de que no lugar de subir, descia cada vez mais profundo. Seu rosto ainda mais distorcido olhava de volta para ele na miríade de espelhos e continuava buscando pelo deus louco. Ele não sabia, porém, no momento que pisara na torre, seu corpo havia caído numa armadilha do sono eterno, amaldiçoado pelo próprio Deus, e agora sua busca infinita se dava em seus próprios sonhos. Então, Plandis se aproximou do corpo caído do titã-segundo e com as próprias mãos arrancou a consciência do inimigo sonhador e a prendeu numa urna. No momento em que sua mente foi presa na urna divina, o sonho de Branaxis se distorceu e se transformou em um pesadelo.

Assim, o próprio Medo se engolfou no desespero de um pesadelo. Plandis falou perto da urna e Branaxis pôde ouvir sua voz ecoando com as palavras: "Aprisionaste minha família em seus medos e me desafiaste. Pagarás para sempre pelo que fez, criatura abominável. Jamais me encontrarás..."

O herói dos deuses baniu de volta o corpo do inimigo para seu reino infernal, mas escondeu a urna em um lugar secreto em outro reino ou outro plano. Com este ato, os deuses se libertaram da maldição do titã-segundo.

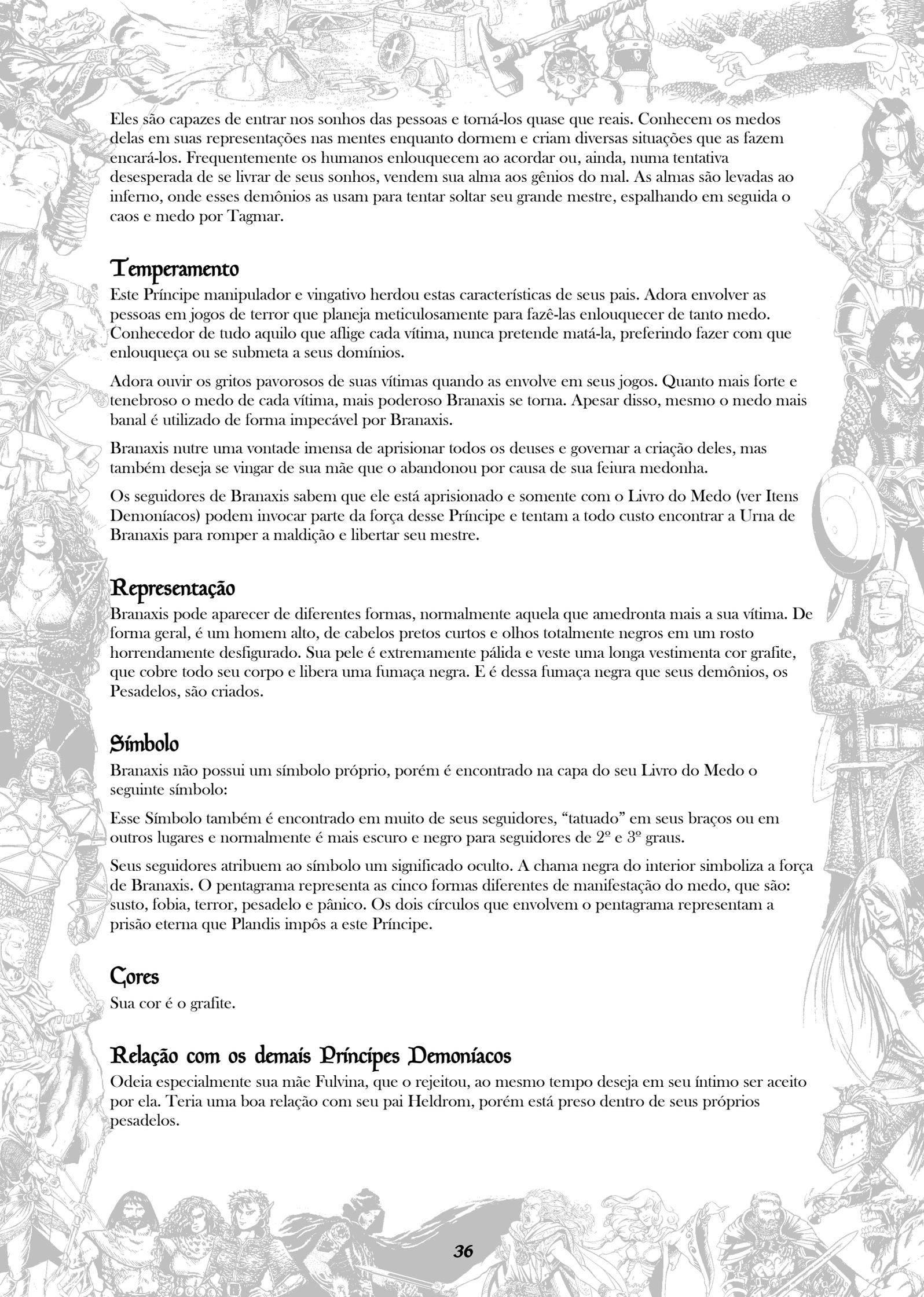
Extraído de O Livro de Maudi, do capítulo "Pesadelo Medonho", Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Filho do Deus caído Heldrom e da vaidosa princesa infernal Fulvina, o titã-segundo Branaxis nasceu com uma aparência medonha e deformada. Suas partes divina e demoníaca se rejeitaram e, assim, sua pele ficou tão fina que lembrava queimaduras que descascavam ao menor toque. Apenas isto seria o suficiente para causar ojeriza para a Princesa da Vaidade, mas seu rosto deformado mantinha uma expressão de dor congelada em um dos lados, com um olho mais alto que o outro e no lado da face que era expressivo sua pele fina por vezes abria-se em buracos por onde era possível ver as cavidades internas do rosto. Da mesma forma, sua pele fina descamava por todo o corpo e exibia seus órgãos internos. A dor expressa em um de seus olhos desperta pesadelos em quem quer que o veja.

Devido a estes infortúnios, sua mãe se afastou dele. E restou ao pequeno Branaxis ser cuidado e treinado pelo próprio pai até que pôde conquistar seu próprio reino infernal. Amargurado pelo abandono, desde cedo aprendeu a usar sua aparência de uma forma vingativa contra a mãe e logo conseguia também manipular os outros e canalizar o poder do medo. Por isso, é considerado como a encarnação do medo.

Desde sua "luta" com Plandis está aprisionado: sua mente selada em uma urna num lugar escondido por Plandis e seu corpo no fundo do inferno. E, apesar disso, seu poder é grande e muitos demônios surgem dessa energia maligna.



Eles são capazes de entrar nos sonhos das pessoas e torná-los quase que reais. Conhecem os medos delas em suas representações nas mentes enquanto dormem e criam diversas situações que as fazem encará-los. Frequentemente os humanos enlouquecem ao acordar ou, ainda, numa tentativa desesperada de se livrar de seus sonhos, vendem sua alma aos gênios do mal. As almas são levadas ao inferno, onde esses demônios as usam para tentar soltar seu grande mestre, espalhando em seguida o caos e medo por Tagmar.

Temperamento

Este Príncipe manipulador e vingativo herdou estas características de seus pais. Adora envolver as pessoas em jogos de terror que planeja meticulosamente para fazê-las enlouquecer de tanto medo. Conhecedor de tudo aquilo que aflige cada vítima, nunca pretende matá-la, preferindo fazer com que enlouqueça ou se submeta a seus domínios.

Adora ouvir os gritos pavorosos de suas vítimas quando as envolve em seus jogos. Quanto mais forte e tenebroso o medo de cada vítima, mais poderoso Branaxis se torna. Apesar disso, mesmo o medo mais banal é utilizado de forma impecável por Branaxis.

Branaxis nutre uma vontade imensa de aprisionar todos os deuses e governar a criação deles, mas também deseja se vingar de sua mãe que o abandonou por causa de sua feiura medonha.

Os seguidores de Branaxis sabem que ele está aprisionado e somente com o Livro do Medo (ver Itens Demoníacos) podem invocar parte da força desse Príncipe e tentam a todo custo encontrar a Urna de Branaxis para romper a maldição e libertar seu mestre.

Representação

Branaxis pode aparecer de diferentes formas, normalmente aquela que amedronta mais a sua vítima. De forma geral, é um homem alto, de cabelos pretos curtos e olhos totalmente negros em um rosto horrendamente desfigurado. Sua pele é extremamente pálida e veste uma longa vestimenta cor grafite, que cobre todo seu corpo e libera uma fumaça negra. É dessa fumaça negra que seus demônios, os Pesadelos, são criados.

Símbolo

Branaxis não possui um símbolo próprio, porém é encontrado na capa do seu Livro do Medo o seguinte símbolo:

Esse Símbolo também é encontrado em muito de seus seguidores, “tatuado” em seus braços ou em outros lugares e normalmente é mais escuro e negro para seguidores de 2º e 3º graus.

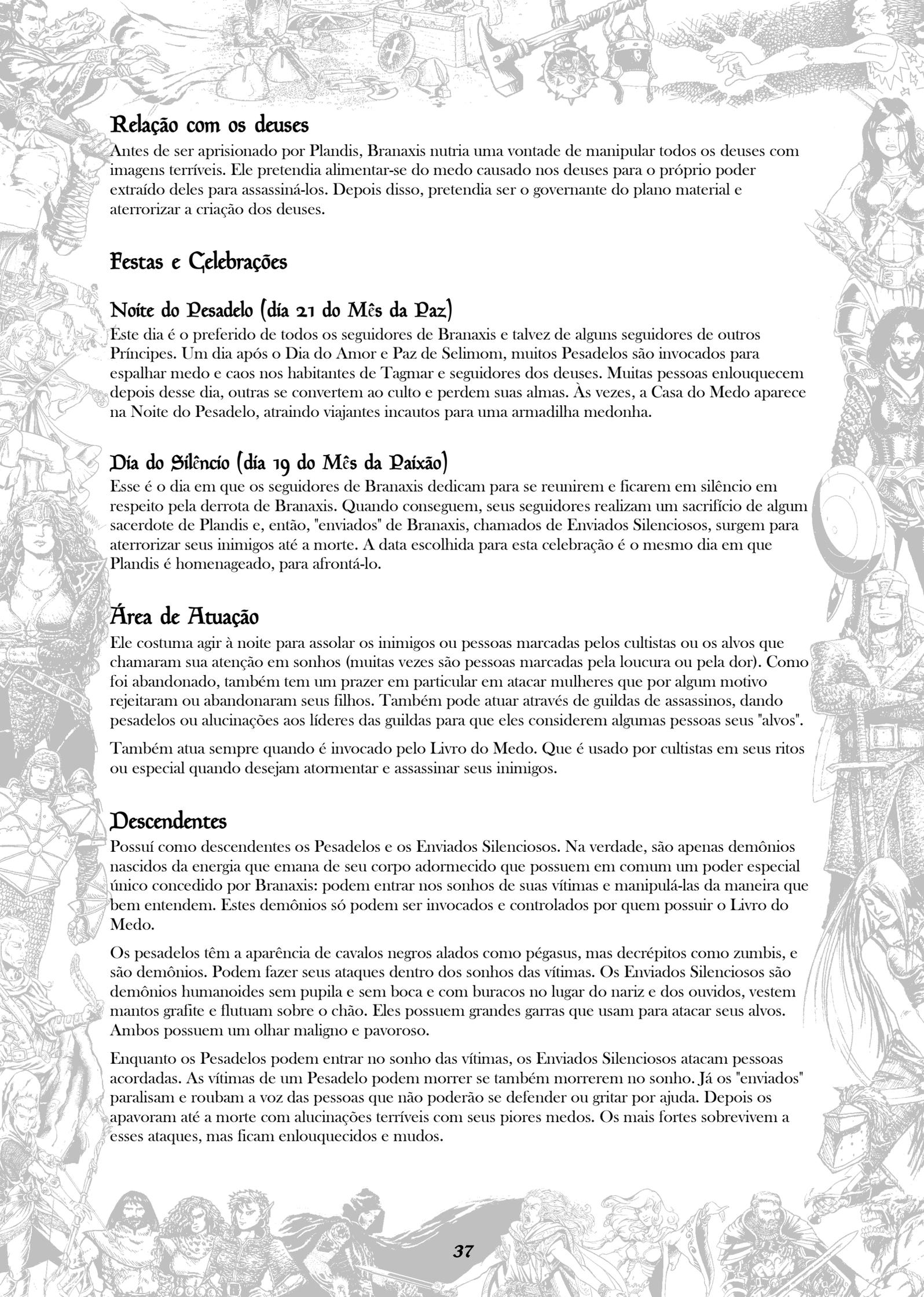
Seus seguidores atribuem ao símbolo um significado oculto. A chama negra do interior simboliza a força de Branaxis. O pentagrama representa as cinco formas diferentes de manifestação do medo, que são: susto, fobia, terror, pesadelo e pânico. Os dois círculos que envolvem o pentagrama representam a prisão eterna que Plandis impôs a este Príncipe.

Cores

Sua cor é o grafite.

Relação com os demais Príncipes Demoníacos

Odeia especialmente sua mãe Fulvina, que o rejeitou, ao mesmo tempo deseja em seu íntimo ser aceito por ela. Teria uma boa relação com seu pai Heldrom, porém está preso dentro de seus próprios pesadelos.



Relação com os deuses

Antes de ser aprisionado por Plandis, Branaxis nutria uma vontade de manipular todos os deuses com imagens terríveis. Ele pretendia alimentar-se do medo causado nos deuses para o próprio poder extraído deles para assassiná-los. Depois disso, pretendia ser o governante do plano material e aterrorizar a criação dos deuses.

Festas e Celebrações

Noite do Pesadelo (dia 21 do Mês da Paz)

Este dia é o preferido de todos os seguidores de Branaxis e talvez de alguns seguidores de outros Príncipes. Um dia após o Dia do Amor e Paz de Selimom, muitos Pesadelos são invocados para espalhar medo e caos nos habitantes de Tagmar e seguidores dos deuses. Muitas pessoas enlouquecem depois desse dia, outras se convertem ao culto e perdem suas almas. Às vezes, a Casa do Medo aparece na Noite do Pesadelo, atraindo viajantes incautos para uma armadilha medonha.

Dia do Silêncio (dia 19 do Mês da Paixão)

Esse é o dia em que os seguidores de Branaxis dedicam para se reunirem e ficarem em silêncio em respeito pela derrota de Branaxis. Quando conseguem, seus seguidores realizam um sacrifício de algum sacerdote de Plandis e, então, "enviados" de Branaxis, chamados de Enviados Silenciosos, surgem para aterrorizar seus inimigos até a morte. A data escolhida para esta celebração é o mesmo dia em que Plandis é homenageado, para afrontá-lo.

Área de Atuação

Ele costuma agir à noite para assolar os inimigos ou pessoas marcadas pelos cultistas ou os alvos que chamaram sua atenção em sonhos (muitas vezes são pessoas marcadas pela loucura ou pela dor). Como foi abandonado, também tem um prazer em particular em atacar mulheres que por algum motivo rejeitaram ou abandonaram seus filhos. Também pode atuar através de guildas de assassinos, dando pesadelos ou alucinações aos líderes das guildas para que eles considerem algumas pessoas seus "alvos".

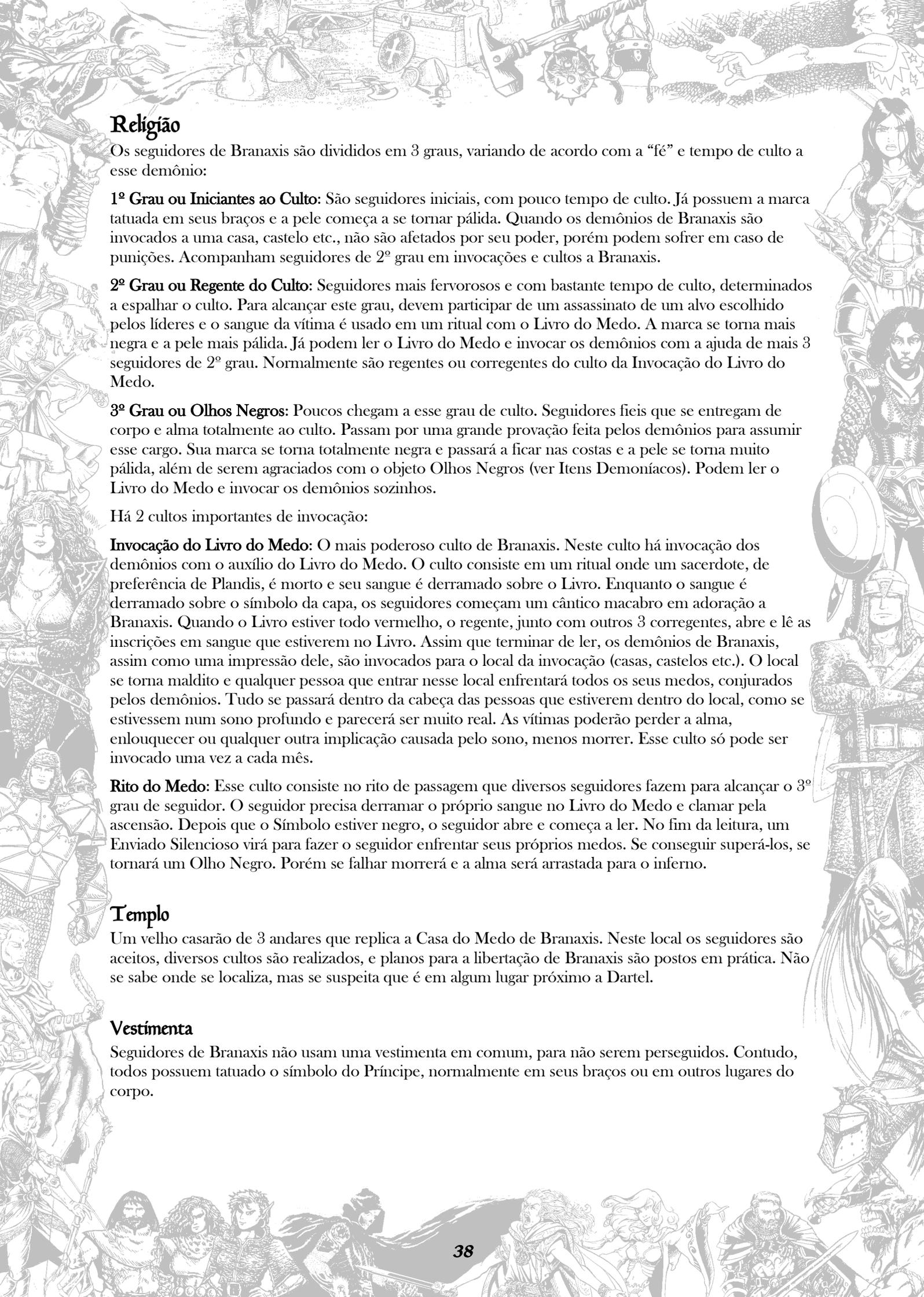
Também atua sempre quando é invocado pelo Livro do Medo. Que é usado por cultistas em seus ritos ou especial quando desejam atormentar e assassinar seus inimigos.

Descendentes

Possuí como descendentes os Pesadelos e os Enviados Silenciosos. Na verdade, são apenas demônios nascidos da energia que emana de seu corpo adormecido que possuem em comum um poder especial único concedido por Branaxis: podem entrar nos sonhos de suas vítimas e manipulá-las da maneira que bem entendem. Estes demônios só podem ser invocados e controlados por quem possuir o Livro do Medo.

Os pesadelos têm a aparência de cavalos negros alados como pégasus, mas decrepitos como zumbis, e são demônios. Podem fazer seus ataques dentro dos sonhos das vítimas. Os Enviados Silenciosos são demônios humanoides sem pupila e sem boca e com buracos no lugar do nariz e dos ouvidos, vestem mantos grafite e flutuam sobre o chão. Eles possuem grandes garras que usam para atacar seus alvos. Ambos possuem um olhar maligno e pavoroso.

Enquanto os Pesadelos podem entrar no sonho das vítimas, os Enviados Silenciosos atacam pessoas acordadas. As vítimas de um Pesadelo podem morrer se também morrerem no sonho. Já os "enviados" paralisam e roubam a voz das pessoas que não poderão se defender ou gritar por ajuda. Depois os apavoram até a morte com alucinações terríveis com seus piores medos. Os mais fortes sobrevivem a esses ataques, mas ficam enlouquecidos e mudos.



Religião

Os seguidores de Branaxis são divididos em 3 graus, variando de acordo com a “fé” e tempo de culto a esse demônio:

1º Grau ou Iniciantes ao Culto: São seguidores iniciais, com pouco tempo de culto. Já possuem a marca tatuada em seus braços e a pele começa a se tornar pálida. Quando os demônios de Branaxis são invocados a uma casa, castelo etc., não são afetados por seu poder, porém podem sofrer em caso de punições. Acompanham seguidores de 2º grau em invocações e cultos a Branaxis.

2º Grau ou Regente do Culto: Seguidores mais fervorosos e com bastante tempo de culto, determinados a espalhar o culto. Para alcançar este grau, devem participar de um assassinato de um alvo escolhido pelos líderes e o sangue da vítima é usado em um ritual com o Livro do Medo. A marca se torna mais negra e a pele mais pálida. Já podem ler o Livro do Medo e invocar os demônios com a ajuda de mais 3 seguidores de 2º grau. Normalmente são regentes ou corregentes do culto da Invocação do Livro do Medo.

3º Grau ou Olhos Negros: Poucos chegam a esse grau de culto. Seguidores fieis que se entregam de corpo e alma totalmente ao culto. Passam por uma grande prova feita pelos demônios para assumir esse cargo. Sua marca se torna totalmente negra e passará a ficar nas costas e a pele se torna muito pálida, além de serem agraciados com o objeto Olhos Negros (ver Itens Demoníacos). Podem ler o Livro do Medo e invocar os demônios sozinhos.

Há 2 cultos importantes de invocação:

Invocação do Livro do Medo: O mais poderoso culto de Branaxis. Neste culto há invocação dos demônios com o auxílio do Livro do Medo. O culto consiste em um ritual onde um sacerdote, de preferência de Plandis, é morto e seu sangue é derramado sobre o Livro. Enquanto o sangue é derramado sobre o símbolo da capa, os seguidores começam um cântico macabro em adoração a Branaxis. Quando o Livro estiver todo vermelho, o regente, junto com outros 3 corregentes, abre e lê as inscrições em sangue que estiverem no Livro. Assim que terminar de ler, os demônios de Branaxis, assim como uma impressão dele, são invocados para o local da invocação (casas, castelos etc.). O local se torna maldito e qualquer pessoa que entrar nesse local enfrentará todos os seus medos, conjurados pelos demônios. Tudo se passará dentro da cabeça das pessoas que estiverem dentro do local, como se estivessem num sono profundo e parecerá ser muito real. As vítimas poderão perder a alma, enlouquecer ou qualquer outra implicação causada pelo sono, menos morrer. Esse culto só pode ser invocado uma vez a cada mês.

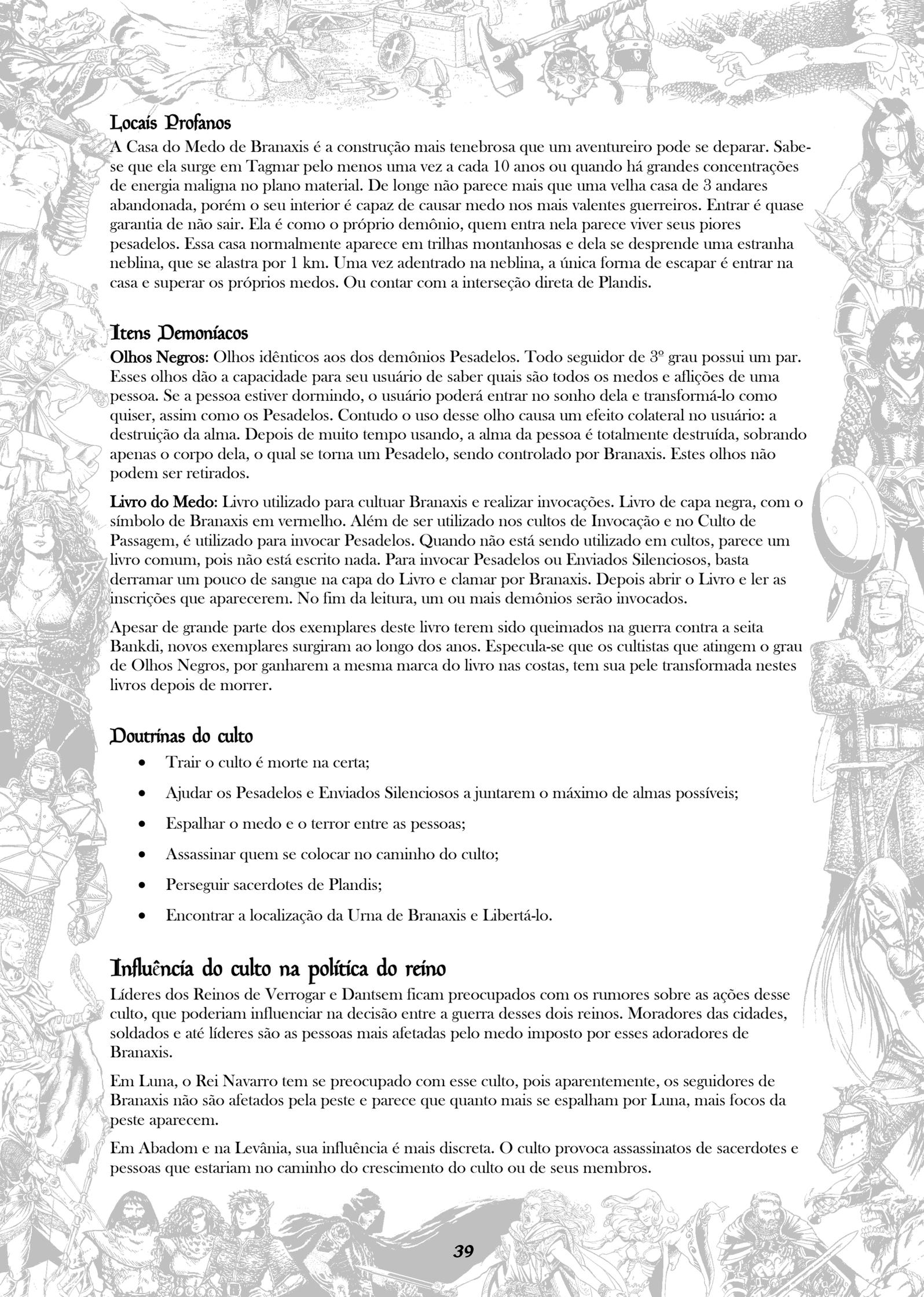
Rito do Medo: Esse culto consiste no rito de passagem que diversos seguidores fazem para alcançar o 3º grau de seguidor. O seguidor precisa derramar o próprio sangue no Livro do Medo e clamar pela ascensão. Depois que o Símbolo estiver negro, o seguidor abre e começa a ler. No fim da leitura, um Enviado Silencioso virá para fazer o seguidor enfrentar seus próprios medos. Se conseguir superá-los, se tornará um Olho Negro. Porém se falhar morrerá e a alma será arrastada para o inferno.

Templo

Um velho casarão de 3 andares que replica a Casa do Medo de Branaxis. Neste local os seguidores são aceitos, diversos cultos são realizados, e planos para a libertação de Branaxis são postos em prática. Não se sabe onde se localiza, mas se suspeita que é em algum lugar próximo a Dartel.

Vestimenta

Seguidores de Branaxis não usam uma vestimenta em comum, para não serem perseguidos. Contudo, todos possuem tatuado o símbolo do Príncipe, normalmente em seus braços ou em outros lugares do corpo.



Locais Profanos

A Casa do Medo de Branaxis é a construção mais tenebrosa que um aventureiro pode se deparar. Sabe-se que ela surge em Tagmar pelo menos uma vez a cada 10 anos ou quando há grandes concentrações de energia maligna no plano material. De longe não parece mais que uma velha casa de 3 andares abandonada, porém o seu interior é capaz de causar medo nos mais valentes guerreiros. Entrar é quase garantia de não sair. Ela é como o próprio demônio, quem entra nela parece viver seus piores pesadelos. Essa casa normalmente aparece em trilhas montanhosas e dela se desprende uma estranha neblina, que se alastra por 1 km. Uma vez adentrado na neblina, a única forma de escapar é entrar na casa e superar os próprios medos. Ou contar com a interseção direta de Plandis.

Itens Demoníacos

Olhos Negros: Olhos idênticos aos dos demônios Pesadelos. Todo seguidor de 3º grau possui um par. Esses olhos dão a capacidade para seu usuário de saber quais são todos os medos e aflições de uma pessoa. Se a pessoa estiver dormindo, o usuário poderá entrar no sonho dela e transformá-lo como quiser, assim como os Pesadelos. Contudo o uso desse olho causa um efeito colateral no usuário: a destruição da alma. Depois de muito tempo usando, a alma da pessoa é totalmente destruída, sobrando apenas o corpo dela, o qual se torna um Pesadelo, sendo controlado por Branaxis. Estes olhos não podem ser retirados.

Livro do Medo: Livro utilizado para cultuar Branaxis e realizar invocações. Livro de capa negra, com o símbolo de Branaxis em vermelho. Além de ser utilizado nos cultos de Invocação e no Culto de Passagem, é utilizado para invocar Pesadelos. Quando não está sendo utilizado em cultos, parece um livro comum, pois não está escrito nada. Para invocar Pesadelos ou Enviados Silenciosos, basta derramar um pouco de sangue na capa do Livro e clamar por Branaxis. Depois abrir o Livro e ler as inscrições que aparecerem. No fim da leitura, um ou mais demônios serão invocados.

Apesar de grande parte dos exemplares deste livro terem sido queimados na guerra contra a seita Bankdi, novos exemplares surgiram ao longo dos anos. Especula-se que os cultistas que atingem o grau de Olhos Negros, por ganharem a mesma marca do livro nas costas, tem sua pele transformada nestes livros depois de morrer.

Doutrinas do culto

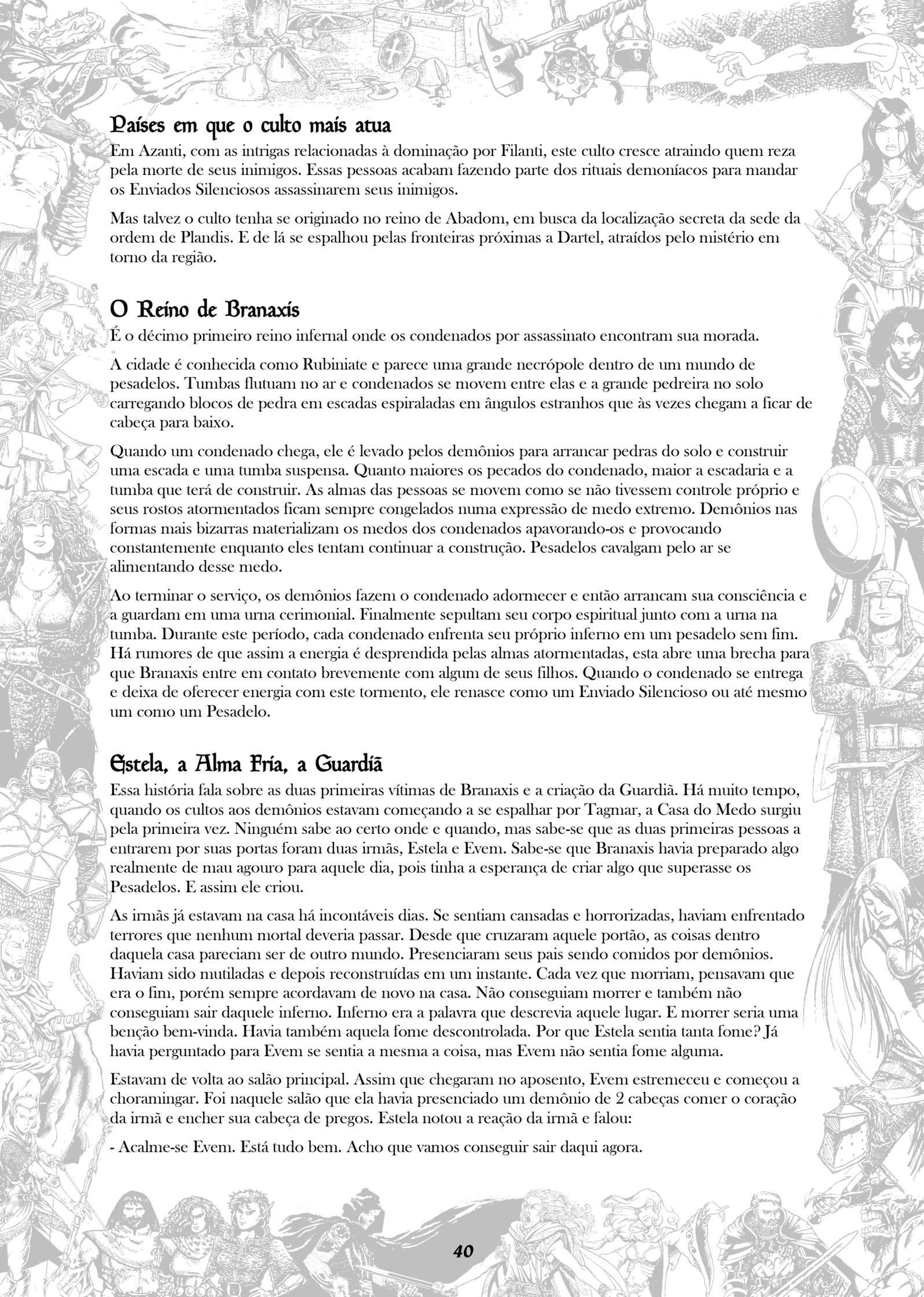
- Trair o culto é morte na certa;
- Ajudar os Pesadelos e Enviados Silenciosos a juntarem o máximo de almas possíveis;
- Espalhar o medo e o terror entre as pessoas;
- Assassinar quem se colocar no caminho do culto;
- Perseguir sacerdotes de Plandis;
- Encontrar a localização da Urna de Branaxis e Libertá-lo.

Influência do culto na política do reino

Líderes dos Reinos de Verrogar e Dantsem ficam preocupados com os rumores sobre as ações desse culto, que poderiam influenciar na decisão entre a guerra desses dois reinos. Moradores das cidades, soldados e até líderes são as pessoas mais afetadas pelo medo imposto por esses adoradores de Branaxis.

Em Luna, o Rei Navarro tem se preocupado com esse culto, pois aparentemente, os seguidores de Branaxis não são afetados pela peste e parece que quanto mais se espalham por Luna, mais focos da peste aparecem.

Em Abadom e na Levânia, sua influência é mais discreta. O culto provoca assassinatos de sacerdotes e pessoas que estariam no caminho do crescimento do culto ou de seus membros.



Países em que o culto mais atua

Em Azanti, com as intrigas relacionadas à dominação por Filanti, este culto cresce atraindo quem reza pela morte de seus inimigos. Essas pessoas acabam fazendo parte dos rituais demoníacos para mandar os Enviados Silenciosos assassinar seus inimigos.

Mas talvez o culto tenha se originado no reino de Abadom, em busca da localização secreta da sede da ordem de Plandis. E de lá se espalhou pelas fronteiras próximas a Dartel, atraídos pelo mistério em torno da região.

O Reino de Branaxis

É o décimo primeiro reino infernal onde os condenados por assassinato encontram sua morada.

A cidade é conhecida como Rubiniate e parece uma grande necrópole dentro de um mundo de pesadelos. Tumbas flutuam no ar e condenados se movem entre elas e a grande pedra no solo carregando blocos de pedra em escadas espiraladas em ângulos estranhos que às vezes chegam a ficar de cabeça para baixo.

Quando um condenado chega, ele é levado pelos demônios para arrancar pedras do solo e construir uma escada e uma tumba suspensa. Quanto maiores os pecados do condenado, maior a escadaria e a tumba que terá de construir. As almas das pessoas se movem como se não tivessem controle próprio e seus rostos atormentados ficam sempre congelados numa expressão de medo extremo. Demônios nas formas mais bizarras materializam os medos dos condenados apavorando-os e provocando constantemente enquanto eles tentam continuar a construção. Pesadelos cavalgam pelo ar se alimentando desse medo.

Ao terminar o serviço, os demônios fazem o condenado adormecer e então arrancam sua consciência e a guardam em uma urna cerimonial. Finalmente sepultam seu corpo espiritual junto com a urna na tumba. Durante este período, cada condenado enfrenta seu próprio inferno em um pesadelo sem fim. Há rumores de que assim a energia é desprendida pelas almas atormentadas, esta abre uma brecha para que Branaxis entre em contato brevemente com algum de seus filhos. Quando o condenado se entrega e deixa de oferecer energia com este tormento, ele renasce como um Enviado Silencioso ou até mesmo um como um Pesadelo.

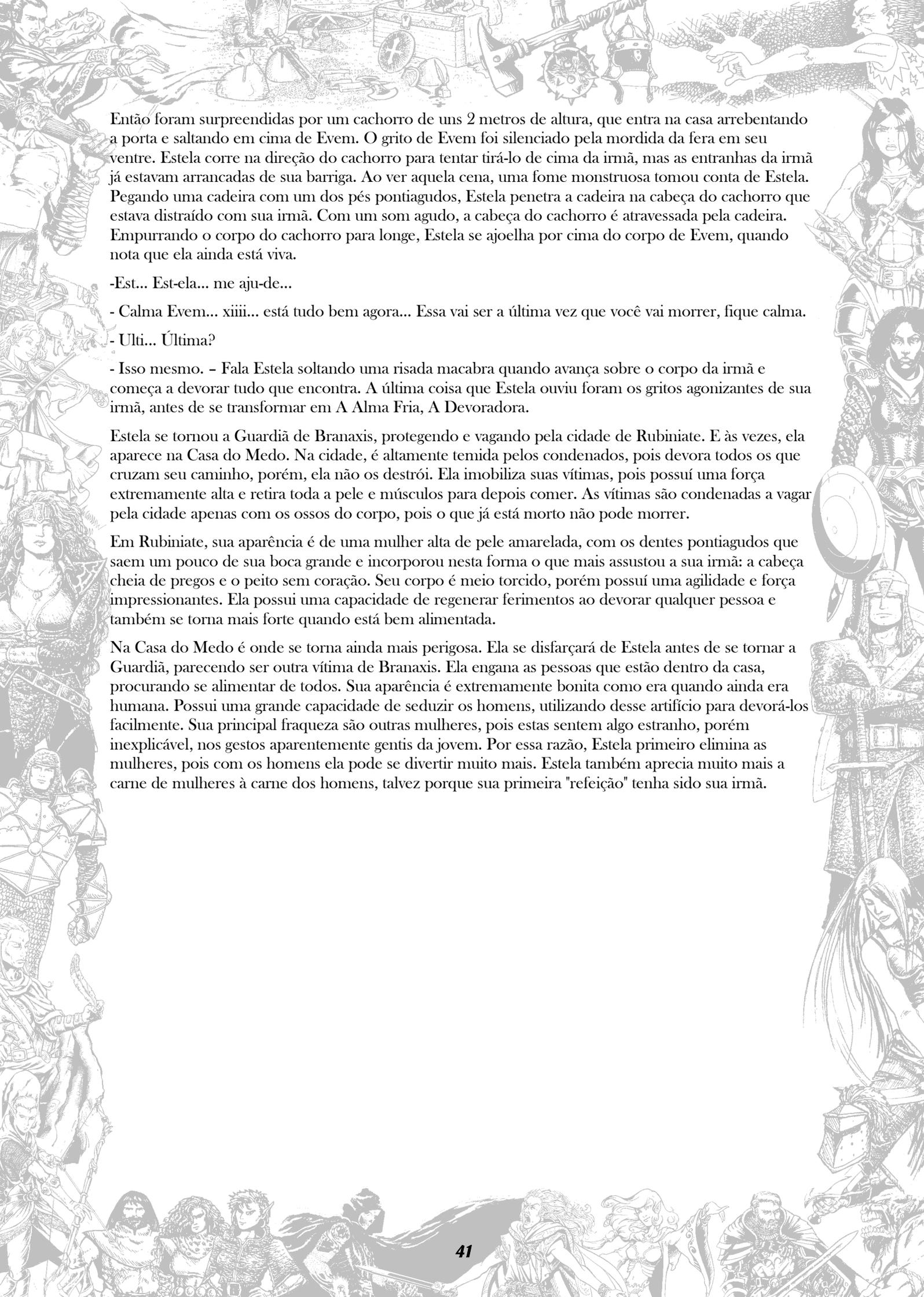
Estela, a Alma Fria, a Guardiã

Essa história fala sobre as duas primeiras vítimas de Branaxis e a criação da Guardiã. Há muito tempo, quando os cultos aos demônios estavam começando a se espalhar por Tagmar, a Casa do Medo surgiu pela primeira vez. Ninguém sabe ao certo onde e quando, mas sabe-se que as duas primeiras pessoas a entrarem por suas portas foram duas irmãs, Estela e Evem. Sabe-se que Branaxis havia preparado algo realmente de mau agouro para aquele dia, pois tinha a esperança de criar algo que superasse os Pesadelos. E assim ele criou.

As irmãs já estavam na casa há incontáveis dias. Se sentiam cansadas e horrorizadas, haviam enfrentado terrores que nenhum mortal deveria passar. Desde que cruzaram aquele portão, as coisas dentro daquela casa pareciam ser de outro mundo. Presenciaram seus pais sendo comidos por demônios. Havia sido mutiladas e depois reconstruídas em um instante. Cada vez que morriam, pensavam que era o fim, porém sempre acordavam de novo na casa. Não conseguiam morrer e também não conseguiam sair daquele inferno. Inferno era a palavra que descrevia aquele lugar. E morrer seria uma benção bem-vinda. Havia também aquela fome descontrolada. Por que Estela sentia tanta fome? Já havia perguntado para Evem se sentia a mesma coisa, mas Evem não sentia fome alguma.

Estavam de volta ao salão principal. Assim que chegaram no aposento, Evem estremeceu e começou a choramingar. Foi naquele salão que ela havia presenciado um demônio de 2 cabeças comer o coração da irmã e encher sua cabeça de pregos. Estela notou a reação da irmã e falou:

- Acalme-se Evem. Está tudo bem. Acho que vamos conseguir sair daqui agora.



Então foram surpreendidas por um cachorro de uns 2 metros de altura, que entra na casa arrebrandando a porta e saltando em cima de Evem. O grito de Evem foi silenciado pela mordida da fera em seu ventre. Estela corre na direção do cachorro para tentar tirá-lo de cima da irmã, mas as entranhas da irmã já estavam arrancadas de sua barriga. Ao ver aquela cena, uma fome monstruosa tomou conta de Estela. Pegando uma cadeira com um dos pés pontiagudos, Estela penetra a cadeira na cabeça do cachorro que estava distraído com sua irmã. Com um som agudo, a cabeça do cachorro é atravessada pela cadeira. Empurrando o corpo do cachorro para longe, Estela se ajoelha por cima do corpo de Evem, quando nota que ela ainda está viva.

-Est... Est-ela... me aju-de...

- Calma Evem... xiiii... está tudo bem agora... Essa vai ser a última vez que você vai morrer, fique calma.

- Ulti... Última?

- Isso mesmo. - Fala Estela soltando uma risada macabra quando avança sobre o corpo da irmã e começa a devorar tudo que encontra. A última coisa que Estela ouviu foram os gritos agonizantes de sua irmã, antes de se transformar em A Alma Fria, A Devoradora.

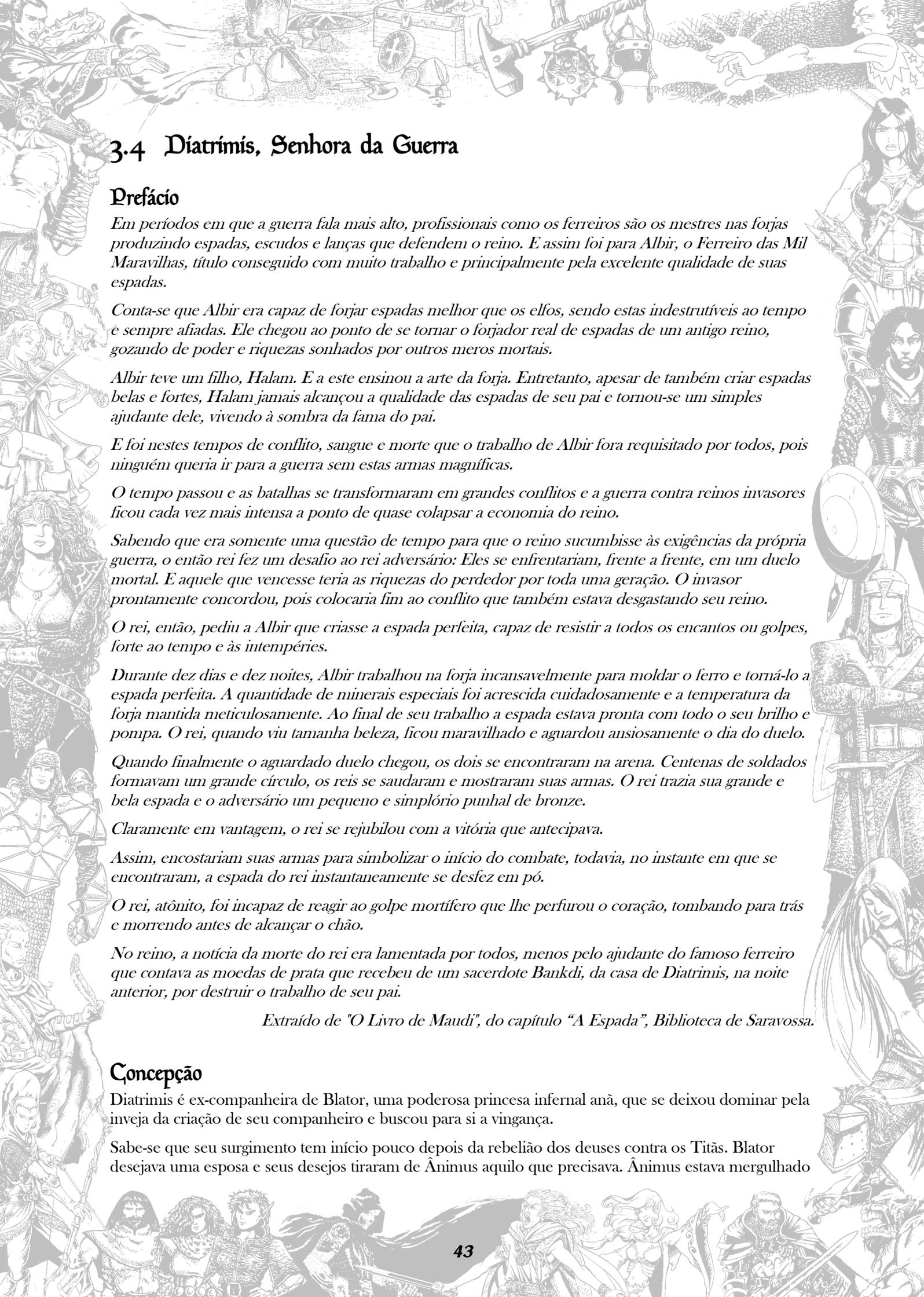
Estela se tornou a Guardiã de Branaxis, protegendo e vagando pela cidade de Rubiniate. E às vezes, ela aparece na Casa do Medo. Na cidade, é altamente temida pelos condenados, pois devora todos os que cruzam seu caminho, porém, ela não os destrói. Ela imobiliza suas vítimas, pois possui uma força extremamente alta e retira toda a pele e músculos para depois comer. As vítimas são condenadas a vagar pela cidade apenas com os ossos do corpo, pois o que já está morto não pode morrer.

Em Rubiniate, sua aparência é de uma mulher alta de pele amarelada, com os dentes pontiagudos que saem um pouco de sua boca grande e incorporou nesta forma o que mais assustou a sua irmã: a cabeça cheia de pregos e o peito sem coração. Seu corpo é meio torcido, porém possui uma agilidade e força impressionantes. Ela possui uma capacidade de regenerar ferimentos ao devorar qualquer pessoa e também se torna mais forte quando está bem alimentada.

Na Casa do Medo é onde se torna ainda mais perigosa. Ela se disfarçará de Estela antes de se tornar a Guardiã, parecendo ser outra vítima de Branaxis. Ela engana as pessoas que estão dentro da casa, procurando se alimentar de todos. Sua aparência é extremamente bonita como era quando ainda era humana. Possui uma grande capacidade de seduzir os homens, utilizando desse artifício para devorá-los facilmente. Sua principal fraqueza são outras mulheres, pois estas sentem algo estranho, porém inexplicável, nos gestos aparentemente gentis da jovem. Por essa razão, Estela primeiro elimina as mulheres, pois com os homens ela pode se divertir muito mais. Estela também aprecia muito mais a carne de mulheres à carne dos homens, talvez porque sua primeira "refeição" tenha sido sua irmã.

Diatrimis





3.4 Diatrimís, Senhora da Guerra

Prefácio

Em períodos em que a guerra fala mais alto, profissionais como os ferreiros são os mestres nas forjas produzindo espadas, escudos e lanças que defendem o reino. E assim foi para Albir, o Ferreiro das Mil Maravilhas, título conseguido com muito trabalho e principalmente pela excelente qualidade de suas espadas.

Conta-se que Albir era capaz de forjar espadas melhor que os elfos, sendo estas indestrutíveis ao tempo e sempre afiadas. Ele chegou ao ponto de se tornar o forjador real de espadas de um antigo reino, gozando de poder e riquezas sonhados por outros meros mortais.

Albir teve um filho, Halam. E a este ensinou a arte da forja. Entretanto, apesar de também criar espadas belas e fortes, Halam jamais alcançou a qualidade das espadas de seu pai e tornou-se um simples ajudante dele, vivendo à sombra da fama do pai.

E foi nestes tempos de conflito, sangue e morte que o trabalho de Albir fora requisitado por todos, pois ninguém queria ir para a guerra sem estas armas magníficas.

O tempo passou e as batalhas se transformaram em grandes conflitos e a guerra contra reinos invasores ficou cada vez mais intensa a ponto de quase colapsar a economia do reino.

Sabendo que era somente uma questão de tempo para que o reino sucumbisse às exigências da própria guerra, o então rei fez um desafio ao rei adversário: Eles se enfrentariam, frente a frente, em um duelo mortal. E aquele que vencesse teria as riquezas do perdedor por toda uma geração. O invasor prontamente concordou, pois colocaria fim ao conflito que também estava desgastando seu reino.

O rei, então, pediu a Albir que criasse a espada perfeita, capaz de resistir a todos os encantos ou golpes, forte ao tempo e às intempéries.

Durante dez dias e dez noites, Albir trabalhou na forja incansavelmente para moldar o ferro e torná-lo a espada perfeita. A quantidade de minerais especiais foi acrescida cuidadosamente e a temperatura da forja mantida meticulosamente. Ao final de seu trabalho a espada estava pronta com todo o seu brilho e pompa. O rei, quando viu tamanha beleza, ficou maravilhado e aguardou ansiosamente o dia do duelo.

Quando finalmente o aguardado duelo chegou, os dois se encontraram na arena. Centenas de soldados formavam um grande círculo, os reis se saudaram e mostraram suas armas. O rei trazia sua grande e bela espada e o adversário um pequeno e simplório punhal de bronze.

Claramente em vantagem, o rei se rejubilou com a vitória que antecipava.

Assim, encostariam suas armas para simbolizar o início do combate, todavia, no instante em que se encontraram, a espada do rei instantaneamente se desfez em pó.

O rei, atônito, foi incapaz de reagir ao golpe mortífero que lhe perfurou o coração, tombando para trás e morrendo antes de alcançar o chão.

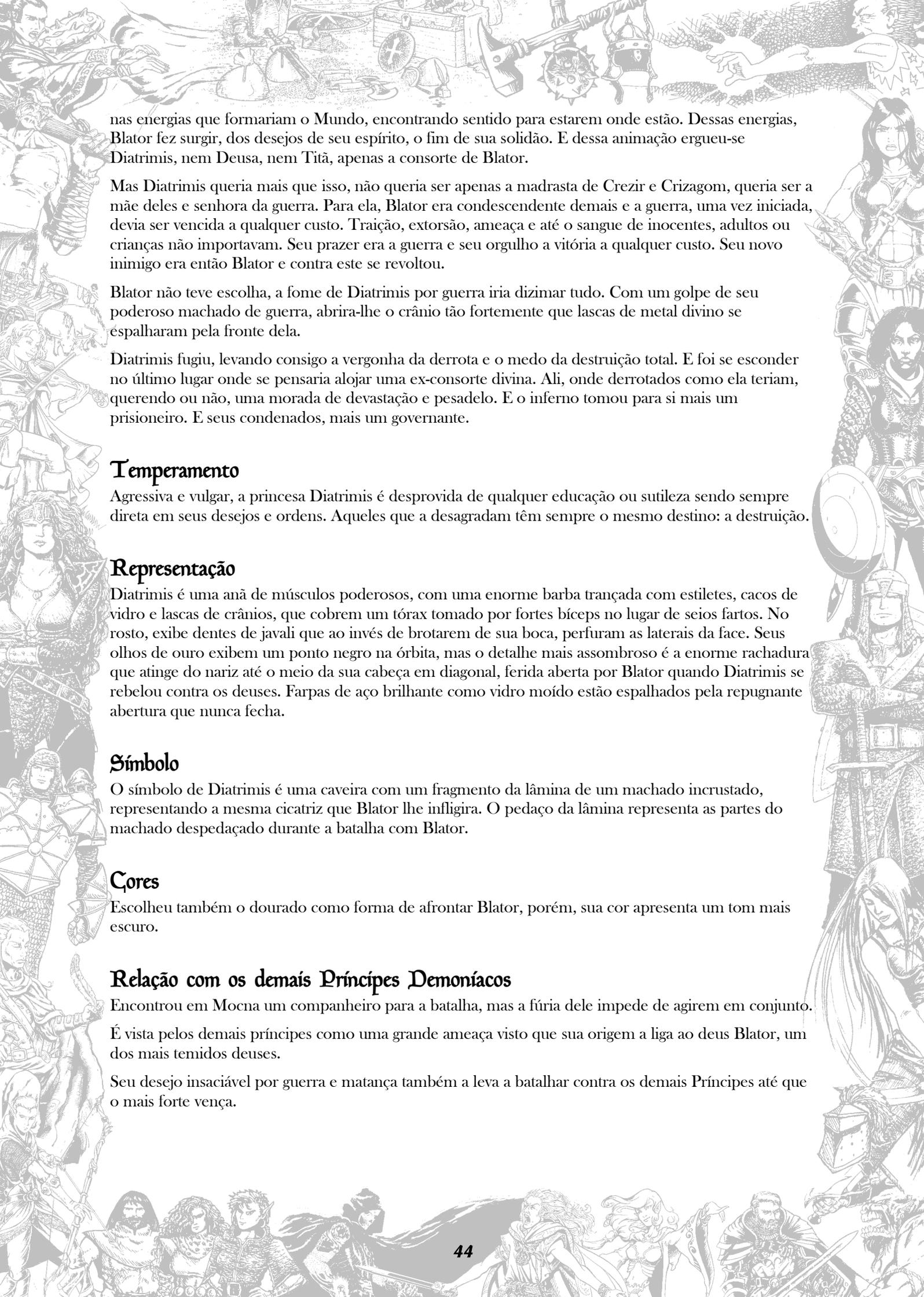
No reino, a notícia da morte do rei era lamentada por todos, menos pelo ajudante do famoso ferreiro que contava as moedas de prata que recebeu de um sacerdote Bankdi, da casa de Diatrimis, na noite anterior, por destruir o trabalho de seu pai.

Extraído de "O Livro de Maudi", do capítulo "A Espada", Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Diatrimis é ex-companheira de Blator, uma poderosa princesa infernal anã, que se deixou dominar pela inveja da criação de seu companheiro e buscou para si a vingança.

Sabe-se que seu surgimento tem início pouco depois da rebelião dos deuses contra os Titãs. Blator desejava uma esposa e seus desejos tiraram de Ânimus aquilo que precisava. Ânimus estava mergulhado



nas energias que formariam o Mundo, encontrando sentido para estarem onde estão. Dessas energias, Blator fez surgir, dos desejos de seu espírito, o fim de sua solidão. E dessa animação ergueu-se Diatrimis, nem Deusa, nem Titã, apenas a consorte de Blator.

Mas Diatrimis queria mais que isso, não queria ser apenas a madrasta de Crezir e Crizagom, queria ser a mãe deles e senhora da guerra. Para ela, Blator era condescendente demais e a guerra, uma vez iniciada, devia ser vencida a qualquer custo. Traição, extorsão, ameaça e até o sangue de inocentes, adultos ou crianças não importavam. Seu prazer era a guerra e seu orgulho a vitória a qualquer custo. Seu novo inimigo era então Blator e contra este se revoltou.

Blator não teve escolha, a fome de Diatrimis por guerra iria dizimar tudo. Com um golpe de seu poderoso machado de guerra, abriu-lhe o crânio tão fortemente que lascas de metal divino se espalharam pela frente dela.

Diatrimis fugiu, levando consigo a vergonha da derrota e o medo da destruição total. E foi se esconder no último lugar onde se pensaria alojar uma ex-consorte divina. Ali, onde derrotados como ela teriam, querendo ou não, uma morada de devastação e pesadelo. E o inferno tomou para si mais um prisioneiro. E seus condenados, mais um governante.

Temperamento

Agressiva e vulgar, a princesa Diatrimis é desprovida de qualquer educação ou sutileza sendo sempre direta em seus desejos e ordens. Aqueles que a desagradam têm sempre o mesmo destino: a destruição.

Representação

Diatrimis é uma anã de músculos poderosos, com uma enorme barba trançada com estiletos, cacos de vidro e lascas de crânios, que cobrem um tórax tomado por fortes bíceps no lugar de seios fartos. No rosto, exibe dentes de javali que ao invés de brotarem de sua boca, perfuram as laterais da face. Seus olhos de ouro exibem um ponto negro na órbita, mas o detalhe mais assombroso é a enorme rachadura que atinge do nariz até o meio da sua cabeça em diagonal, ferida aberta por Blator quando Diatrimis se rebelou contra os deuses. Farpas de aço brilhante como vidro moído estão espalhados pela repugnante abertura que nunca fecha.

Símbolo

O símbolo de Diatrimis é uma caveira com um fragmento da lâmina de um machado incrustado, representando a mesma cicatriz que Blator lhe infligira. O pedaço da lâmina representa as partes do machado despedaçado durante a batalha com Blator.

Cores

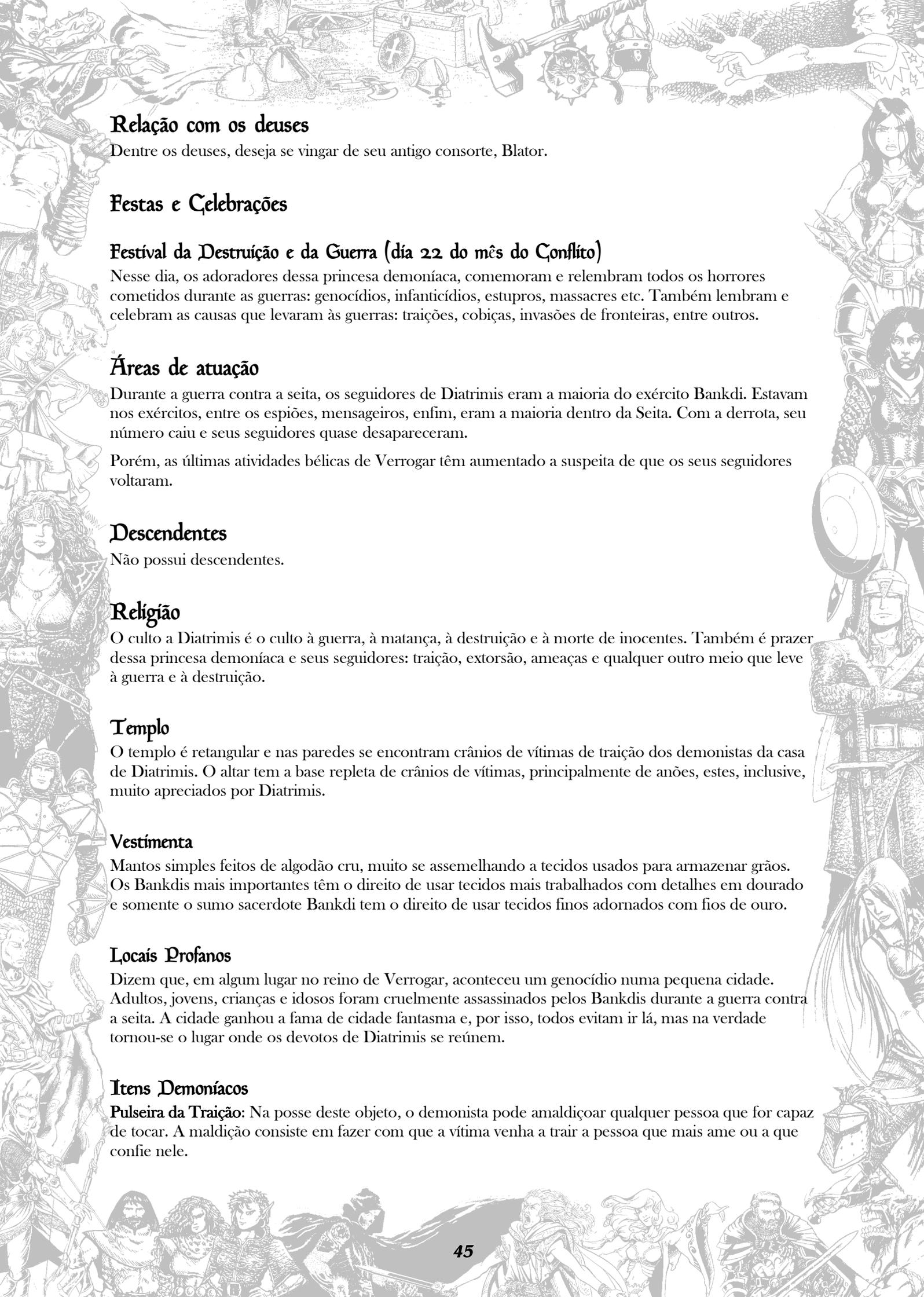
Escolheu também o dourado como forma de afrontar Blator, porém, sua cor apresenta um tom mais escuro.

Relação com os demais Príncipes Demoníacos

Encontrou em Mocna um companheiro para a batalha, mas a fúria dele impede de agirem em conjunto.

É vista pelos demais príncipes como uma grande ameaça visto que sua origem a liga ao deus Blator, um dos mais temidos deuses.

Seu desejo insaciável por guerra e matança também a leva a batalhar contra os demais Príncipes até que o mais forte vença.



Relação com os deuses

Dentre os deuses, deseja se vingar de seu antigo consorte, Blator.

Festas e Celebrações

Festival da Destruição e da Guerra (dia 22 do mês do Conflito)

Nesse dia, os adoradores dessa princesa demoníaca, comemoram e relembram todos os horrores cometidos durante as guerras: genocídios, infanticídios, estupros, massacres etc. Também lembram e celebram as causas que levaram às guerras: traições, cobiças, invasões de fronteiras, entre outros.

Áreas de atuação

Durante a guerra contra a seita, os seguidores de Diatrimis eram a maioria do exército Bankdi. Estavam nos exércitos, entre os espíões, mensageiros, enfim, eram a maioria dentro da Seita. Com a derrota, seu número caiu e seus seguidores quase desapareceram.

Porém, as últimas atividades bélicas de Verrogar têm aumentado a suspeita de que os seus seguidores voltaram.

Descendentes

Não possui descendentes.

Religião

O culto a Diatrimis é o culto à guerra, à matança, à destruição e à morte de inocentes. Também é prazer dessa princesa demoníaca e seus seguidores: traição, extorsão, ameaças e qualquer outro meio que leve à guerra e à destruição.

Templo

O templo é retangular e nas paredes se encontram crânios de vítimas de traição dos demonistas da casa de Diatrimis. O altar tem a base repleta de crânios de vítimas, principalmente de anões, estes, inclusive, muito apreciados por Diatrimis.

Vestimenta

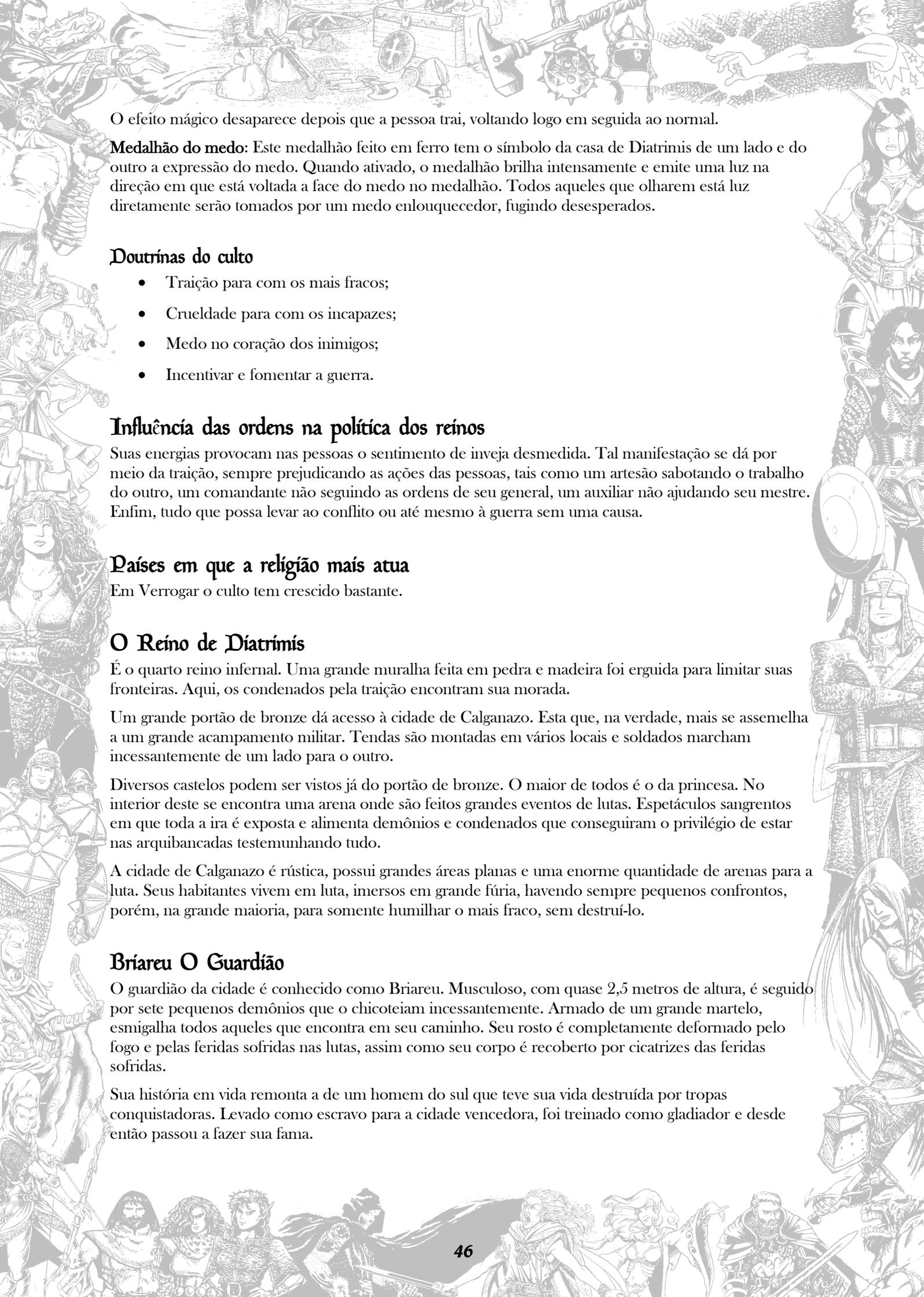
Mantos simples feitos de algodão cru, muito se assemelhando a tecidos usados para armazenar grãos. Os Bankdis mais importantes têm o direito de usar tecidos mais trabalhados com detalhes em dourado e somente o sumo sacerdote Bankdi tem o direito de usar tecidos finos adornados com fios de ouro.

Locais Profanos

Dizem que, em algum lugar no reino de Verrogar, aconteceu um genocídio numa pequena cidade. Adultos, jovens, crianças e idosos foram cruelmente assassinados pelos Bankdis durante a guerra contra a seita. A cidade ganhou a fama de cidade fantasma e, por isso, todos evitam ir lá, mas na verdade tornou-se o lugar onde os devotos de Diatrimis se reúnem.

Itens Demoníacos

Pulseira da Traição: Na posse deste objeto, o demonista pode amaldiçoar qualquer pessoa que for capaz de tocar. A maldição consiste em fazer com que a vítima venha a trair a pessoa que mais ame ou a que confie nele.



O efeito mágico desaparece depois que a pessoa trai, voltando logo em seguida ao normal.

Medalhão do medo: Este medalhão feito em ferro tem o símbolo da casa de Diatrimis de um lado e do outro a expressão do medo. Quando ativado, o medalhão brilha intensamente e emite uma luz na direção em que está voltada a face do medo no medalhão. Todos aqueles que olharem esta luz diretamente serão tomados por um medo enlouquecedor, fugindo desesperados.

Doutrinas do culto

- Traição para com os mais fracos;
- Crueldade para com os incapazes;
- Medo no coração dos inimigos;
- Incentivar e fomentar a guerra.

Influência das ordens na política dos reinos

Suas energias provocam nas pessoas o sentimento de inveja desmedida. Tal manifestação se dá por meio da traição, sempre prejudicando as ações das pessoas, tais como um artesão sabotando o trabalho do outro, um comandante não seguindo as ordens de seu general, um auxiliar não ajudando seu mestre. Enfim, tudo que possa levar ao conflito ou até mesmo à guerra sem uma causa.

Países em que a religião mais atua

Em Verrogar o culto tem crescido bastante.

O Reino de Diatrimis

É o quarto reino infernal. Uma grande muralha feita em pedra e madeira foi erguida para limitar suas fronteiras. Aqui, os condenados pela traição encontram sua morada.

Um grande portão de bronze dá acesso à cidade de Calganazo. Esta que, na verdade, mais se assemelha a um grande acampamento militar. Tendas são montadas em vários locais e soldados marcham incessantemente de um lado para o outro.

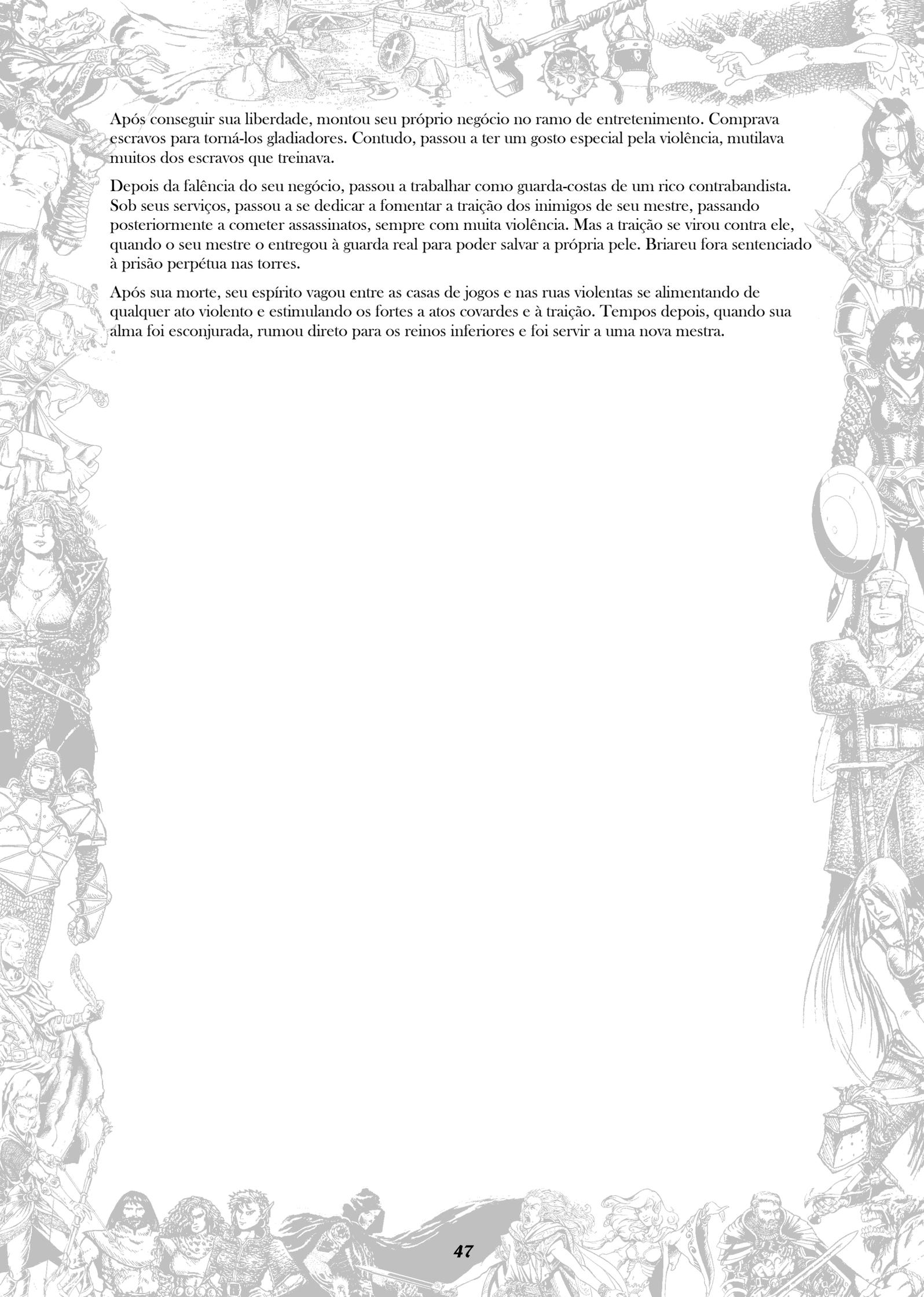
Diversos castelos podem ser vistos já do portão de bronze. O maior de todos é o da princesa. No interior deste se encontra uma arena onde são feitos grandes eventos de lutas. Espetáculos sangrentos em que toda a ira é exposta e alimenta demônios e condenados que conseguiram o privilégio de estar nas arquibancadas testemunhando tudo.

A cidade de Calganazo é rústica, possui grandes áreas planas e uma enorme quantidade de arenas para a luta. Seus habitantes vivem em luta, imersos em grande fúria, havendo sempre pequenos confrontos, porém, na grande maioria, para somente humilhar o mais fraco, sem destruí-lo.

Briareu O Guardião

O guardião da cidade é conhecido como Briareu. Musculoso, com quase 2,5 metros de altura, é seguido por sete pequenos demônios que o chicoteiam incessantemente. Armado de um grande martelo, esmigalha todos aqueles que encontra em seu caminho. Seu rosto é completamente deformado pelo fogo e pelas feridas sofridas nas lutas, assim como seu corpo é recoberto por cicatrizes das feridas sofridas.

Sua história em vida remonta a de um homem do sul que teve sua vida destruída por tropas conquistadoras. Levado como escravo para a cidade vencedora, foi treinado como gladiador e desde então passou a fazer sua fama.

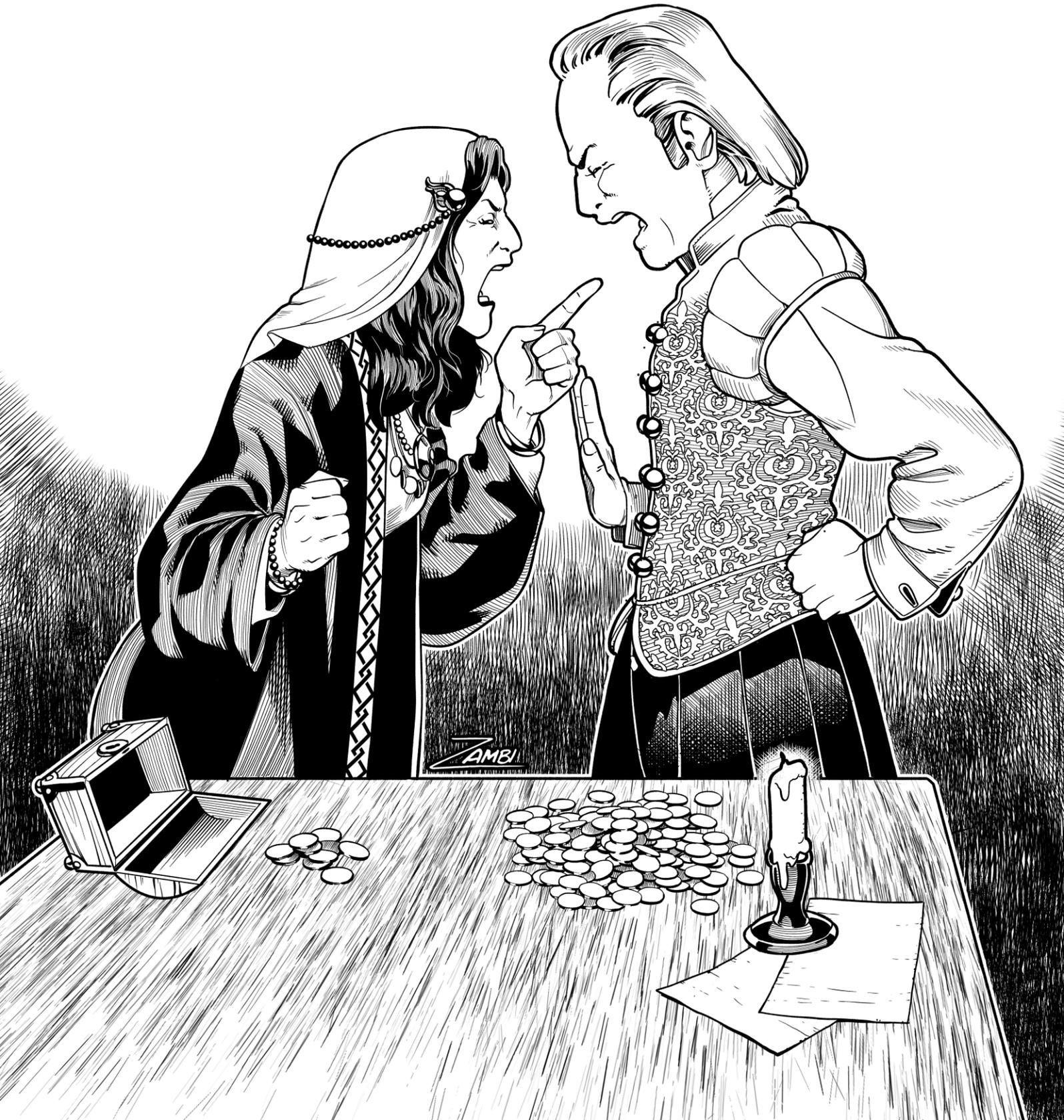


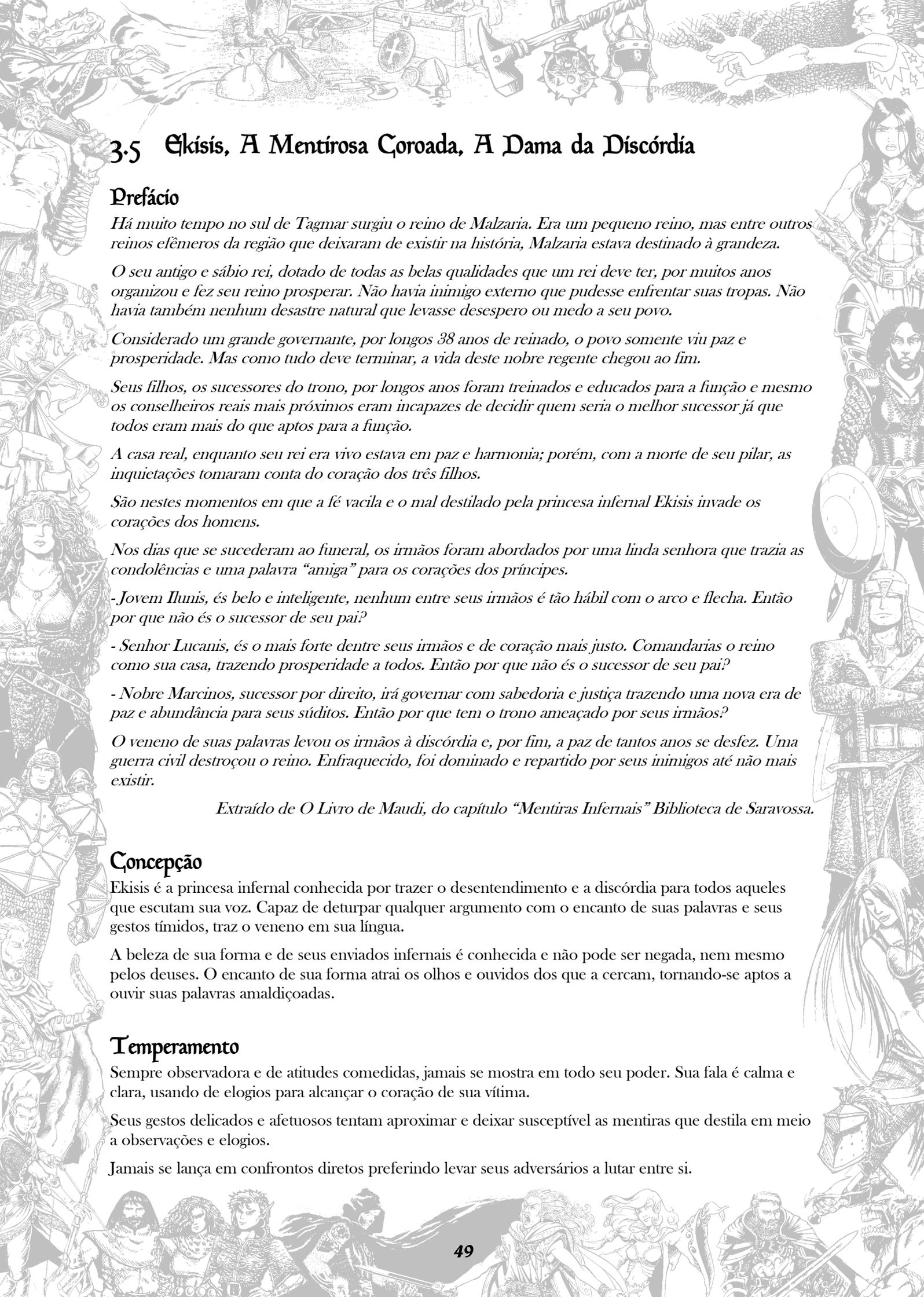
Após conseguir sua liberdade, montou seu próprio negócio no ramo de entretenimento. Comprava escravos para torná-los gladiadores. Contudo, passou a ter um gosto especial pela violência, mutilava muitos dos escravos que treinava.

Depois da falência do seu negócio, passou a trabalhar como guarda-costas de um rico contrabandista. Sob seus serviços, passou a se dedicar a fomentar a traição dos inimigos de seu mestre, passando posteriormente a cometer assassinatos, sempre com muita violência. Mas a traição se virou contra ele, quando o seu mestre o entregou à guarda real para poder salvar a própria pele. Briareu fora sentenciado à prisão perpétua nas torres.

Após sua morte, seu espírito vagou entre as casas de jogos e nas ruas violentas se alimentando de qualquer ato violento e estimulando os fortes a atos covardes e à traição. Tempos depois, quando sua alma foi esconjurada, rumou direto para os reinos inferiores e foi servir a uma nova mestra.

Ekisís





3.5 Ekísis, A Mentirosa Coroada, A Dama da Discórdia

Prefácio

Há muito tempo no sul de Tagmar surgiu o reino de Malzaria. Era um pequeno reino, mas entre outros reinos efêmeros da região que deixaram de existir na história, Malzaria estava destinado à grandeza.

O seu antigo e sábio rei, dotado de todas as belas qualidades que um rei deve ter, por muitos anos organizou e fez seu reino prosperar. Não havia inimigo externo que pudesse enfrentar suas tropas. Não havia também nenhum desastre natural que levasse desespero ou medo a seu povo.

Considerado um grande governante, por longos 38 anos de reinado, o povo somente viu paz e prosperidade. Mas como tudo deve terminar, a vida deste nobre regente chegou ao fim.

Seus filhos, os sucessores do trono, por longos anos foram treinados e educados para a função e mesmo os conselheiros reais mais próximos eram incapazes de decidir quem seria o melhor sucessor já que todos eram mais do que aptos para a função.

A casa real, enquanto seu rei era vivo estava em paz e harmonia; porém, com a morte de seu pilar, as inquietações tomaram conta do coração dos três filhos.

São nestes momentos em que a fé vacila e o mal destilado pela princesa infernal Ekísis invade os corações dos homens.

Nos dias que se sucederam ao funeral, os irmãos foram abordados por uma linda senhora que trazia as condolências e uma palavra “amiga” para os corações dos príncipes.

- Jovem Ilunis, és belo e inteligente, nenhum entre seus irmãos é tão hábil com o arco e flecha. Então por que não és o sucessor de seu pai?

- Senhor Lucanis, és o mais forte dentre seus irmãos e de coração mais justo. Comandarias o reino como sua casa, trazendo prosperidade a todos. Então por que não és o sucessor de seu pai?

- Nobre Marcinos, sucessor por direito, irá governar com sabedoria e justiça trazendo uma nova era de paz e abundância para seus súditos. Então por que tem o trono ameaçado por seus irmãos?

O veneno de suas palavras levou os irmãos à discórdia e, por fim, a paz de tantos anos se desfez. Uma guerra civil destruiu o reino. Enfraquecido, foi dominado e repartido por seus inimigos até não mais existir.

Extraído de O Livro de Maudi, do capítulo “Mentiras Infernais” Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Ekísis é a princesa infernal conhecida por trazer o desentendimento e a discórdia para todos aqueles que escutam sua voz. Capaz de deturpar qualquer argumento com o encanto de suas palavras e seus gestos tímidos, traz o veneno em sua língua.

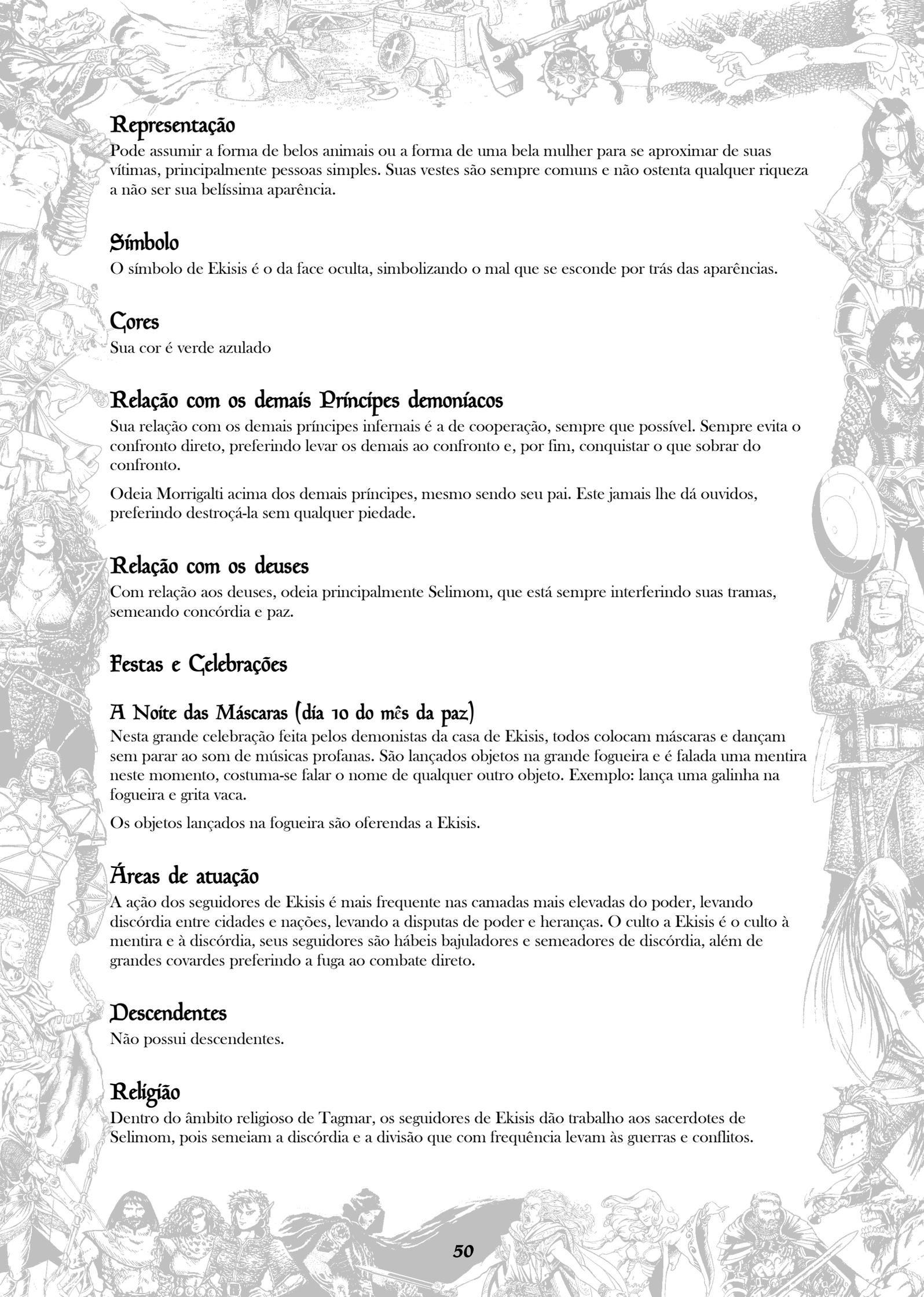
A beleza de sua forma e de seus enviados infernais é conhecida e não pode ser negada, nem mesmo pelos deuses. O encanto de sua forma atrai os olhos e ouvidos dos que a cercam, tornando-se aptos a ouvir suas palavras amaldiçoadas.

Temperamento

Sempre observadora e de atitudes comedidas, jamais se mostra em todo seu poder. Sua fala é calma e clara, usando de elogios para alcançar o coração de sua vítima.

Seus gestos delicados e afetuosos tentam aproximar e deixar susceptível as mentiras que destila em meio a observações e elogios.

Jamais se lança em confrontos diretos preferindo levar seus adversários a lutar entre si.



Representação

Pode assumir a forma de belos animais ou a forma de uma bela mulher para se aproximar de suas vítimas, principalmente pessoas simples. Suas vestes são sempre comuns e não ostenta qualquer riqueza a não ser sua belíssima aparência.

Símbolo

O símbolo de Ekisis é o da face oculta, simbolizando o mal que se esconde por trás das aparências.

Cores

Sua cor é verde azulado

Relação com os demais Príncipes demoníacos

Sua relação com os demais príncipes infernais é a de cooperação, sempre que possível. Sempre evita o confronto direto, preferindo levar os demais ao confronto e, por fim, conquistar o que sobrar do confronto.

Odeia Morigalti acima dos demais príncipes, mesmo sendo seu pai. Este jamais lhe dá ouvidos, preferindo destruí-la sem qualquer piedade.

Relação com os deuses

Com relação aos deuses, odeia principalmente Selimom, que está sempre interferindo suas tramas, semeando concórdia e paz.

Festas e Celebrações

A Noite das Máscaras (dia 10 do mês da paz)

Nesta grande celebração feita pelos demonistas da casa de Ekisis, todos colocam máscaras e dançam sem parar ao som de músicas profanas. São lançados objetos na grande fogueira e é falada uma mentira neste momento, costuma-se falar o nome de qualquer outro objeto. Exemplo: lança uma galinha na fogueira e grita vaca.

Os objetos lançados na fogueira são oferendas a Ekisis.

Áreas de atuação

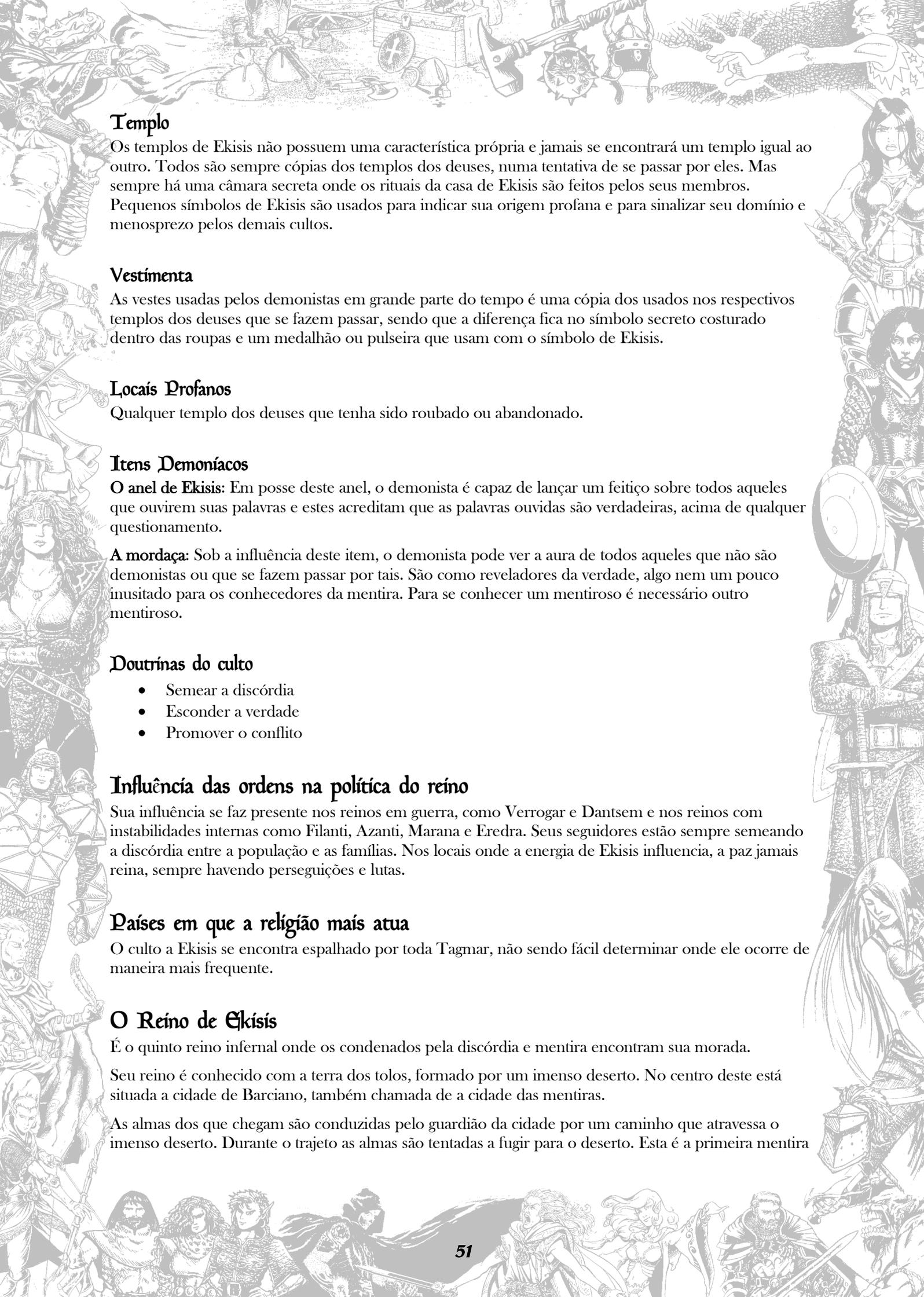
A ação dos seguidores de Ekisis é mais frequente nas camadas mais elevadas do poder, levando discórdia entre cidades e nações, levando a disputas de poder e heranças. O culto a Ekisis é o culto à mentira e à discórdia, seus seguidores são hábeis bajuladores e semeadores de discórdia, além de grandes covardes preferindo a fuga ao combate direto.

Descendentes

Não possui descendentes.

Religião

Dentro do âmbito religioso de Tagmar, os seguidores de Ekisis dão trabalho aos sacerdotes de Selimom, pois semeiam a discórdia e a divisão que com frequência levam às guerras e conflitos.



Templo

Os templos de Ekisis não possuem uma característica própria e jamais se encontrará um templo igual ao outro. Todos são sempre cópias dos templos dos deuses, numa tentativa de se passar por eles. Mas sempre há uma câmara secreta onde os rituais da casa de Ekisis são feitos pelos seus membros. Pequenos símbolos de Ekisis são usados para indicar sua origem profana e para sinalizar seu domínio e menosprezo pelos demais cultos.

Vestimenta

As vestes usadas pelos demonistas em grande parte do tempo é uma cópia dos usados nos respectivos templos dos deuses que se fazem passar, sendo que a diferença fica no símbolo secreto costurado dentro das roupas e um medalhão ou pulseira que usam com o símbolo de Ekisis.

Locais Profanos

Qualquer templo dos deuses que tenha sido roubado ou abandonado.

Itens Demoníacos

O anel de Ekisis: Em posse deste anel, o demonista é capaz de lançar um feitiço sobre todos aqueles que ouvirem suas palavras e estes acreditam que as palavras ouvidas são verdadeiras, acima de qualquer questionamento.

A mordaza: Sob a influência deste item, o demonista pode ver a aura de todos aqueles que não são demonistas ou que se fazem passar por tais. São como reveladores da verdade, algo nem um pouco inusitado para os conhecedores da mentira. Para se conhecer um mentiroso é necessário outro mentiroso.

Doutrinas do culto

- Semear a discórdia
- Esconder a verdade
- Promover o conflito

Influência das ordens na política do reino

Sua influência se faz presente nos reinos em guerra, como Verrogar e Dantsem e nos reinos com instabilidades internas como Filanti, Azanti, Marana e Eredra. Seus seguidores estão sempre semeando a discórdia entre a população e as famílias. Nos locais onde a energia de Ekisis influencia, a paz jamais reina, sempre havendo perseguições e lutas.

Países em que a religião mais atua

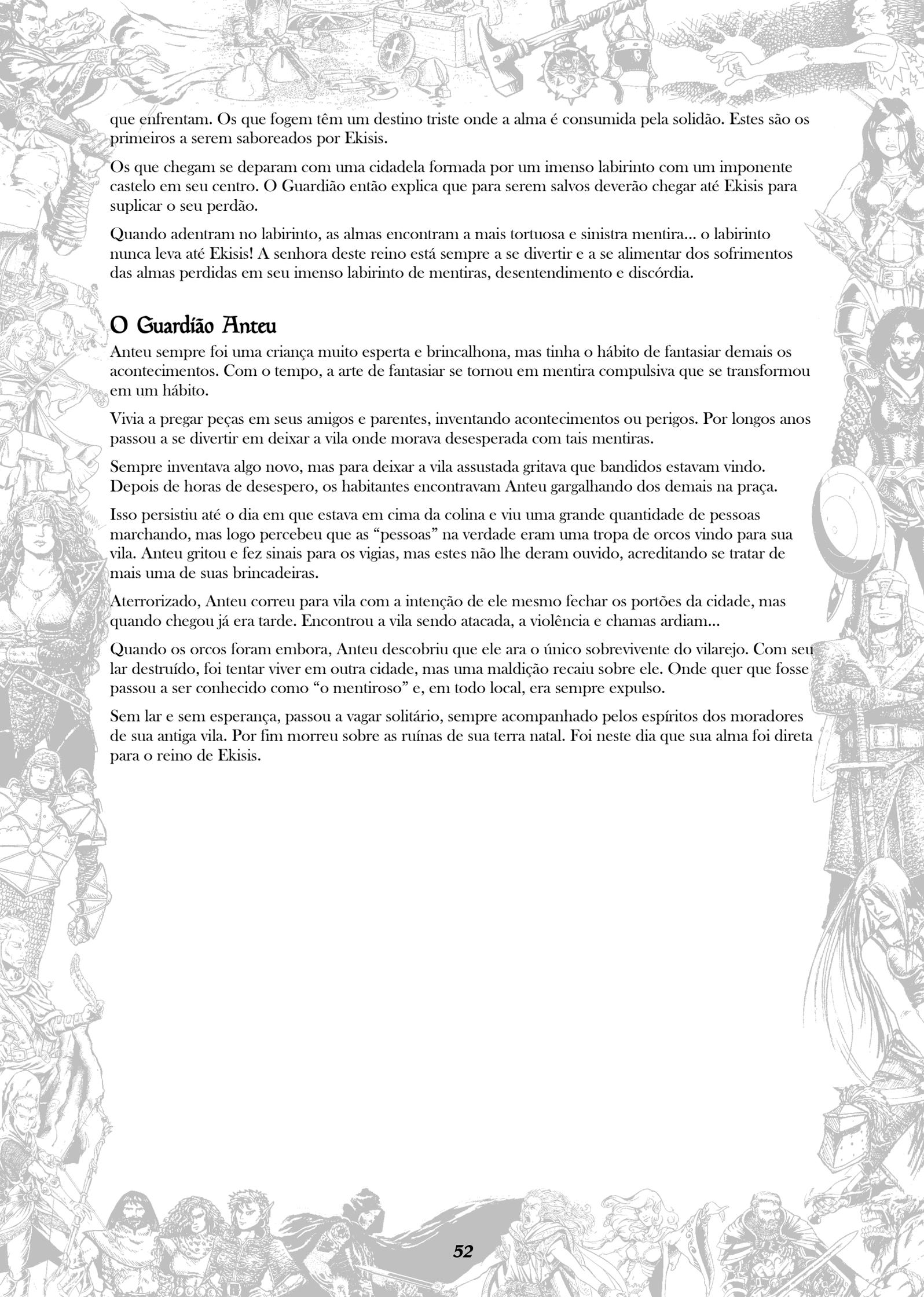
O culto a Ekisis se encontra espalhado por toda Tagmar, não sendo fácil determinar onde ele ocorre de maneira mais frequente.

O Reino de Ekisis

É o quinto reino infernal onde os condenados pela discórdia e mentira encontram sua morada.

Seu reino é conhecido com a terra dos tolos, formado por um imenso deserto. No centro deste está situada a cidade de Barciano, também chamada de a cidade das mentiras.

As almas dos que chegam são conduzidas pelo guardião da cidade por um caminho que atravessa o imenso deserto. Durante o trajeto as almas são tentadas a fugir para o deserto. Esta é a primeira mentira



que enfrentam. Os que fogem têm um destino triste onde a alma é consumida pela solidão. Estes são os primeiros a serem saboreados por Ekisis.

Os que chegam se deparam com uma cidadela formada por um imenso labirinto com um imponente castelo em seu centro. O Guardião então explica que para serem salvos deverão chegar até Ekisis para suplicar o seu perdão.

Quando adentram no labirinto, as almas encontram a mais tortuosa e sinistra mentira... o labirinto nunca leva até Ekisis! A senhora deste reino está sempre a se divertir e a se alimentar dos sofrimentos das almas perdidas em seu imenso labirinto de mentiras, desentendimento e discórdia.

O Guardião Anteu

Anteu sempre foi uma criança muito esperta e brincalhona, mas tinha o hábito de fantasiar demais os acontecimentos. Com o tempo, a arte de fantasiar se tornou em mentira compulsiva que se transformou em um hábito.

Vivia a pregar peças em seus amigos e parentes, inventando acontecimentos ou perigos. Por longos anos passou a se divertir em deixar a vila onde morava desesperada com tais mentiras.

Sempre inventava algo novo, mas para deixar a vila assustada gritava que bandidos estavam vindo. Depois de horas de desespero, os habitantes encontravam Anteu gargalhando dos demais na praça.

Isso persistiu até o dia em que estava em cima da colina e viu uma grande quantidade de pessoas marchando, mas logo percebeu que as “pessoas” na verdade eram uma tropa de orcos vindo para sua vila. Anteu gritou e fez sinais para os vigias, mas estes não lhe deram ouvido, acreditando se tratar de mais uma de suas brincadeiras.

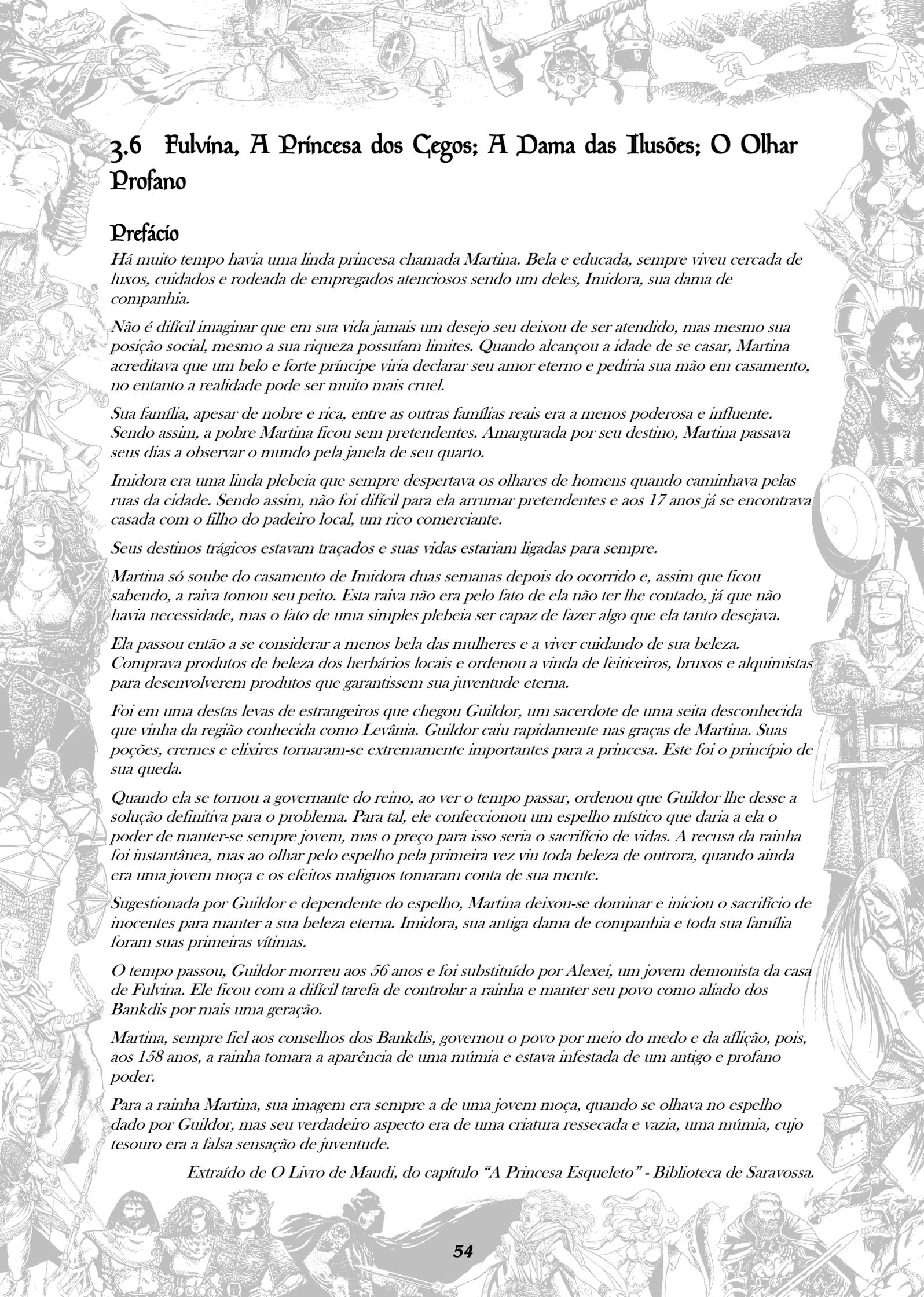
Aterrorizado, Anteu correu para vila com a intenção de ele mesmo fechar os portões da cidade, mas quando chegou já era tarde. Encontrou a vila sendo atacada, a violência e chamas ardiam...

Quando os orcos foram embora, Anteu descobriu que ele era o único sobrevivente do vilarejo. Com seu lar destruído, foi tentar viver em outra cidade, mas uma maldição recaiu sobre ele. Onde quer que fosse passou a ser conhecido como “o mentiroso” e, em todo local, era sempre expulso.

Sem lar e sem esperança, passou a vagar solitário, sempre acompanhado pelos espíritos dos moradores de sua antiga vila. Por fim morreu sobre as ruínas de sua terra natal. Foi neste dia que sua alma foi direta para o reino de Ekisis.

Fulyina





3.6 Fulvina, A Princesa dos Cegos; A Dama das Ilusões; O Olhar Profano

Prefácio

Há muito tempo havia uma linda princesa chamada Martina. Bela e educada, sempre viveu cercada de luxos, cuidados e rodeada de empregados atenciosos sendo um deles, Imidora, sua dama de companhia.

Não é difícil imaginar que em sua vida jamais um desejo seu deixou de ser atendido, mas mesmo sua posição social, mesmo a sua riqueza possuíam limites. Quando alcançou a idade de se casar, Martina acreditava que um belo e forte príncipe viria declarar seu amor eterno e pediria sua mão em casamento, no entanto a realidade pode ser muito mais cruel.

Sua família, apesar de nobre e rica, entre as outras famílias reais era a menos poderosa e influente. Sendo assim, a pobre Martina ficou sem pretendentes. Amargurada por seu destino, Martina passava seus dias a observar o mundo pela janela de seu quarto.

Imidora era uma linda plebeia que sempre despertava os olhares de homens quando caminhava pelas ruas da cidade. Sendo assim, não foi difícil para ela arrumar pretendentes e aos 17 anos já se encontrava casada com o filho do padeiro local, um rico comerciante.

Seus destinos trágicos estavam traçados e suas vidas estariam ligadas para sempre.

Martina só soube do casamento de Imidora duas semanas depois do ocorrido e, assim que ficou sabendo, a raiva tomou seu peito. Esta raiva não era pelo fato de ela não ter lhe contado, já que não havia necessidade, mas o fato de uma simples plebeia ser capaz de fazer algo que ela tanto desejava.

Ela passou então a se considerar a menos bela das mulheres e a viver cuidando de sua beleza. Comprava produtos de beleza dos herbários locais e ordenou a vinda de feiticeiros, bruxos e alquimistas para desenvolverem produtos que garantissem sua juventude eterna.

Foi em uma destas levas de estrangeiros que chegou Guildor, um sacerdote de uma seita desconhecida que vinha da região conhecida como Levânia. Guildor caiu rapidamente nas graças de Martina. Suas poções, cremes e elixíres tornaram-se extremamente importantes para a princesa. Este foi o princípio de sua queda.

Quando ela se tornou a governante do reino, ao ver o tempo passar, ordenou que Guildor lhe desse a solução definitiva para o problema. Para tal, ele confeccionou um espelho místico que daria a ela o poder de manter-se sempre jovem, mas o preço para isso seria o sacrifício de vidas. A recusa da rainha foi instantânea, mas ao olhar pelo espelho pela primeira vez viu toda beleza de outrora, quando ainda era uma jovem moça e os efeitos malignos tomaram conta de sua mente.

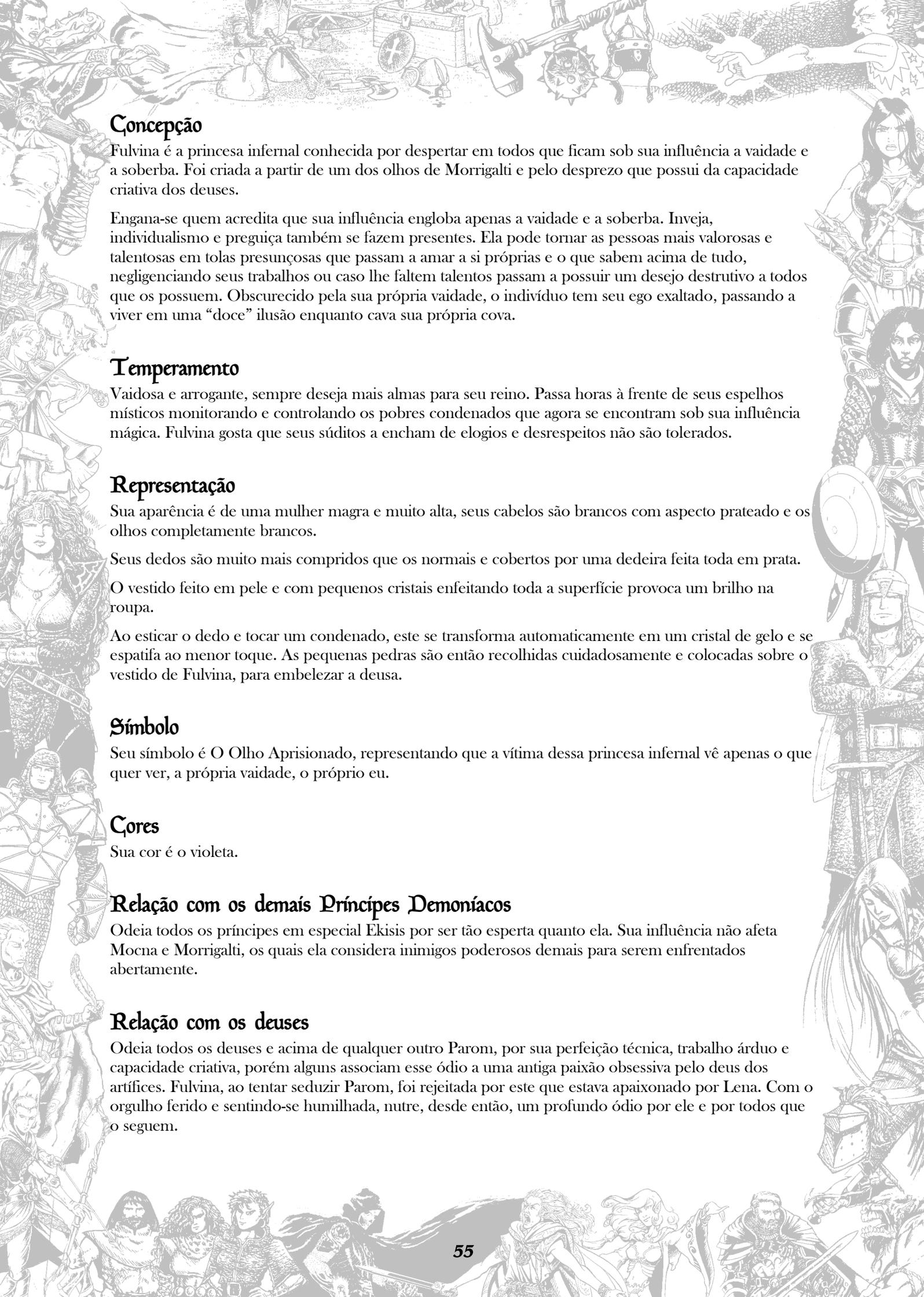
Sugestionada por Guildor e dependente do espelho, Martina deixou-se dominar e iniciou o sacrifício de inocentes para manter a sua beleza eterna. Imidora, sua antiga dama de companhia e toda sua família foram suas primeiras vítimas.

O tempo passou, Guildor morreu aos 56 anos e foi substituído por Alexei, um jovem demonista da casa de Fulvina. Ele ficou com a difícil tarefa de controlar a rainha e manter seu povo como aliado dos Bankdis por mais uma geração.

Martina, sempre fiel aos conselhos dos Bankdis, governou o povo por meio do medo e da aflição, pois, aos 158 anos, a rainha tomara a aparência de uma múmia e estava infestada de um antigo e profano poder.

Para a rainha Martina, sua imagem era sempre a de uma jovem moça, quando se olhava no espelho dado por Guildor, mas seu verdadeiro aspecto era de uma criatura ressecada e vazia, uma múmia, cujo tesouro era a falsa sensação de juventude.

Extraído de O Livro de Maudi, do capítulo "A Princesa Esqueleto" - Biblioteca de Saravossa.



Concepção

Fulvina é a princesa infernal conhecida por despertar em todos que ficam sob sua influência a vaidade e a soberba. Foi criada a partir de um dos olhos de Morigalti e pelo desprezo que possui da capacidade criativa dos deuses.

Engana-se quem acredita que sua influência engloba apenas a vaidade e a soberba. Inveja, individualismo e preguiça também se fazem presentes. Ela pode tornar as pessoas mais valorosas e talentosas em tolas presunçosas que passam a amar a si próprias e o que sabem acima de tudo, negligenciando seus trabalhos ou caso lhe faltem talentos passam a possuir um desejo destrutivo a todos que os possuem. Obscurecido pela sua própria vaidade, o indivíduo tem seu ego exaltado, passando a viver em uma “doce” ilusão enquanto cava sua própria cova.

Temperamento

Vaidosa e arrogante, sempre deseja mais almas para seu reino. Passa horas à frente de seus espelhos místicos monitorando e controlando os pobres condenados que agora se encontram sob sua influência mágica. Fulvina gosta que seus súditos a encham de elogios e desrespeitos não são tolerados.

Representação

Sua aparência é de uma mulher magra e muito alta, seus cabelos são brancos com aspecto prateado e os olhos completamente brancos.

Seus dedos são muito mais compridos que os normais e cobertos por uma dedeira feita toda em prata.

O vestido feito em pele e com pequenos cristais enfeitando toda a superfície provoca um brilho na roupa.

Ao esticar o dedo e tocar um condenado, este se transforma automaticamente em um cristal de gelo e se espatifa ao menor toque. As pequenas pedras são então recolhidas cuidadosamente e colocadas sobre o vestido de Fulvina, para embelezar a deusa.

Símbolo

Seu símbolo é O Olho Aprisionado, representando que a vítima dessa princesa infernal vê apenas o que quer ver, a própria vaidade, o próprio eu.

Cores

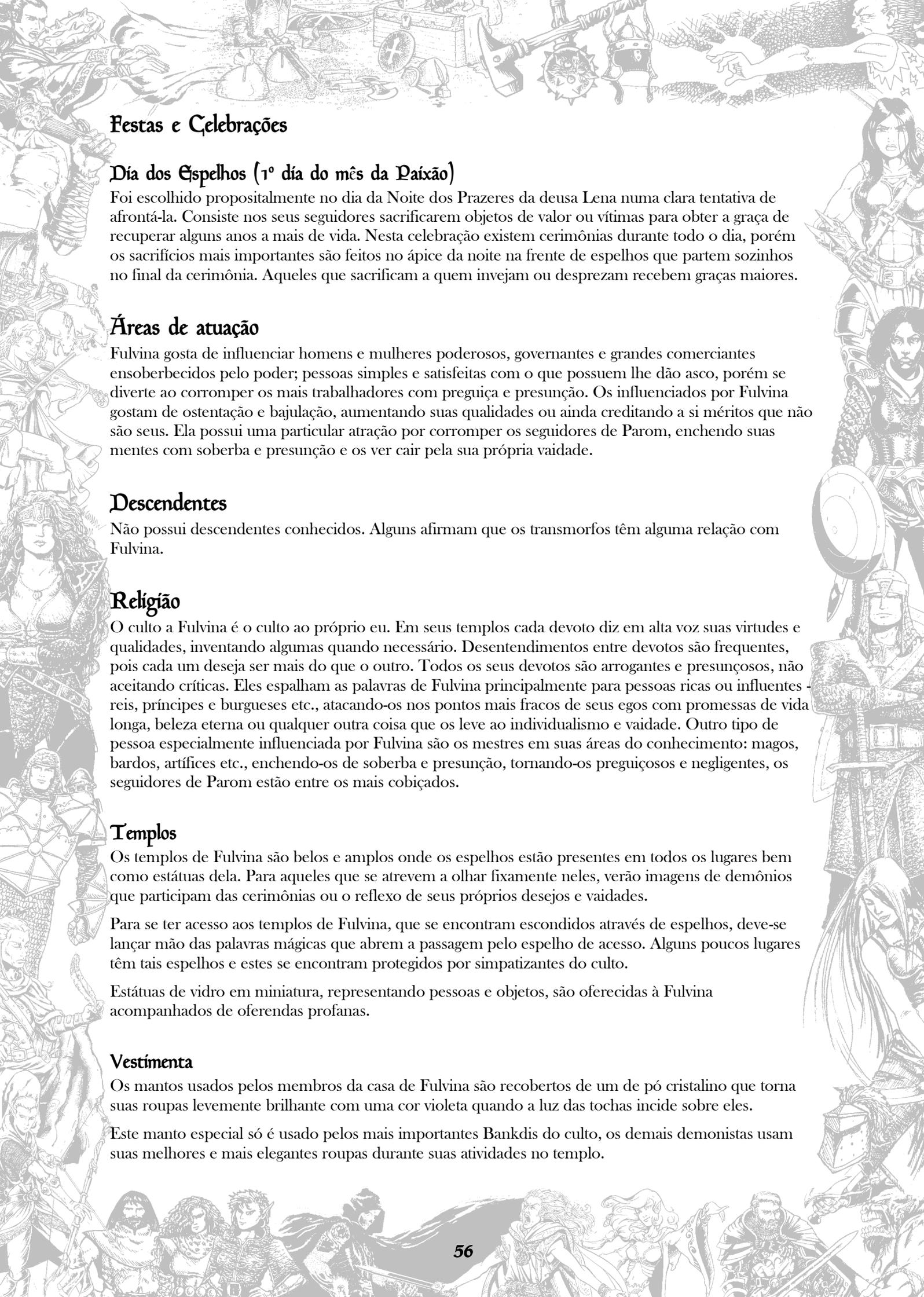
Sua cor é o violeta.

Relação com os demais Príncipes Demoníacos

Odeia todos os príncipes em especial Ekisis por ser tão esperta quanto ela. Sua influência não afeta Mocna e Morigalti, os quais ela considera inimigos poderosos demais para serem enfrentados abertamente.

Relação com os deuses

Odeia todos os deuses e acima de qualquer outro Parom, por sua perfeição técnica, trabalho árduo e capacidade criativa, porém alguns associam esse ódio a uma antiga paixão obsessiva pelo deus dos artífices. Fulvina, ao tentar seduzir Parom, foi rejeitada por este que estava apaixonado por Lena. Com o orgulho ferido e sentindo-se humilhada, nutre, desde então, um profundo ódio por ele e por todos que o seguem.



Festas e Celebrações

Dia dos Espelhos (1º dia do mês da Paixão)

Foi escolhido propositalmente no dia da Noite dos Prazeres da deusa Lena numa clara tentativa de afrontá-la. Consiste nos seus seguidores sacrificarem objetos de valor ou vítimas para obter a graça de recuperar alguns anos a mais de vida. Nesta celebração existem cerimônias durante todo o dia, porém os sacrifícios mais importantes são feitos no ápice da noite na frente de espelhos que partem sozinhos no final da cerimônia. Aqueles que sacrificam a quem invejam ou desprezam recebem graças maiores.

Áreas de atuação

Fulvina gosta de influenciar homens e mulheres poderosos, governantes e grandes comerciantes ensoberbecidos pelo poder; pessoas simples e satisfeitas com o que possuem lhe dão asco, porém se diverte ao corromper os mais trabalhadores com preguiça e presunção. Os influenciados por Fulvina gostam de ostentação e bajulação, aumentando suas qualidades ou ainda creditando a si méritos que não são seus. Ela possui uma particular atração por corromper os seguidores de Parom, enchendo suas mentes com soberba e presunção e os ver cair pela sua própria vaidade.

Descendentes

Não possui descendentes conhecidos. Alguns afirmam que os transmorfos têm alguma relação com Fulvina.

Religião

O culto a Fulvina é o culto ao próprio eu. Em seus templos cada devoto diz em alta voz suas virtudes e qualidades, inventando algumas quando necessário. Desentendimentos entre devotos são frequentes, pois cada um deseja ser mais do que o outro. Todos os seus devotos são arrogantes e presunçosos, não aceitando críticas. Eles espalham as palavras de Fulvina principalmente para pessoas ricas ou influentes - reis, príncipes e burgueses etc., atacando-os nos pontos mais fracos de seus egos com promessas de vida longa, beleza eterna ou qualquer outra coisa que os leve ao individualismo e vaidade. Outro tipo de pessoa especialmente influenciada por Fulvina são os mestres em suas áreas do conhecimento: magos, bardos, artífices etc., enchendo-os de soberba e presunção, tornando-os preguiçosos e negligentes, os seguidores de Parom estão entre os mais cobiçados.

Templos

Os templos de Fulvina são belos e amplos onde os espelhos estão presentes em todos os lugares bem como estátuas dela. Para aqueles que se atrevem a olhar fixamente neles, verão imagens de demônios que participam das cerimônias ou o reflexo de seus próprios desejos e vaidades.

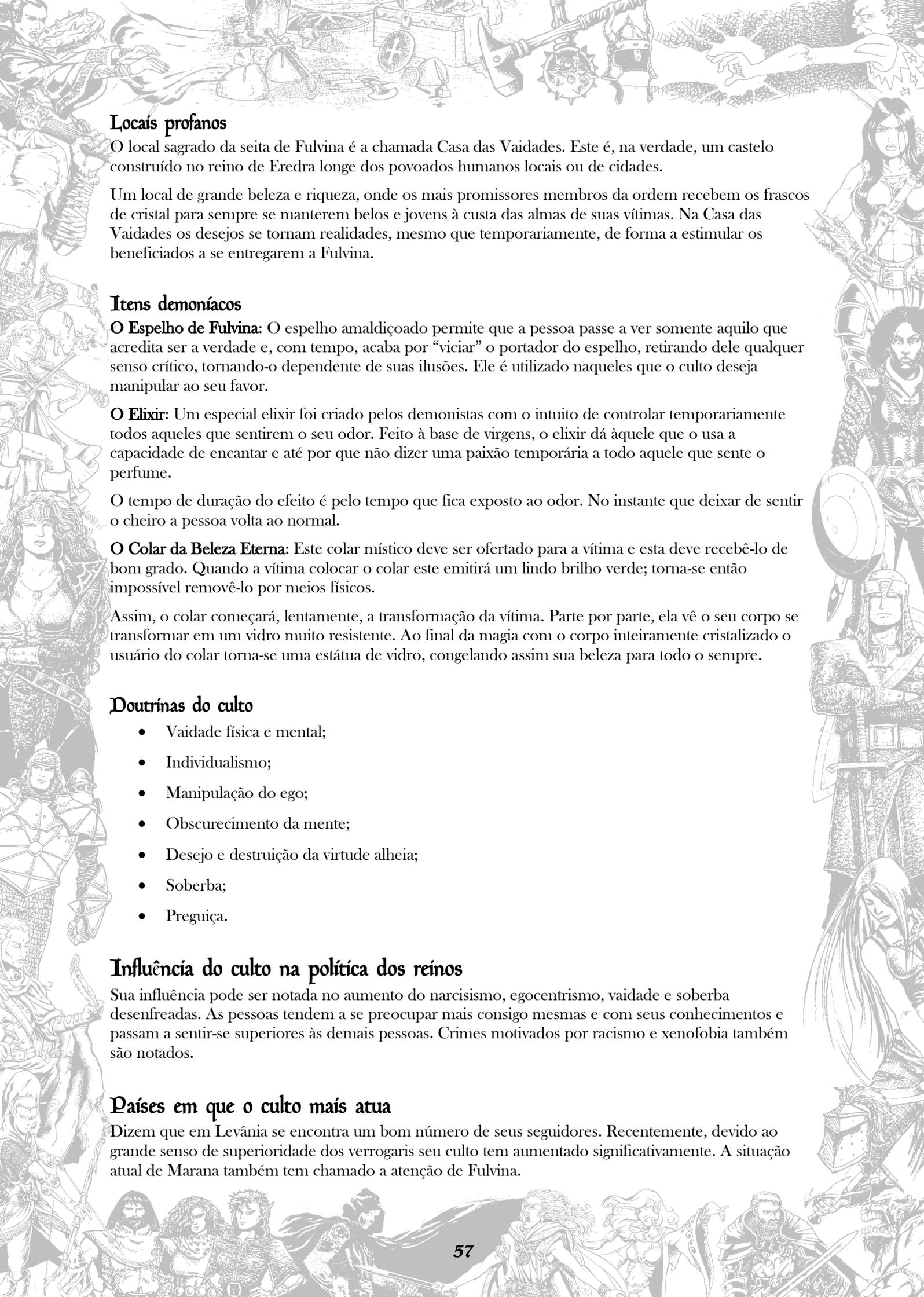
Para se ter acesso aos templos de Fulvina, que se encontram escondidos através de espelhos, deve-se lançar mão das palavras mágicas que abrem a passagem pelo espelho de acesso. Alguns poucos lugares têm tais espelhos e estes se encontram protegidos por simpatizantes do culto.

Estátuas de vidro em miniatura, representando pessoas e objetos, são oferecidas à Fulvina acompanhados de oferendas profanas.

Vestimenta

Os mantos usados pelos membros da casa de Fulvina são recobertos de um pó cristalino que torna suas roupas levemente brilhante com uma cor violeta quando a luz das tochas incide sobre eles.

Este manto especial só é usado pelos mais importantes Bankdis do culto, os demais demonistas usam suas melhores e mais elegantes roupas durante suas atividades no templo.



Locais profanos

O local sagrado da seita de Fulvina é a chamada Casa das Vaidades. Este é, na verdade, um castelo construído no reino de Eredra longe dos povoados humanos locais ou de cidades.

Um local de grande beleza e riqueza, onde os mais promissores membros da ordem recebem os frascos de cristal para sempre se manterem belos e jovens à custa das almas de suas vítimas. Na Casa das Vaidades os desejos se tornam realidades, mesmo que temporariamente, de forma a estimular os beneficiados a se entregarem a Fulvina.

Itens demoníacos

O Espelho de Fulvina: O espelho amaldiçoado permite que a pessoa passe a ver somente aquilo que acredita ser a verdade e, com tempo, acaba por “viciar” o portador do espelho, retirando dele qualquer senso crítico, tornando-o dependente de suas ilusões. Ele é utilizado naqueles que o culto deseja manipular ao seu favor.

O Elixir: Um especial elixir foi criado pelos demonistas com o intuito de controlar temporariamente todos aqueles que sentirem o seu odor. Feito à base de virgens, o elixir dá àquele que o usa a capacidade de encantar e até por que não dizer uma paixão temporária a todo aquele que sente o perfume.

O tempo de duração do efeito é pelo tempo que fica exposto ao odor. No instante que deixar de sentir o cheiro a pessoa volta ao normal.

O Colar da Beleza Eterna: Este colar místico deve ser ofertado para a vítima e esta deve recebê-lo de bom grado. Quando a vítima colocar o colar este emitirá um lindo brilho verde; torna-se então impossível removê-lo por meios físicos.

Assim, o colar começará, lentamente, a transformação da vítima. Parte por parte, ela vê o seu corpo se transformar em um vidro muito resistente. Ao final da magia com o corpo inteiramente cristalizado o usuário do colar torna-se uma estátua de vidro, congelando assim sua beleza para todo o sempre.

Doutrinas do culto

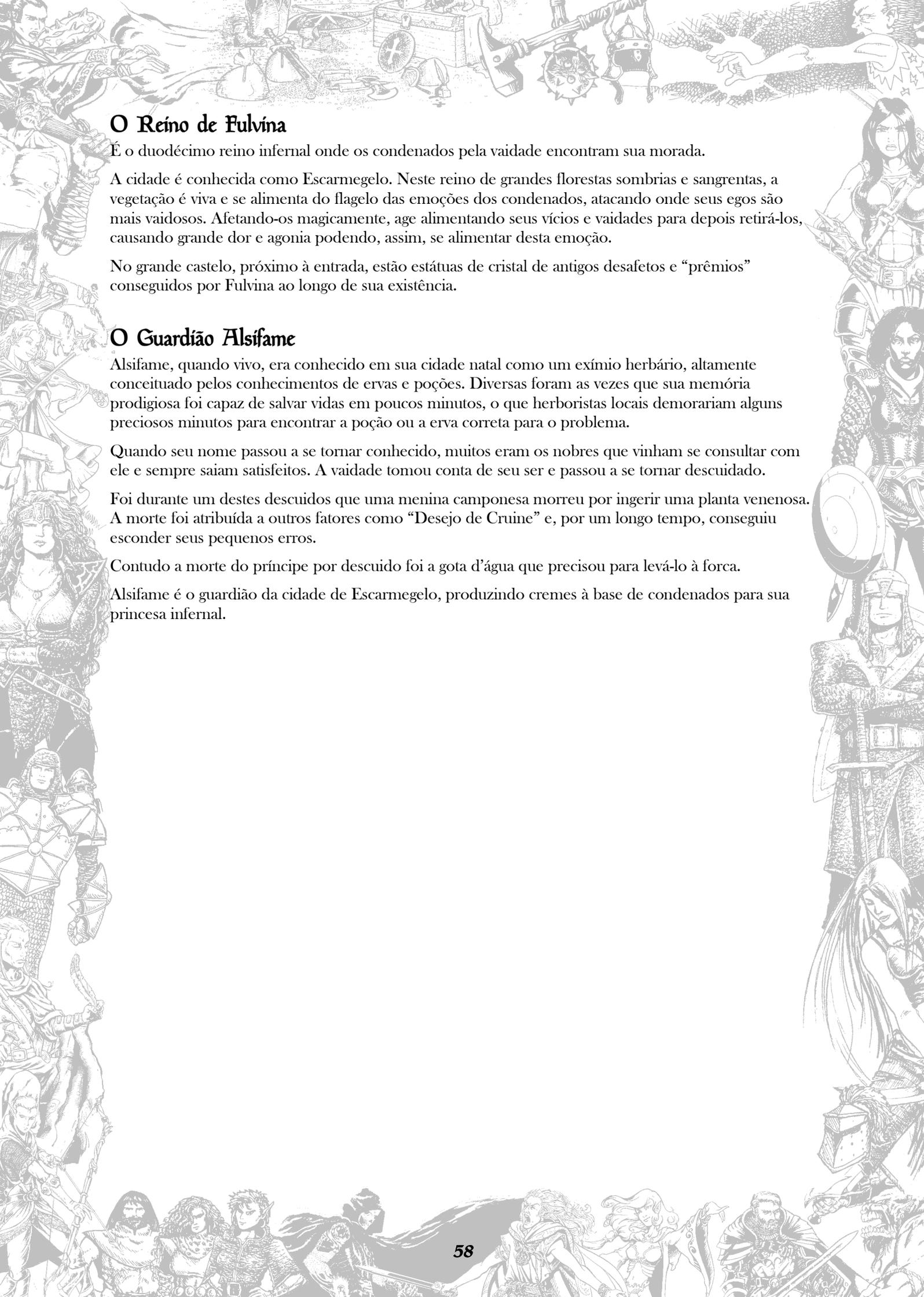
- Vaidade física e mental;
- Individualismo;
- Manipulação do ego;
- Obscurecimento da mente;
- Desejo e destruição da virtude alheia;
- Soberba;
- Preguiça.

Influência do culto na política dos reinos

Sua influência pode ser notada no aumento do narcisismo, egocentrismo, vaidade e soberba desenfreadas. As pessoas tendem a se preocupar mais consigo mesmas e com seus conhecimentos e passam a sentir-se superiores às demais pessoas. Crimes motivados por racismo e xenofobia também são notados.

Países em que o culto mais atua

Dizem que em Levânia se encontra um bom número de seus seguidores. Recentemente, devido ao grande senso de superioridade dos verrogaris seu culto tem aumentado significativamente. A situação atual de Marana também tem chamado a atenção de Fulvina.



O Reino de Fulvina

É o duodécimo reino infernal onde os condenados pela vaidade encontram sua morada.

A cidade é conhecida como Escarmegelo. Neste reino de grandes florestas sombrias e sangrentas, a vegetação é viva e se alimenta do flagelo das emoções dos condenados, atacando onde seus egos são mais vaidosos. Afetando-os magicamente, age alimentando seus vícios e vaidades para depois retirá-los, causando grande dor e agonia podendo, assim, se alimentar desta emoção.

No grande castelo, próximo à entrada, estão estátuas de cristal de antigos desafetos e “prêmios” conseguidos por Fulvina ao longo de sua existência.

O Guardião Alsifame

Alsifame, quando vivo, era conhecido em sua cidade natal como um exímio herbário, altamente conceituado pelos conhecimentos de ervas e poções. Diversas foram as vezes que sua memória prodigiosa foi capaz de salvar vidas em poucos minutos, o que herboristas locais demorariam alguns preciosos minutos para encontrar a poção ou a erva correta para o problema.

Quando seu nome passou a se tornar conhecido, muitos eram os nobres que vinham se consultar com ele e sempre saíam satisfeitos. A vaidade tomou conta de seu ser e passou a se tornar descuidado.

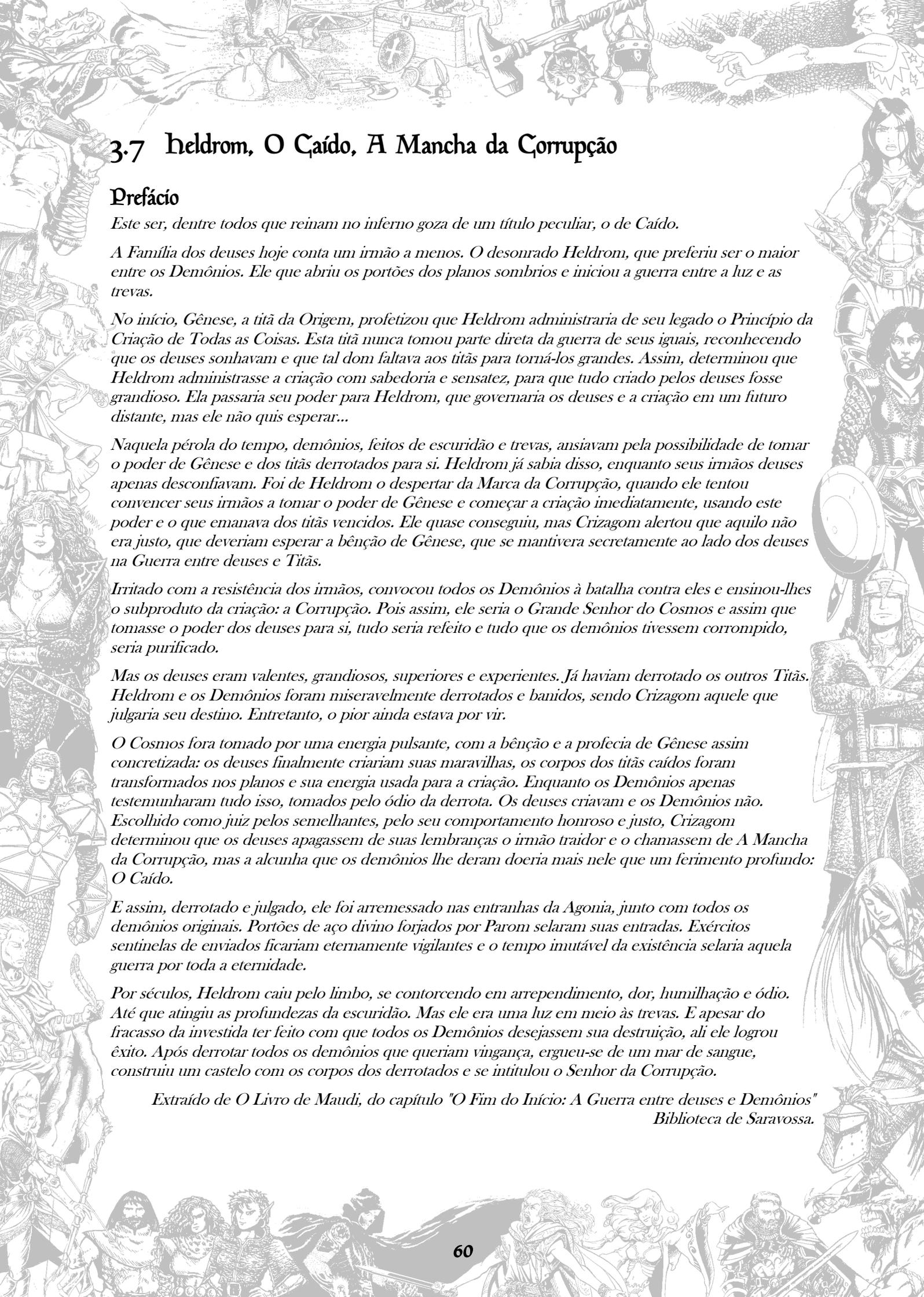
Foi durante um destes descuidos que uma menina camponesa morreu por ingerir uma planta venenosa. A morte foi atribuída a outros fatores como “Desejo de Cruine” e, por um longo tempo, conseguiu esconder seus pequenos erros.

Contudo a morte do príncipe por descuido foi a gota d’água que precisou para levá-lo à forca.

Alsifame é o guardião da cidade de Escarmegelo, produzindo cremes à base de condenados para sua princesa infernal.

Heldrom





3.7 Heldrom, O Caído, A Mancha da Corrupção

Prefácio

Este ser, dentre todos que reinam no inferno goza de um título peculiar, o de Caído.

A Família dos deuses hoje conta um irmão a menos. O desonrado Heldrom, que preferiu ser o maior entre os Demônios. Ele que abriu os portões dos planos sombrios e iniciou a guerra entre a luz e as trevas.

No início, Gênese, a titã da Origem, profetizou que Heldrom administraria de seu legado o Princípio da Criação de Todas as Coisas. Esta titã nunca tomou parte direta da guerra de seus iguais, reconhecendo que os deuses sonhavam e que tal dom faltava aos titãs para torná-los grandes. Assim, determinou que Heldrom administrasse a criação com sabedoria e sensatez, para que tudo criado pelos deuses fosse grandioso. Ela passaria seu poder para Heldrom, que governaria os deuses e a criação em um futuro distante, mas ele não quis esperar...

Naquela pérola do tempo, demônios, feitos de escuridão e trevas, ansiavam pela possibilidade de tomar o poder de Gênese e dos titãs derrotados para si. Heldrom já sabia disso, enquanto seus irmãos deuses apenas desconfiavam. Foi de Heldrom o despertar da Marca da Corrupção, quando ele tentou convencer seus irmãos a tomar o poder de Gênese e começar a criação imediatamente, usando este poder e o que emanava dos titãs vencidos. Ele quase conseguiu, mas Crizagom alertou que aquilo não era justo, que deveriam esperar a bênção de Gênese, que se mantivera secretamente ao lado dos deuses na Guerra entre deuses e Titãs.

Irritado com a resistência dos irmãos, convocou todos os Demônios à batalha contra eles e ensinou-lhes o subproduto da criação: a Corrupção. Pois assim, ele seria o Grande Senhor do Cosmos e assim que tomasse o poder dos deuses para si, tudo seria refeito e tudo que os demônios tivessem corrompido, seria purificado.

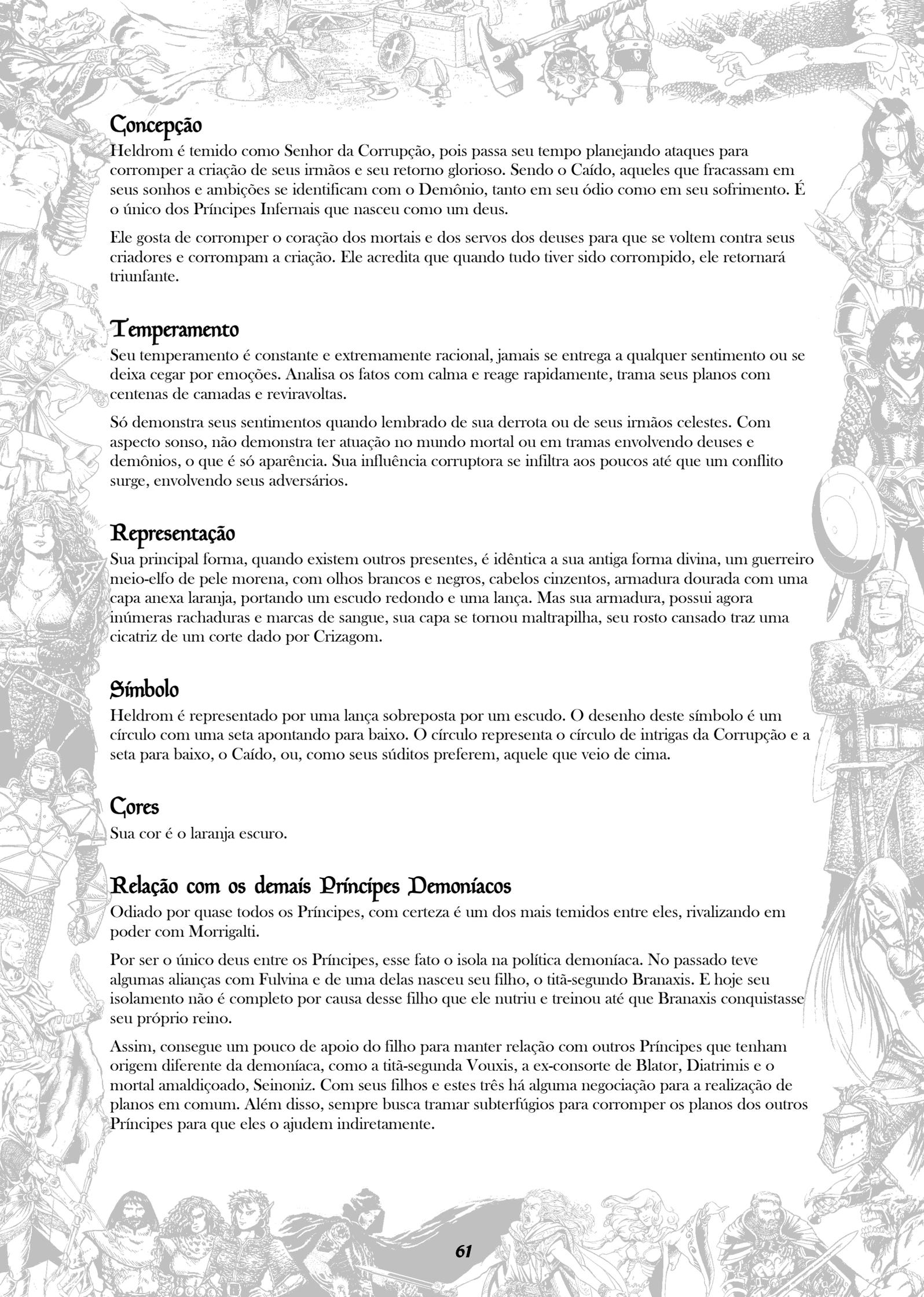
Mas os deuses eram valentes, grandiosos, superiores e experientes. Já haviam derrotado os outros Titãs. Heldrom e os Demônios foram miseravelmente derrotados e banidos, sendo Crizagom aquele que julgaria seu destino. Entretanto, o pior ainda estava por vir.

O Cosmos fora tomado por uma energia pulsante, com a bênção e a profecia de Gênese assim concretizada: os deuses finalmente criariam suas maravilhas, os corpos dos titãs caídos foram transformados nos planos e sua energia usada para a criação. Enquanto os Demônios apenas testemunharam tudo isso, tomados pelo ódio da derrota. Os deuses criavam e os Demônios não. Escolhido como juiz pelos semelhantes, pelo seu comportamento honroso e justo, Crizagom determinou que os deuses apagassem de suas lembranças o irmão traidor e o chamassem de A Mancha da Corrupção, mas a alcunha que os demônios lhe deram doeria mais nele que um ferimento profundo: O Caído.

E assim, derrotado e julgado, ele foi arremessado nas entranhas da Agonia, junto com todos os demônios originais. Portões de aço divino forjados por Parom selaram suas entradas. Exércitos sentinelas de enviados ficariam eternamente vigilantes e o tempo imutável da existência selaria aquela guerra por toda a eternidade.

Por séculos, Heldrom caiu pelo limbo, se contorcendo em arrependimento, dor, humilhação e ódio. Até que atingiu as profundezas da escuridão. Mas ele era uma luz em meio às trevas. E apesar do fracasso da investida ter feito com que todos os Demônios desejassem sua destruição, ali ele logrou êxito. Após derrotar todos os demônios que queriam vingança, ergueu-se de um mar de sangue, construiu um castelo com os corpos dos derrotados e se intitulou o Senhor da Corrupção.

*Extraído de O Livro de Maudi, do capítulo "O Fim do Início: A Guerra entre deuses e Demônios"
Biblioteca de Saravossa.*



Concepção

Heldrom é temido como Senhor da Corrupção, pois passa seu tempo planejando ataques para corromper a criação de seus irmãos e seu retorno glorioso. Sendo o Caído, aqueles que fracassam em seus sonhos e ambições se identificam com o Demônio, tanto em seu ódio como em seu sofrimento. É o único dos Príncipes Infernais que nasceu como um deus.

Ele gosta de corromper o coração dos mortais e dos servos dos deuses para que se voltem contra seus criadores e corrompam a criação. Ele acredita que quando tudo tiver sido corrompido, ele retornará triunfante.

Temperamento

Seu temperamento é constante e extremamente racional, jamais se entrega a qualquer sentimento ou se deixa cegar por emoções. Analisa os fatos com calma e reage rapidamente, trama seus planos com centenas de camadas e reviravoltas.

Só demonstra seus sentimentos quando lembrado de sua derrota ou de seus irmãos celestes. Com aspecto sonso, não demonstra ter atuação no mundo mortal ou em tramas envolvendo deuses e demônios, o que é só aparência. Sua influência corruptora se infiltra aos poucos até que um conflito surge, envolvendo seus adversários.

Representação

Sua principal forma, quando existem outros presentes, é idêntica a sua antiga forma divina, um guerreiro meio-elfo de pele morena, com olhos brancos e negros, cabelos cinzentos, armadura dourada com uma capa anexa laranja, portando um escudo redondo e uma lança. Mas sua armadura, possui agora inúmeras rachaduras e marcas de sangue, sua capa se tornou maltrapilha, seu rosto cansado traz uma cicatriz de um corte dado por Crizagom.

Símbolo

Heldrom é representado por uma lança sobreposta por um escudo. O desenho deste símbolo é um círculo com uma seta apontando para baixo. O círculo representa o círculo de intrigas da Corrupção e a seta para baixo, o Caído, ou, como seus súditos preferem, aquele que veio de cima.

Cores

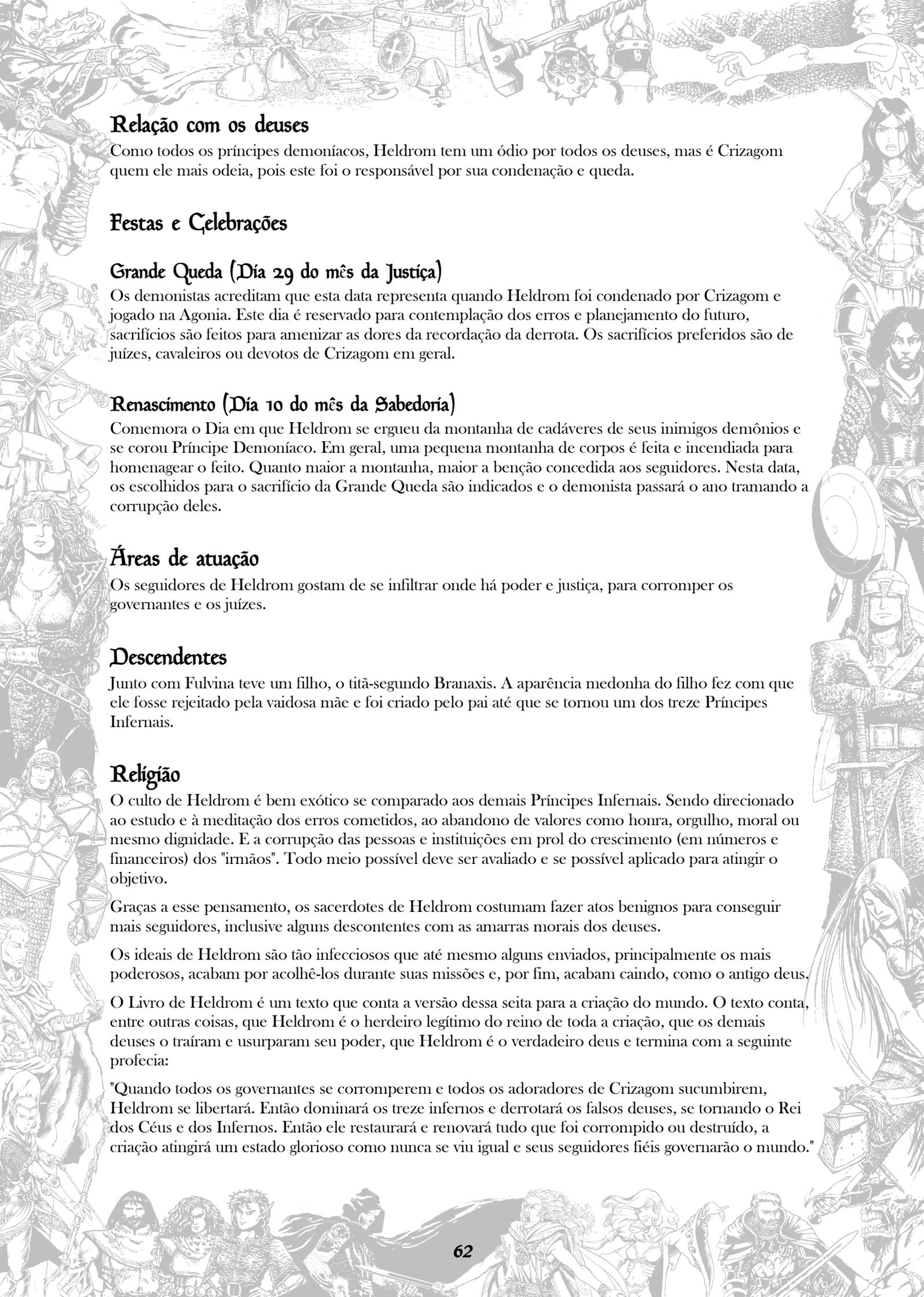
Sua cor é o laranja escuro.

Relação com os demais Príncipes Demoníacos

Odiado por quase todos os Príncipes, com certeza é um dos mais temidos entre eles, rivalizando em poder com Morigalti.

Por ser o único deus entre os Príncipes, esse fato o isola na política demoníaca. No passado teve algumas alianças com Fulvina e de uma delas nasceu seu filho, o titã-segundo Branaxis. E hoje seu isolamento não é completo por causa desse filho que ele nutriu e treinou até que Branaxis conquistasse seu próprio reino.

Assim, consegue um pouco de apoio do filho para manter relação com outros Príncipes que tenham origem diferente da demoníaca, como a titã-segunda Vouxis, a ex-consorte de Blator, Diatrimis e o mortal amaldiçoado, Seinoniz. Com seus filhos e estes três há alguma negociação para a realização de planos em comum. Além disso, sempre busca tramar subterfúgios para corromper os planos dos outros Príncipes para que eles o ajudem indiretamente.



Relação com os deuses

Como todos os príncipes demoníacos, Heldrom tem um ódio por todos os deuses, mas é Crizagom quem ele mais odeia, pois este foi o responsável por sua condenação e queda.

Festas e Celebrações

Grande Queda (Dia 29 do mês da Justiça)

Os demonistas acreditam que esta data representa quando Heldrom foi condenado por Crizagom e jogado na Agonia. Este dia é reservado para contemplação dos erros e planejamento do futuro, sacrifícios são feitos para amenizar as dores da recordação da derrota. Os sacrifícios preferidos são de juízes, cavaleiros ou devotos de Crizagom em geral.

Renascimento (Dia 10 do mês da Sabedoria)

Comemora o Dia em que Heldrom se ergueu da montanha de cadáveres de seus inimigos demônios e se corou Príncipe Demoníaco. Em geral, uma pequena montanha de corpos é feita e incendiada para homenagear o feito. Quanto maior a montanha, maior a bênção concedida aos seguidores. Nesta data, os escolhidos para o sacrifício da Grande Queda são indicados e o demonista passará o ano tramando a corrupção deles.

Áreas de atuação

Os seguidores de Heldrom gostam de se infiltrar onde há poder e justiça, para corromper os governantes e os juízes.

Descendentes

Junto com Fulvina teve um filho, o titã-segundo Branaxis. A aparência medonha do filho fez com que ele fosse rejeitado pela vaidosa mãe e foi criado pelo pai até que se tornou um dos treze Príncipes Infernais.

Religião

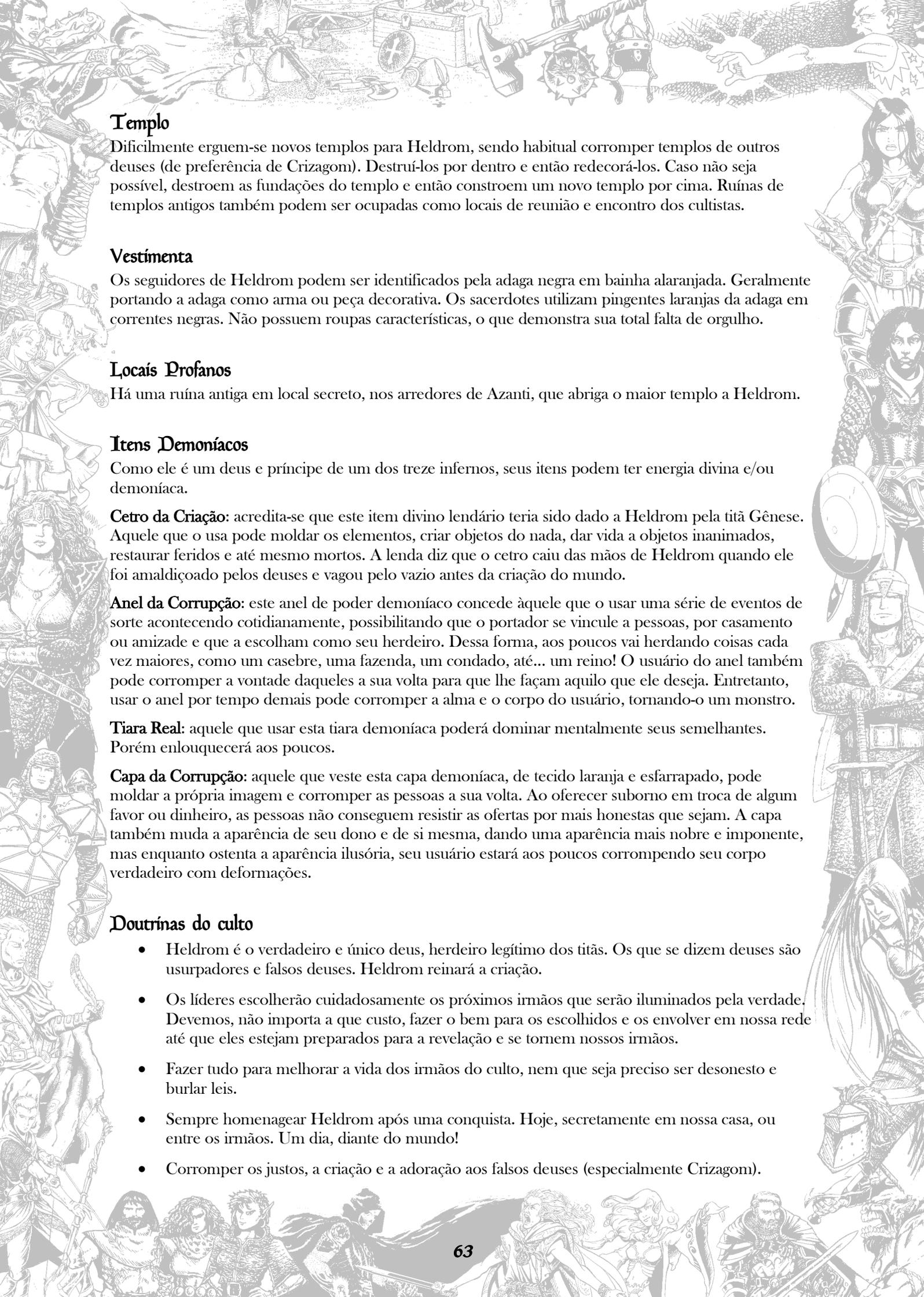
O culto de Heldrom é bem exótico se comparado aos demais Príncipes Infernais. Sendo direcionado ao estudo e à meditação dos erros cometidos, ao abandono de valores como honra, orgulho, moral ou mesmo dignidade. E a corrupção das pessoas e instituições em prol do crescimento (em números e financeiros) dos "irmãos". Todo meio possível deve ser avaliado e se possível aplicado para atingir o objetivo.

Graças a esse pensamento, os sacerdotes de Heldrom costumam fazer atos benignos para conseguir mais seguidores, inclusive alguns descontentes com as amarras morais dos deuses.

Os ideais de Heldrom são tão infecciosos que até mesmo alguns enviados, principalmente os mais poderosos, acabam por acolhê-los durante suas missões e, por fim, acabam caindo, como o antigo deus.

O Livro de Heldrom é um texto que conta a versão dessa seita para a criação do mundo. O texto conta, entre outras coisas, que Heldrom é o herdeiro legítimo do reino de toda a criação, que os demais deuses o traíram e usurparam seu poder, que Heldrom é o verdadeiro deus e termina com a seguinte profecia:

"Quando todos os governantes se corromperem e todos os adoradores de Crizagom sucumbirem, Heldrom se libertará. Então dominará os treze infernos e derrotará os falsos deuses, se tornando o Rei dos Céus e dos Infernos. Então ele restaurará e renovará tudo que foi corrompido ou destruído, a criação atingirá um estado glorioso como nunca se viu igual e seus seguidores fiéis governarão o mundo."



Templo

Difícilmente erguem-se novos templos para Heldrom, sendo habitual corromper templos de outros deuses (de preferência de Crizagom). Destruí-los por dentro e então redecora-los. Caso não seja possível, destroem as fundações do templo e então constroem um novo templo por cima. Ruínas de templos antigos também podem ser ocupadas como locais de reunião e encontro dos cultistas.

Vestimenta

Os seguidores de Heldrom podem ser identificados pela adaga negra em bainha alaranjada. Geralmente portando a adaga como arma ou peça decorativa. Os sacerdotes utilizam pingentes laranjas da adaga em correntes negras. Não possuem roupas características, o que demonstra sua total falta de orgulho.

Locais Profanos

Há uma ruína antiga em local secreto, nos arredores de Azanti, que abriga o maior templo a Heldrom.

Itens Demoníacos

Como ele é um deus e príncipe de um dos treze infernos, seus itens podem ter energia divina e/ou demoníaca.

Cetro da Criação: acredita-se que este item divino lendário teria sido dado a Heldrom pela titã Gênese. Aquele que o usa pode moldar os elementos, criar objetos do nada, dar vida a objetos inanimados, restaurar feridos e até mesmo mortos. A lenda diz que o cetro caiu das mãos de Heldrom quando ele foi amaldiçoado pelos deuses e vagou pelo vazio antes da criação do mundo.

Anel da Corrupção: este anel de poder demoníaco concede àquele que o usar uma série de eventos de sorte acontecendo cotidianamente, possibilitando que o portador se vincule a pessoas, por casamento ou amizade e que a escolham como seu herdeiro. Dessa forma, aos poucos vai herdando coisas cada vez maiores, como um casebre, uma fazenda, um condado, até... um reino! O usuário do anel também pode corromper a vontade daqueles a sua volta para que lhe façam aquilo que ele deseja. Entretanto, usar o anel por tempo demais pode corromper a alma e o corpo do usuário, tornando-o um monstro.

Tiara Real: aquele que usar esta tiara demoníaca poderá dominar mentalmente seus semelhantes. Porém enlouquecerá aos poucos.

Capa da Corrupção: aquele que veste esta capa demoníaca, de tecido laranja e esfarrapado, pode moldar a própria imagem e corromper as pessoas a sua volta. Ao oferecer suborno em troca de algum favor ou dinheiro, as pessoas não conseguem resistir as ofertas por mais honestas que sejam. A capa também muda a aparência de seu dono e de si mesma, dando uma aparência mais nobre e imponente, mas enquanto ostenta a aparência ilusória, seu usuário estará aos poucos corrompendo seu corpo verdadeiro com deformações.

Doutrinas do culto

- Heldrom é o verdadeiro e único deus, herdeiro legítimo dos titãs. Os que se dizem deuses são usurpadores e falsos deuses. Heldrom reinará a criação.
- Os líderes escolherão cuidadosamente os próximos irmãos que serão iluminados pela verdade. Devemos, não importa a que custo, fazer o bem para os escolhidos e os envolver em nossa rede até que eles estejam preparados para a revelação e se tornem nossos irmãos.
- Fazer tudo para melhorar a vida dos irmãos do culto, nem que seja preciso ser desonesto e burlar leis.
- Sempre homenagear Heldrom após uma conquista. Hoje, secretamente em nossa casa, ou entre os irmãos. Um dia, diante do mundo!
- Corromper os justos, a criação e a adoração aos falsos deuses (especialmente Crizagom).

- 
- O governo do mundo é nossa herança, tomemos posse dela.
 - Os fins justificam todos os meios para cumprirmos estes mandamentos sagrados.

Influência das ordens na política do reino

Sua influência é sutil e atua em altos cargos de poder político ou econômico. Muitas vezes os irmãos do culto são pessoas que foram escolhidas e ajudadas pelo culto para trilhar posições mais elevadas.

Países em que a religião mais atua

Estão mais concentrados em Azanti, local onde a ordem de Crizagom tem influência, e nas Cidades-estados devido a sua estrutura ter destacado o papel dos juízes.

O Reino de Heldrom

É o sexto reino infernal, onde os condenados pela corrupção encontram sua morada. Seres celestiais decaídos e montados em corcéis demoníacos patrulham as terras do reino para manter a "ordem". A capital do reino é uma cidade conhecida como Ribalicor.

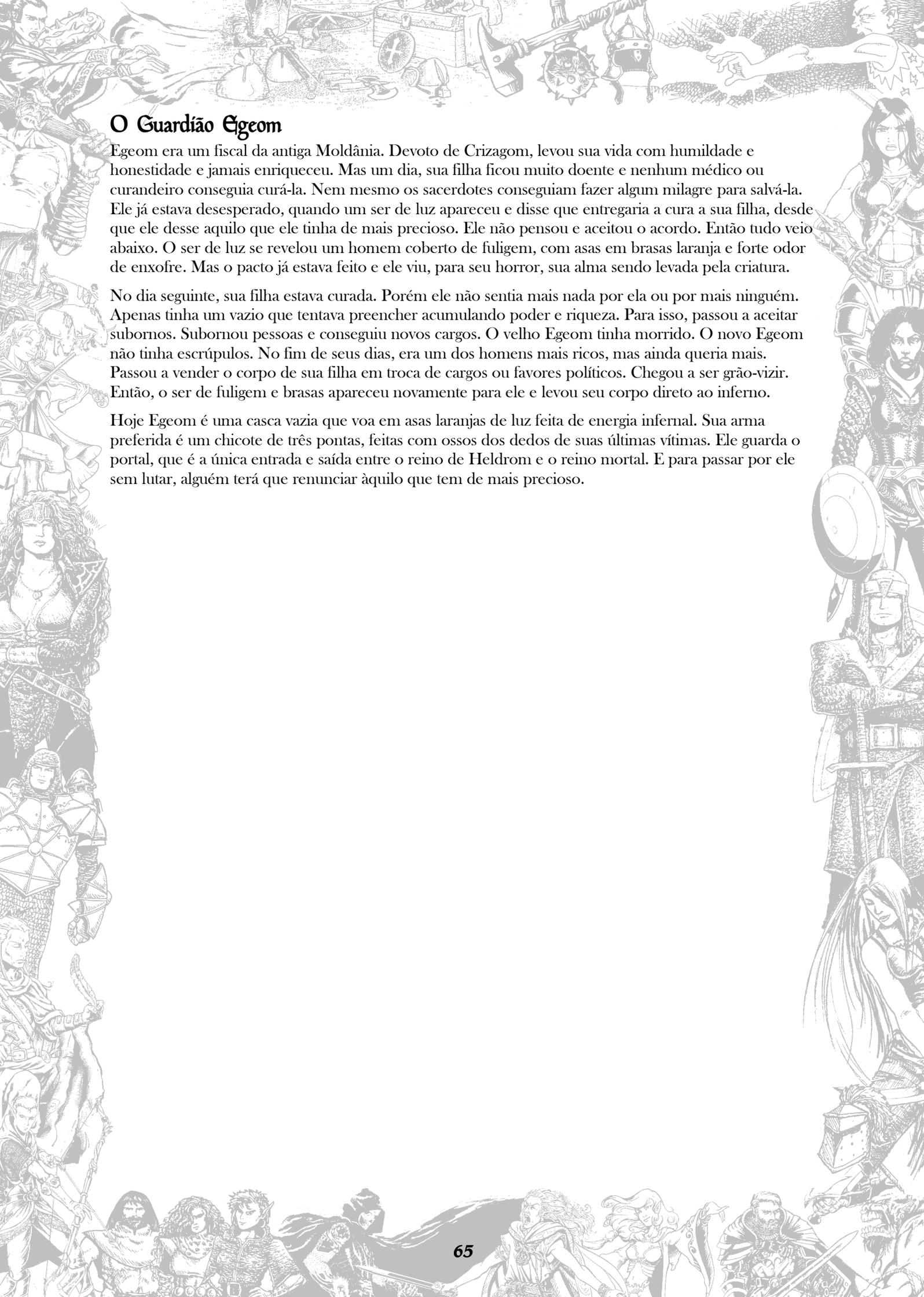
O castelo de Ribalicor foi construído com os corpos dos demônios derrotados por Heldrom quando conquistou este reino, mas as paredes e piso são adornadas pelos corpos de enviados derrotados e almas conquistadas. Ao olhar para qualquer lado das paredes, é possível ver em relevo esculturas de rostos em agonia ou lamento. O mesmo se vê olhando para o chão do castelo, porém as figuras estão como que atrás de um vidro. Um tapete laranja cobre boa parte do chão, porém é possível notar através do vidro que a cor é devida ao sangue dos demônios derrotados misturado a ferrugem. As colunas são feitas de colunas vertebrais de demônios gigantes. O teto é forrado com asas de demônios e enviados que foram derrotados. No salão real, Heldrom está sentado num trono feito com as espadas dos oponentes derrotados. Entre elas, espadas de luz e espadas infernais derretidas e entrelaçadas formando o assento e o encosto do trono.

Com a queda de seu senhor, os enviados o acompanharam. Porém a energia infernal teria um efeito sobre eles. Suas belas asas outrora brancas foram se queimando, agora são apenas restos desgastados e em brasa infernal que lembra vagamente o formato de asas. Suas armaduras outrora brancas, douradas, e prateadas se tornaram tomadas por ferrugem e fuligem infernal. Seus rostos belos e bondosos se endureceram e distorceram com o cotidiano corrupto do reino.

Assim é a maioria dos subordinados de Heldrom: enviados corrompidos. Mas também há alguns demônios que juraram lealdade a ele e alguns poucos condenados que foram seus sacerdotes ou nobres tão notoriamente corruptos em vida que a eles foi concedido algum cargo burocrático. Eles são a elite do reino.

Os condenados vivem em casas que são o reflexo corrompido e decadente de onde moravam em vida. Tudo o que se possa querer é muito difícil de conseguir. Para melhorar as suas casas e atender qualquer necessidade é necessário fazer uma troca de favores ou comprar algum favor daqueles que possuem algum cargo. Os favores envolvem humilhar, maltratar, enganar ou roubar de outros condenados. E, com isso, as almas se tornam cada vez mais corruptas e toda esta corrupção nutre de alguma forma Heldrom. Além disso, de tempos em tempos os emissários de Heldrom passam coletando "impostos", fazendo os condenados perderem metade de tudo o que conseguiram juntar. Não é raro as tentativas de pagar algo para estes agentes não coletarem os impostos.

Os favores mais difíceis e mais valiosos envolvem abrir mão para sempre de um pouco de alguma qualidade (beleza, inteligência, algum sentimento, algum poder etc.) e às vezes são feitos em troca de outra dessas qualidades. Assim, os condenados mais abastados desenvolvem e colecionam dons demoníacos.



O Guardião Egeom

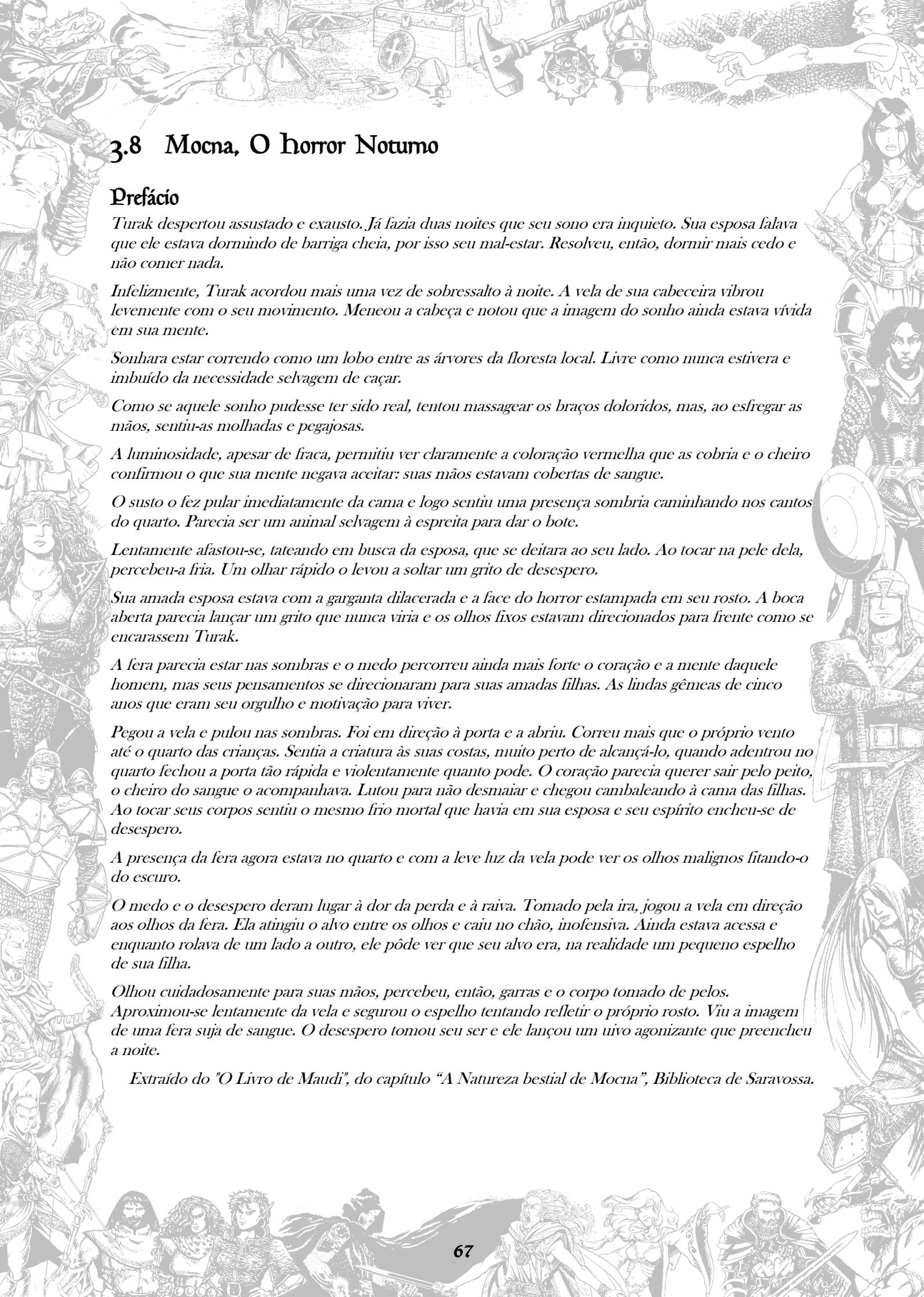
Egeom era um fiscal da antiga Moldânia. Devoto de Crizagom, levou sua vida com humildade e honestidade e jamais enriqueceu. Mas um dia, sua filha ficou muito doente e nenhum médico ou curandeiro conseguia curá-la. Nem mesmo os sacerdotes conseguiam fazer algum milagre para salvá-la. Ele já estava desesperado, quando um ser de luz apareceu e disse que entregaria a cura a sua filha, desde que ele desse aquilo que ele tinha de mais precioso. Ele não pensou e aceitou o acordo. Então tudo veio abaixo. O ser de luz se revelou um homem coberto de fuligem, com asas em brasas laranja e forte odor de enxofre. Mas o pacto já estava feito e ele viu, para seu horror, sua alma sendo levada pela criatura.

No dia seguinte, sua filha estava curada. Porém ele não sentia mais nada por ela ou por mais ninguém. Apenas tinha um vazio que tentava preencher acumulando poder e riqueza. Para isso, passou a aceitar subornos. Subornou pessoas e conseguiu novos cargos. O velho Egeom tinha morrido. O novo Egeom não tinha escrúpulos. No fim de seus dias, era um dos homens mais ricos, mas ainda queria mais. Passou a vender o corpo de sua filha em troca de cargos ou favores políticos. Chegou a ser grão-vizir. Então, o ser de fuligem e brasas apareceu novamente para ele e levou seu corpo direto ao inferno.

Hoje Egeom é uma casca vazia que voa em asas laranjas de luz feita de energia infernal. Sua arma preferida é um chicote de três pontas, feitas com ossos dos dedos de suas últimas vítimas. Ele guarda o portal, que é a única entrada e saída entre o reino de Heldrom e o reino mortal. E para passar por ele sem lutar, alguém terá que renunciar àquilo que tem de mais precioso.

Мочна





3.8 Mocna, O horror Noturno

Prefácio

Turak despertou assustado e exausto. Já fazia duas noites que seu sono era inquieto. Sua esposa falava que ele estava dormindo de barriga cheia, por isso seu mal-estar. Resolveu, então, dormir mais cedo e não comer nada.

Infelizmente, Turak acordou mais uma vez de sobressalto à noite. A vela de sua cabeceira vibrou levemente com o seu movimento. Meneou a cabeça e notou que a imagem do sonho ainda estava vívida em sua mente.

Sonhara estar correndo como um lobo entre as árvores da floresta local. Livre como nunca estivera e imbuído da necessidade selvagem de caçar.

Como se aquele sonho pudesse ter sido real, tentou massagear os braços doloridos, mas, ao esfregar as mãos, sentiu-as molhadas e pegajosas.

A luminosidade, apesar de fraca, permitiu ver claramente a coloração vermelha que as cobria e o cheiro confirmou o que sua mente negava aceitar: suas mãos estavam cobertas de sangue.

O susto o fez pular imediatamente da cama e logo sentiu uma presença sombria caminhando nos cantos do quarto. Parecia ser um animal selvagem à espreita para dar o bote.

Lentamente afastou-se, tateando em busca da esposa, que se deitara ao seu lado. Ao tocar na pele dela, percebeu-a fria. Um olhar rápido o levou a soltar um grito de desespero.

Sua amada esposa estava com a garganta dilacerada e a face do horror estampada em seu rosto. A boca aberta parecia lançar um grito que nunca viria e os olhos fixos estavam direcionados para frente como se encarassem Turak.

A fera parecia estar nas sombras e o medo percorreu ainda mais forte o coração e a mente daquele homem, mas seus pensamentos se direcionaram para suas amadas filhas. As lindas gêmeas de cinco anos que eram seu orgulho e motivação para viver.

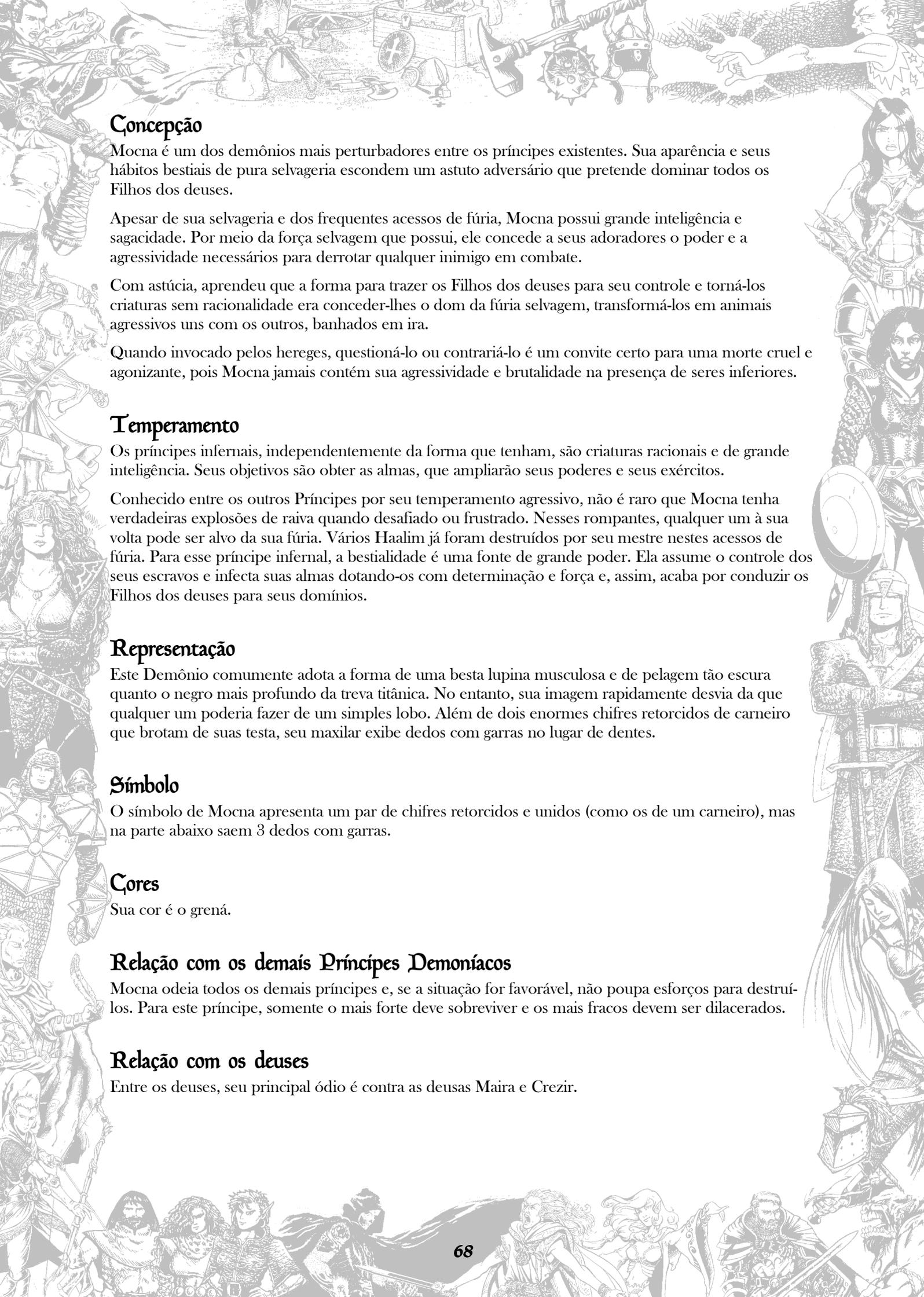
Pegou a vela e pulou nas sombras. Foi em direção à porta e a abriu. Correu mais que o próprio vento até o quarto das crianças. Sentia a criatura às suas costas, muito perto de alcançá-lo, quando adentrou no quarto fechou a porta tão rápida e violentamente quanto pode. O coração parecia querer sair pelo peito, o cheiro do sangue o acompanhava. Lutou para não desmaiar e chegou cambaleando à cama das filhas. Ao tocar seus corpos sentiu o mesmo frio mortal que havia em sua esposa e seu espírito encheu-se de desespero.

A presença da fera agora estava no quarto e com a leve luz da vela pode ver os olhos malignos fitando-o do escuro.

O medo e o desespero deram lugar à dor da perda e à raiva. Tomado pela ira, jogou a vela em direção aos olhos da fera. Ela atingiu o alvo entre os olhos e caiu no chão, inofensiva. Ainda estava acesa e enquanto rolava de um lado a outro, ele pôde ver que seu alvo era, na realidade um pequeno espelho de sua filha.

Olhou cuidadosamente para suas mãos, percebeu, então, garras e o corpo tomado de pelos. Aproximou-se lentamente da vela e segurou o espelho tentando refletir o próprio rosto. Viu a imagem de uma fera suja de sangue. O desespero tomou seu ser e ele lançou um uivo agonizante que preencheu a noite.

Extraído do "O Livro de Maudi", do capítulo "A Natureza bestial de Mocna", Biblioteca de Saravossa.



Concepção

Mocna é um dos demônios mais perturbadores entre os príncipes existentes. Sua aparência e seus hábitos bestiais de pura selvageria escondem um astuto adversário que pretende dominar todos os Filhos dos deuses.

Apesar de sua selvageria e dos frequentes acessos de fúria, Mocna possui grande inteligência e sagacidade. Por meio da força selvagem que possui, ele concede a seus adoradores o poder e a agressividade necessários para derrotar qualquer inimigo em combate.

Com astúcia, aprendeu que a forma para trazer os Filhos dos deuses para seu controle e torná-los criaturas sem racionalidade era conceder-lhes o dom da fúria selvagem, transformá-los em animais agressivos uns com os outros, banhados em ira.

Quando invocado pelos hereges, questioná-lo ou contrariá-lo é um convite certo para uma morte cruel e agonizante, pois Mocna jamais contém sua agressividade e brutalidade na presença de seres inferiores.

Temperamento

Os príncipes infernais, independentemente da forma que tenham, são criaturas racionais e de grande inteligência. Seus objetivos são obter as almas, que ampliarão seus poderes e seus exércitos.

Conhecido entre os outros Príncipes por seu temperamento agressivo, não é raro que Mocna tenha verdadeiras explosões de raiva quando desafiado ou frustrado. Nesses rompantes, qualquer um à sua volta pode ser alvo da sua fúria. Vários Haalim já foram destruídos por seu mestre nestes acessos de fúria. Para esse príncipe infernal, a bestialidade é uma fonte de grande poder. Ela assume o controle dos seus escravos e infecta suas almas dotando-os com determinação e força e, assim, acaba por conduzir os Filhos dos deuses para seus domínios.

Representação

Este Demônio comumente adota a forma de uma besta lupina musculosa e de pelagem tão escura quanto o negro mais profundo da treva titânica. No entanto, sua imagem rapidamente desvia da que qualquer um poderia fazer de um simples lobo. Além de dois enormes chifres retorcidos de carneiro que brotam de suas testa, seu maxilar exhibe dedos com garras no lugar de dentes.

Símbolo

O símbolo de Mocna apresenta um par de chifres retorcidos e unidos (como os de um carneiro), mas na parte abaixo saem 3 dedos com garras.

Cores

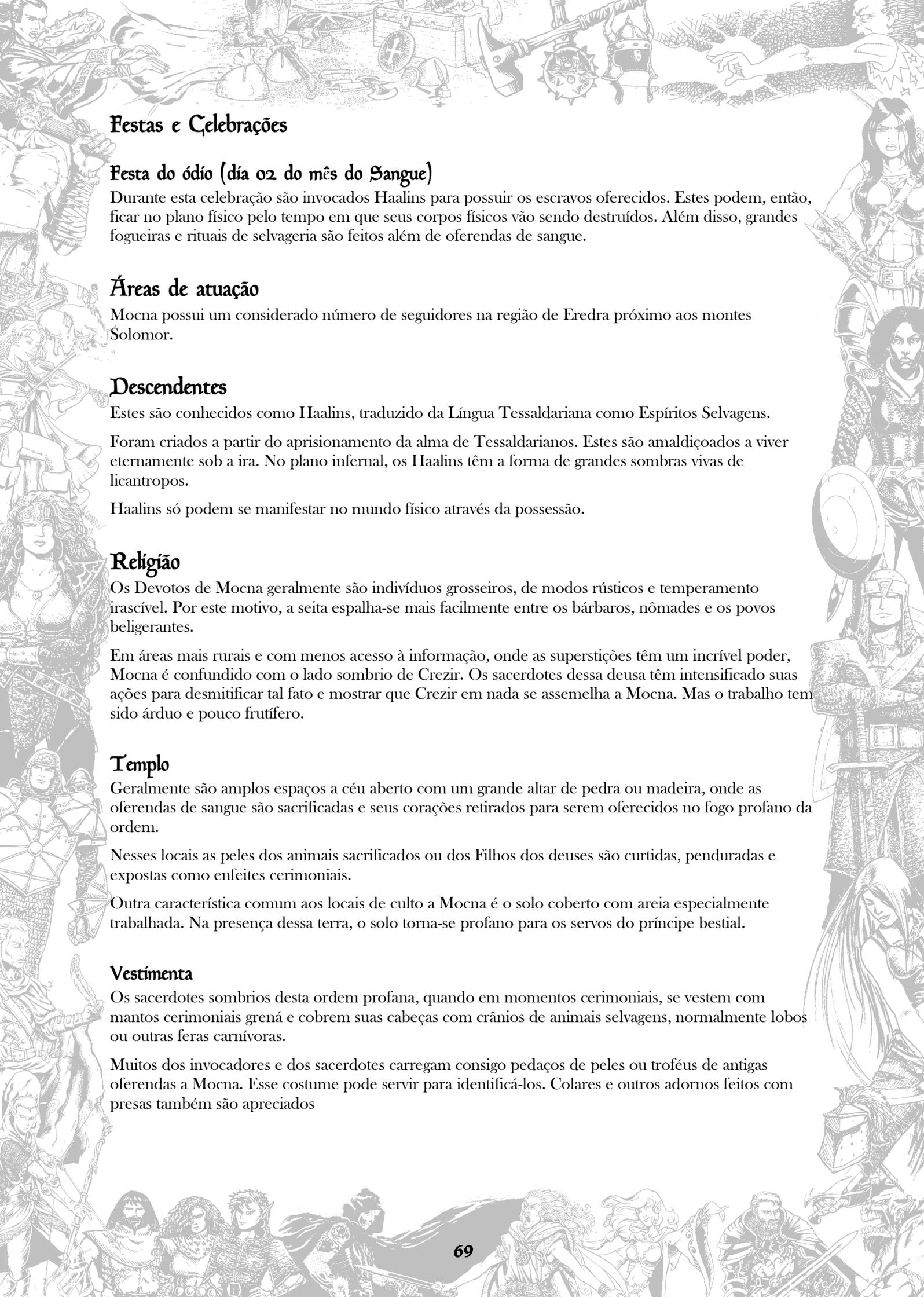
Sua cor é o grená.

Relação com os demais Príncipes Demoníacos

Mocna odeia todos os demais príncipes e, se a situação for favorável, não poupa esforços para destruí-los. Para este príncipe, somente o mais forte deve sobreviver e os mais fracos devem ser dilacerados.

Relação com os deuses

Entre os deuses, seu principal ódio é contra as deusas Maira e Crezir.



Festas e Celebrações

Festa do ódio (dia 02 do mês do Sangue)

Durante esta celebração são invocados Haalins para possuir os escravos oferecidos. Estes podem, então, ficar no plano físico pelo tempo em que seus corpos físicos vão sendo destruídos. Além disso, grandes fogueiras e rituais de selvageria são feitos além de oferendas de sangue.

Áreas de atuação

Mocna possui um considerado número de seguidores na região de Eredra próximo aos montes Solomor.

Descendentes

Estes são conhecidos como Haalins, traduzido da Língua Tessaldariana como Espíritos Selvagens.

Foram criados a partir do aprisionamento da alma de Tessaldarianos. Estes são amaldiçoados a viver eternamente sob a ira. No plano infernal, os Haalins têm a forma de grandes sombras vivas de licantropos.

Haalins só podem se manifestar no mundo físico através da possessão.

Religião

Os Devotos de Mocna geralmente são indivíduos grosseiros, de modos rústicos e temperamento irascível. Por este motivo, a seita espalha-se mais facilmente entre os bárbaros, nômades e os povos beligerantes.

Em áreas mais rurais e com menos acesso à informação, onde as superstições têm um incrível poder, Mocna é confundido com o lado sombrio de Crezir. Os sacerdotes dessa deusa têm intensificado suas ações para desmitificar tal fato e mostrar que Crezir em nada se assemelha a Mocna. Mas o trabalho tem sido árduo e pouco frutífero.

Templo

Geralmente são amplos espaços a céu aberto com um grande altar de pedra ou madeira, onde as oferendas de sangue são sacrificadas e seus corações retirados para serem oferecidos no fogo profano da ordem.

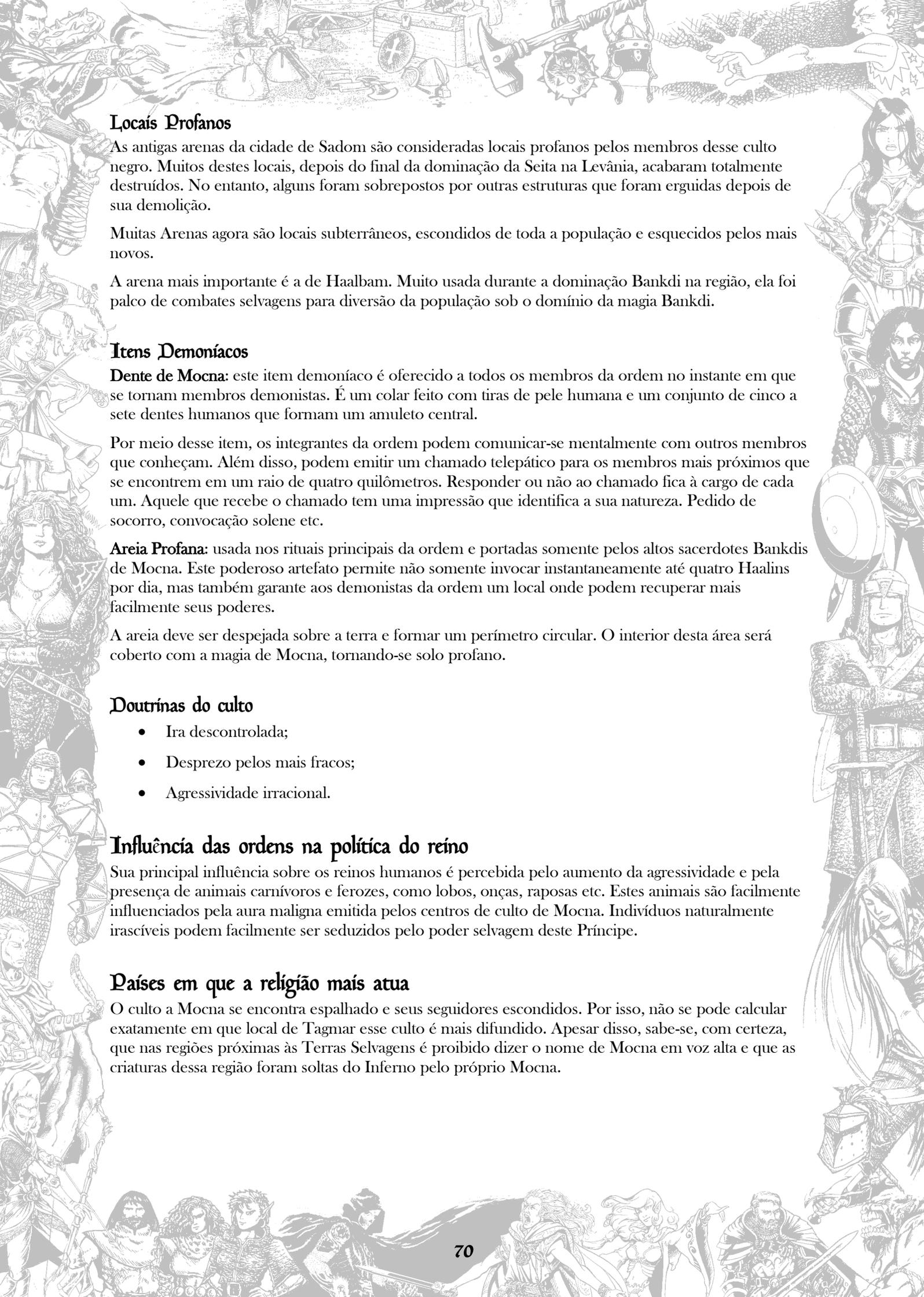
Nesses locais as peles dos animais sacrificados ou dos Filhos dos deuses são curtidas, penduradas e expostas como enfeites cerimoniais.

Outra característica comum aos locais de culto a Mocna é o solo coberto com areia especialmente trabalhada. Na presença dessa terra, o solo torna-se profano para os servos do príncipe bestial.

Vestimenta

Os sacerdotes sombrios desta ordem profana, quando em momentos cerimoniais, se vestem com mantos cerimoniais grená e cobrem suas cabeças com crânios de animais selvagens, normalmente lobos ou outras feras carnívoras.

Muitos dos invocadores e dos sacerdotes carregam consigo pedaços de peles ou troféus de antigas oferendas a Mocna. Esse costume pode servir para identificá-los. Colares e outros adornos feitos com presas também são apreciados



Locais Profanos

As antigas arenas da cidade de Sodom são consideradas locais profanos pelos membros desse culto negro. Muitos destes locais, depois do final da dominação da Seita na Levânia, acabaram totalmente destruídos. No entanto, alguns foram sobrepostos por outras estruturas que foram erguidas depois de sua demolição.

Muitas Arenas agora são locais subterrâneos, escondidos de toda a população e esquecidos pelos mais novos.

A arena mais importante é a de Haalbam. Muito usada durante a dominação Bankdi na região, ela foi palco de combates selvagens para diversão da população sob o domínio da magia Bankdi.

Itens Demoníacos

Dente de Mocna: este item demoníaco é oferecido a todos os membros da ordem no instante em que se tornam membros demonistas. É um colar feito com tiras de pele humana e um conjunto de cinco a sete dentes humanos que formam um amuleto central.

Por meio desse item, os integrantes da ordem podem comunicar-se mentalmente com outros membros que conheçam. Além disso, podem emitir um chamado telepático para os membros mais próximos que se encontrem em um raio de quatro quilômetros. Responder ou não ao chamado fica à cargo de cada um. Aquele que recebe o chamado tem uma impressão que identifica a sua natureza. Pedido de socorro, convocação solene etc.

Areia Profana: usada nos rituais principais da ordem e portadas somente pelos altos sacerdotes Bankdis de Mocna. Este poderoso artefato permite não somente invocar instantaneamente até quatro Haalins por dia, mas também garante aos demonistas da ordem um local onde podem recuperar mais facilmente seus poderes.

A areia deve ser despejada sobre a terra e formar um perímetro circular. O interior desta área será coberto com a magia de Mocna, tornando-se solo profano.

Doutrinas do culto

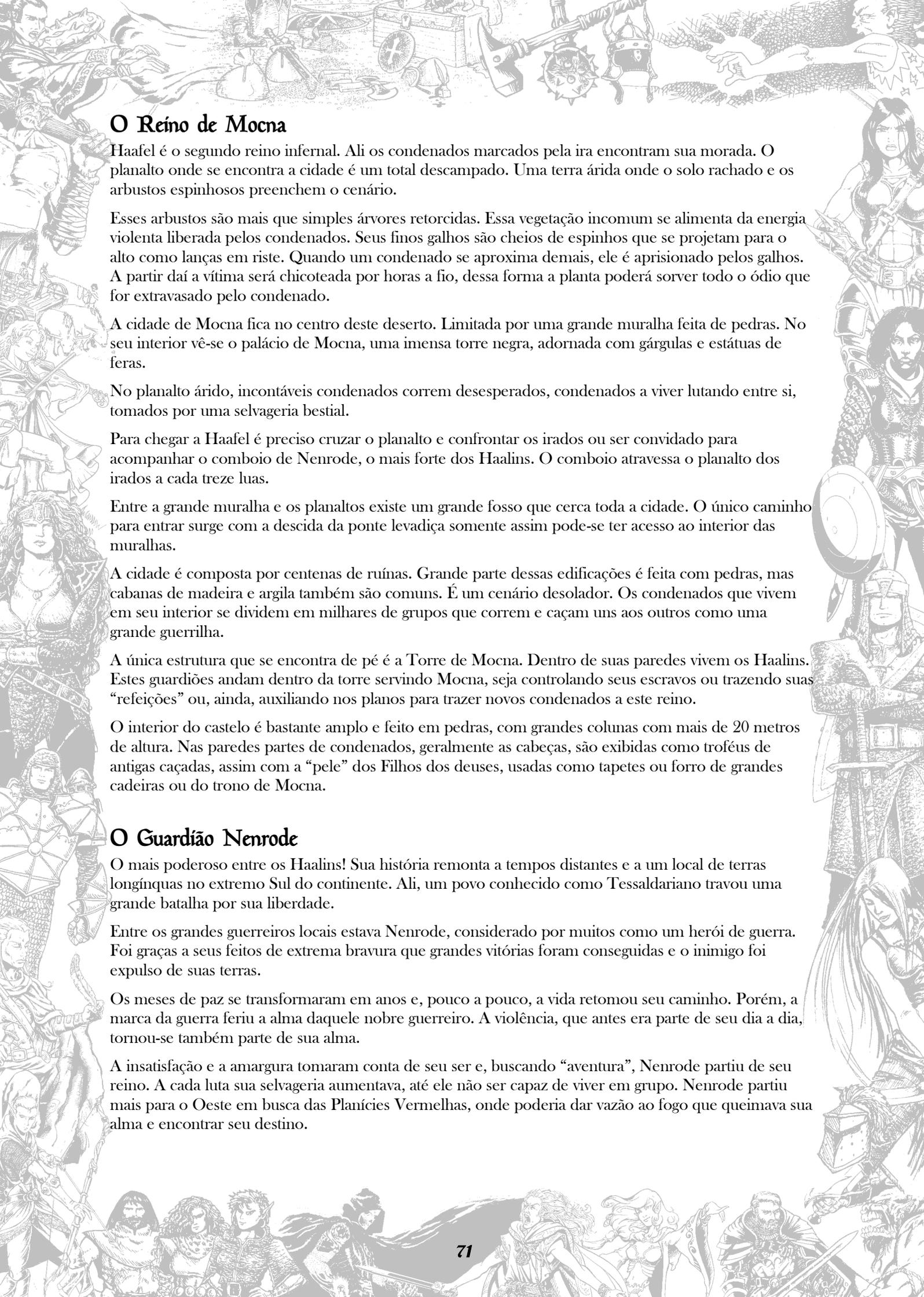
- Ira descontrolada;
- Desprezo pelos mais fracos;
- Agressividade irracional.

Influência das ordens na política do reino

Sua principal influência sobre os reinos humanos é percebida pelo aumento da agressividade e pela presença de animais carnívoros e ferozes, como lobos, onças, raposas etc. Estes animais são facilmente influenciados pela aura maligna emitida pelos centros de culto de Mocna. Indivíduos naturalmente irascíveis podem facilmente ser seduzidos pelo poder selvagem deste Príncipe.

Países em que a religião mais atua

O culto a Mocna se encontra espalhado e seus seguidores escondidos. Por isso, não se pode calcular exatamente em que local de Tagmar esse culto é mais difundido. Apesar disso, sabe-se, com certeza, que nas regiões próximas às Terras Selvagens é proibido dizer o nome de Mocna em voz alta e que as criaturas dessa região foram soltas do Inferno pelo próprio Mocna.



O Reino de Mocna

Haafel é o segundo reino infernal. Ali os condenados marcados pela ira encontram sua morada. O planalto onde se encontra a cidade é um total descampado. Uma terra árida onde o solo rachado e os arbustos espinhosos preenchem o cenário.

Esses arbustos são mais que simples árvores retorcidas. Essa vegetação incomum se alimenta da energia violenta liberada pelos condenados. Seus finos galhos são cheios de espinhos que se projetam para o alto como lanças em riste. Quando um condenado se aproxima demais, ele é aprisionado pelos galhos. A partir daí a vítima será chicoteada por horas a fio, dessa forma a planta poderá sorver todo o ódio que for extravasado pelo condenado.

A cidade de Mocna fica no centro deste deserto. Limitada por uma grande muralha feita de pedras. No seu interior vê-se o palácio de Mocna, uma imensa torre negra, adornada com gárgulas e estátuas de feras.

No planalto árido, incontáveis condenados correm desesperados, condenados a viver lutando entre si, tomados por uma selvageria bestial.

Para chegar a Haafel é preciso cruzar o planalto e confrontar os irados ou ser convidado para acompanhar o comboio de Nenrode, o mais forte dos Haalins. O comboio atravessa o planalto dos irados a cada treze luas.

Entre a grande muralha e os planaltos existe um grande fosso que cerca toda a cidade. O único caminho para entrar surge com a descida da ponte levadiça somente assim pode-se ter acesso ao interior das muralhas.

A cidade é composta por centenas de ruínas. Grande parte dessas edificações é feita com pedras, mas cabanas de madeira e argila também são comuns. É um cenário desolador. Os condenados que vivem em seu interior se dividem em milhares de grupos que correm e caçam uns aos outros como uma grande guerrilha.

A única estrutura que se encontra de pé é a Torre de Mocna. Dentro de suas paredes vivem os Haalins. Estes guardiões andam dentro da torre servindo Mocna, seja controlando seus escravos ou trazendo suas “refeições” ou, ainda, auxiliando nos planos para trazer novos condenados a este reino.

O interior do castelo é bastante amplo e feito em pedras, com grandes colunas com mais de 20 metros de altura. Nas paredes partes de condenados, geralmente as cabeças, são exibidas como troféus de antigas caçadas, assim com a “pele” dos Filhos dos deuses, usadas como tapetes ou forro de grandes cadeiras ou do trono de Mocna.

O Guardião Nenrode

O mais poderoso entre os Haalins! Sua história remonta a tempos distantes e a um local de terras longínquas no extremo Sul do continente. Ali, um povo conhecido como Tessaldariano travou uma grande batalha por sua liberdade.

Entre os grandes guerreiros locais estava Nenrode, considerado por muitos como um herói de guerra. Foi graças a seus feitos de extrema bravura que grandes vitórias foram conseguidas e o inimigo foi expulso de suas terras.

Os meses de paz se transformaram em anos e, pouco a pouco, a vida retomou seu caminho. Porém, a marca da guerra feriu a alma daquele nobre guerreiro. A violência, que antes era parte de seu dia a dia, tornou-se também parte de sua alma.

A insatisfação e a amargura tomaram conta de seu ser e, buscando “aventura”, Nenrode partiu de seu reino. A cada luta sua selvageria aumentava, até ele não ser capaz de viver em grupo. Nenrode partiu mais para o Oeste em busca das Planícies Vermelhas, onde poderia dar vazão ao fogo que queimava sua alma e encontrar seu destino.



Enfim, Nenrode deparou-se com o próprio Mocna. Ele aguardava o famoso herói em um local ritualisticamente preparado. Havia visível prazer nos olhos de ambos. O guerreiro, então, percebera que o fogo que o consumia constantemente também o atraía para dentro daquele local.

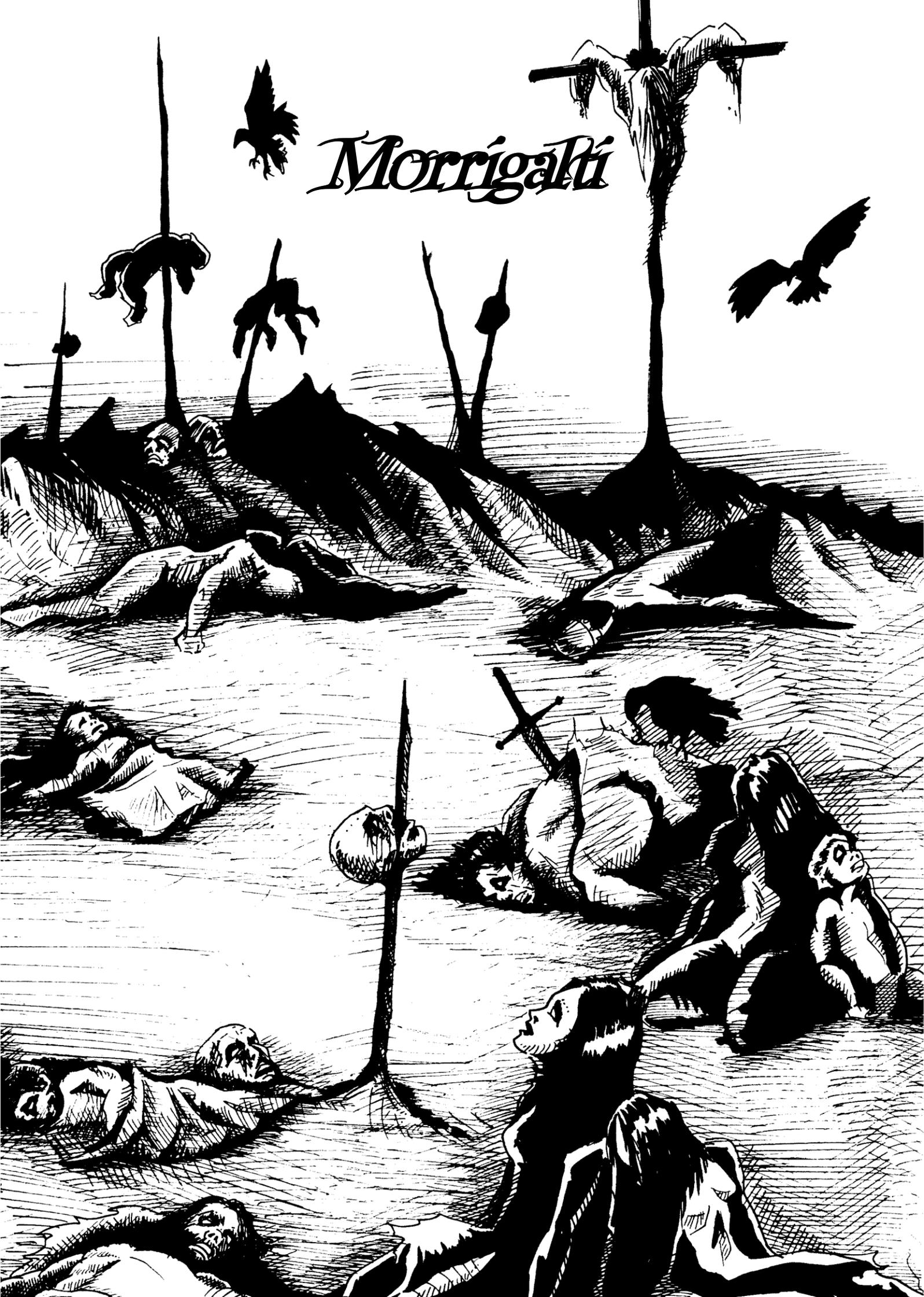
A criatura demoníaca, com voz guturalmente rouca, disse:

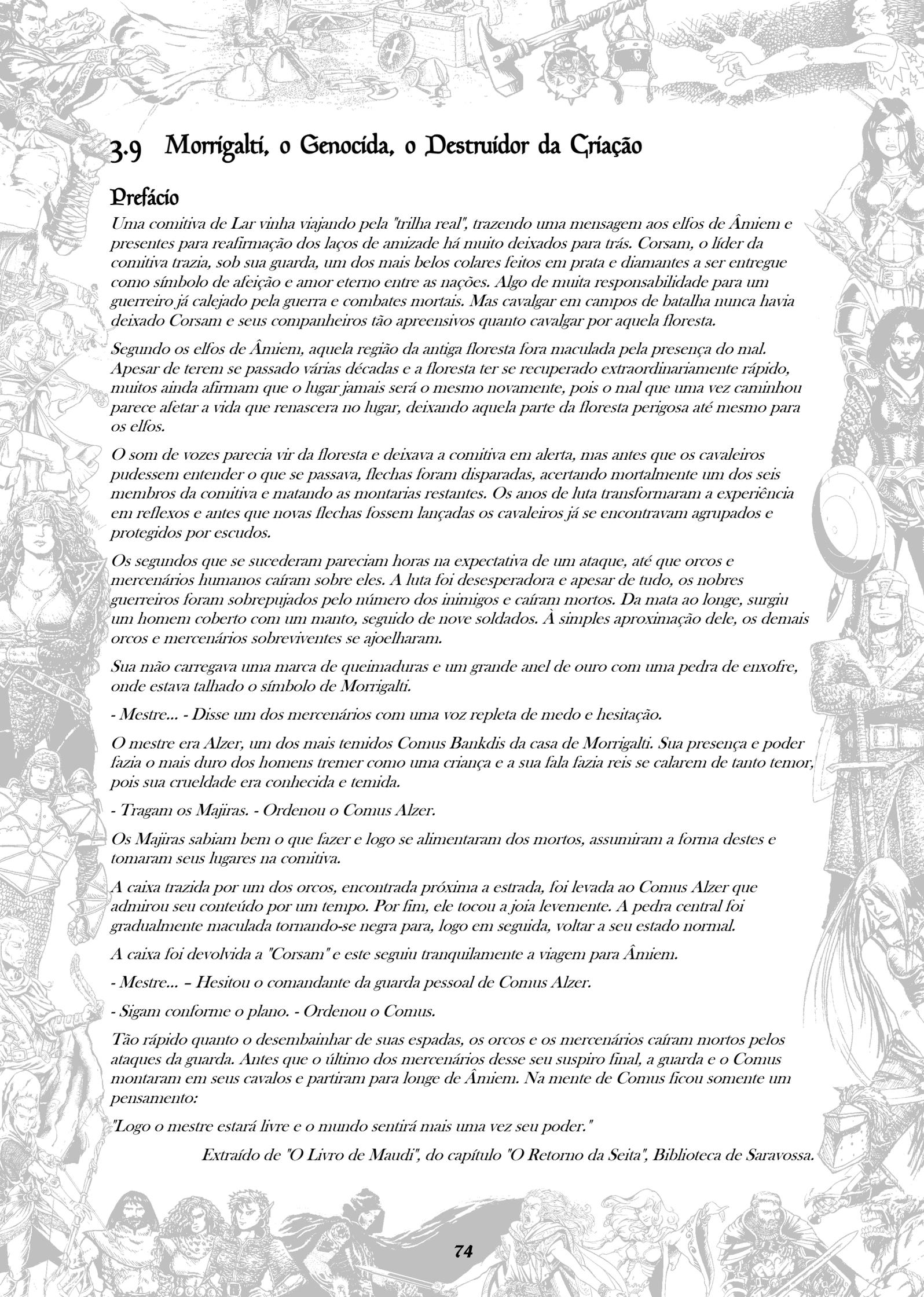
- Venha, Nenrode! Entregue-me sua alma!

- Ela será sua, - rosnou ferozmente - se você me derrotar.

Assim, Nenrode encontrou, numa renhida luta, seu destino.

Morrigakti





3.9 Morigalti, o Genocida, o Destruidor da Criação

Prefácio

Uma comitiva de Lar vinha viajando pela "trilha real", trazendo uma mensagem aos elfos de Âmiem e presentes para reafirmação dos laços de amizade há muito deixados para trás. Corsam, o líder da comitiva trazia, sob sua guarda, um dos mais belos colares feitos em prata e diamantes a ser entregue como símbolo de afeição e amor eterno entre as nações. Algo de muita responsabilidade para um guerreiro já calejado pela guerra e combates mortais. Mas cavalgar em campos de batalha nunca havia deixado Corsam e seus companheiros tão apreensivos quanto cavalgar por aquela floresta.

Segundo os elfos de Âmiem, aquela região da antiga floresta fora maculada pela presença do mal. Apesar de terem se passado várias décadas e a floresta ter se recuperado extraordinariamente rápido, muitos ainda afirmam que o lugar jamais será o mesmo novamente, pois o mal que uma vez caminhou parece afetar a vida que renasceria no lugar, deixando aquela parte da floresta perigosa até mesmo para os elfos.

O som de vozes parecia vir da floresta e deixava a comitiva em alerta, mas antes que os cavaleiros pudessem entender o que se passava, flechas foram disparadas, acertando mortalmente um dos seis membros da comitiva e matando as montarias restantes. Os anos de luta transformaram a experiência em reflexos e antes que novas flechas fossem lançadas os cavaleiros já se encontravam agrupados e protegidos por escudos.

Os segundos que se sucederam pareciam horas na expectativa de um ataque, até que orcos e mercenários humanos caíram sobre eles. A luta foi desesperadora e apesar de tudo, os nobres guerreiros foram sobrepujados pelo número dos inimigos e caíram mortos. Da mata ao longe, surgiu um homem coberto com um manto, seguido de nove soldados. À simples aproximação dele, os demais orcos e mercenários sobreviventes se ajoelharam.

Sua mão carregava uma marca de queimaduras e um grande anel de ouro com uma pedra de enxofre, onde estava talhado o símbolo de Morigalti.

- Mestre... - Disse um dos mercenários com uma voz repleta de medo e hesitação.

O mestre era Alzer, um dos mais temidos Comus Bankdis da casa de Morigalti. Sua presença e poder fazia o mais duro dos homens tremer como uma criança e a sua fala fazia reis se calarem de tanto temor, pois sua crueldade era conhecida e temida.

- Tragam os Majiras. - Ordenou o Comus Alzer.

Os Majiras sabiam bem o que fazer e logo se alimentaram dos mortos, assumiram a forma destes e tomaram seus lugares na comitiva.

A caixa trazida por um dos orcos, encontrada próxima a estrada, foi levada ao Comus Alzer que admirou seu conteúdo por um tempo. Por fim, ele tocou a joia levemente. A pedra central foi gradualmente maculada tornando-se negra para, logo em seguida, voltar a seu estado normal.

A caixa foi devolvida a "Corsam" e este seguiu tranquilamente a viagem para Âmiem.

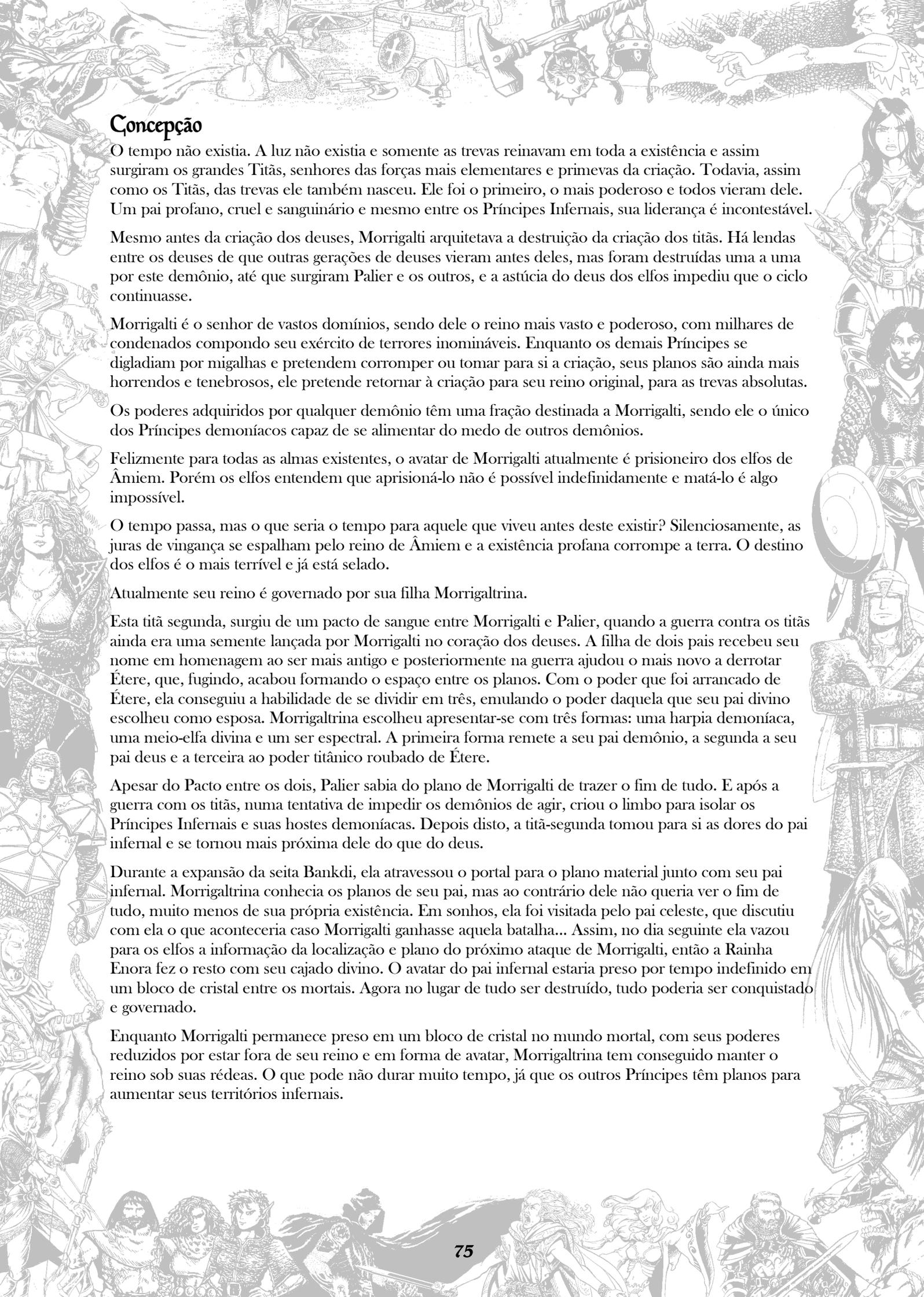
- Mestre... - Hesitou o comandante da guarda pessoal de Comus Alzer.

- Sigam conforme o plano. - Ordenou o Comus.

Tão rápido quanto o desembainhar de suas espadas, os orcos e os mercenários caíram mortos pelos ataques da guarda. Antes que o último dos mercenários desse seu suspiro final, a guarda e o Comus montaram em seus cavalos e partiram para longe de Âmiem. Na mente de Comus ficou somente um pensamento:

"Logo o mestre estará livre e o mundo sentirá mais uma vez seu poder."

Extraído de "O Livro de Maudi", do capítulo "O Retorno da Seita", Biblioteca de Saravossa.



Concepção

O tempo não existia. A luz não existia e somente as trevas reinavam em toda a existência e assim surgiram os grandes Titãs, senhores das forças mais elementares e primevas da criação. Todavia, assim como os Titãs, das trevas ele também nasceu. Ele foi o primeiro, o mais poderoso e todos vieram dele. Um pai profano, cruel e sanguinário e mesmo entre os Príncipes Infernais, sua liderança é incontestável.

Mesmo antes da criação dos deuses, Morrighalti arquitetava a destruição da criação dos titãs. Há lendas entre os deuses de que outras gerações de deuses vieram antes deles, mas foram destruídas uma a uma por este demônio, até que surgiram Palier e os outros, e a astúcia do deus dos elfos impediu que o ciclo continuasse.

Morrighalti é o senhor de vastos domínios, sendo dele o reino mais vasto e poderoso, com milhares de condenados compondo seu exército de terrores inomináveis. Enquanto os demais Príncipes se digladiam por migalhas e pretendem corromper ou tomar para si a criação, seus planos são ainda mais horrendos e tenebrosos, ele pretende retornar à criação para seu reino original, para as trevas absolutas.

Os poderes adquiridos por qualquer demônio têm uma fração destinada a Morrighalti, sendo ele o único dos Príncipes demoníacos capaz de se alimentar do medo de outros demônios.

Felizmente para todas as almas existentes, o avatar de Morrighalti atualmente é prisioneiro dos elfos de Âmiem. Porém os elfos entendem que aprisioná-lo não é possível indefinidamente e matá-lo é algo impossível.

O tempo passa, mas o que seria o tempo para aquele que viveu antes deste existir? Silenciosamente, as juras de vingança se espalham pelo reino de Âmiem e a existência profana corrompe a terra. O destino dos elfos é o mais terrível e já está selado.

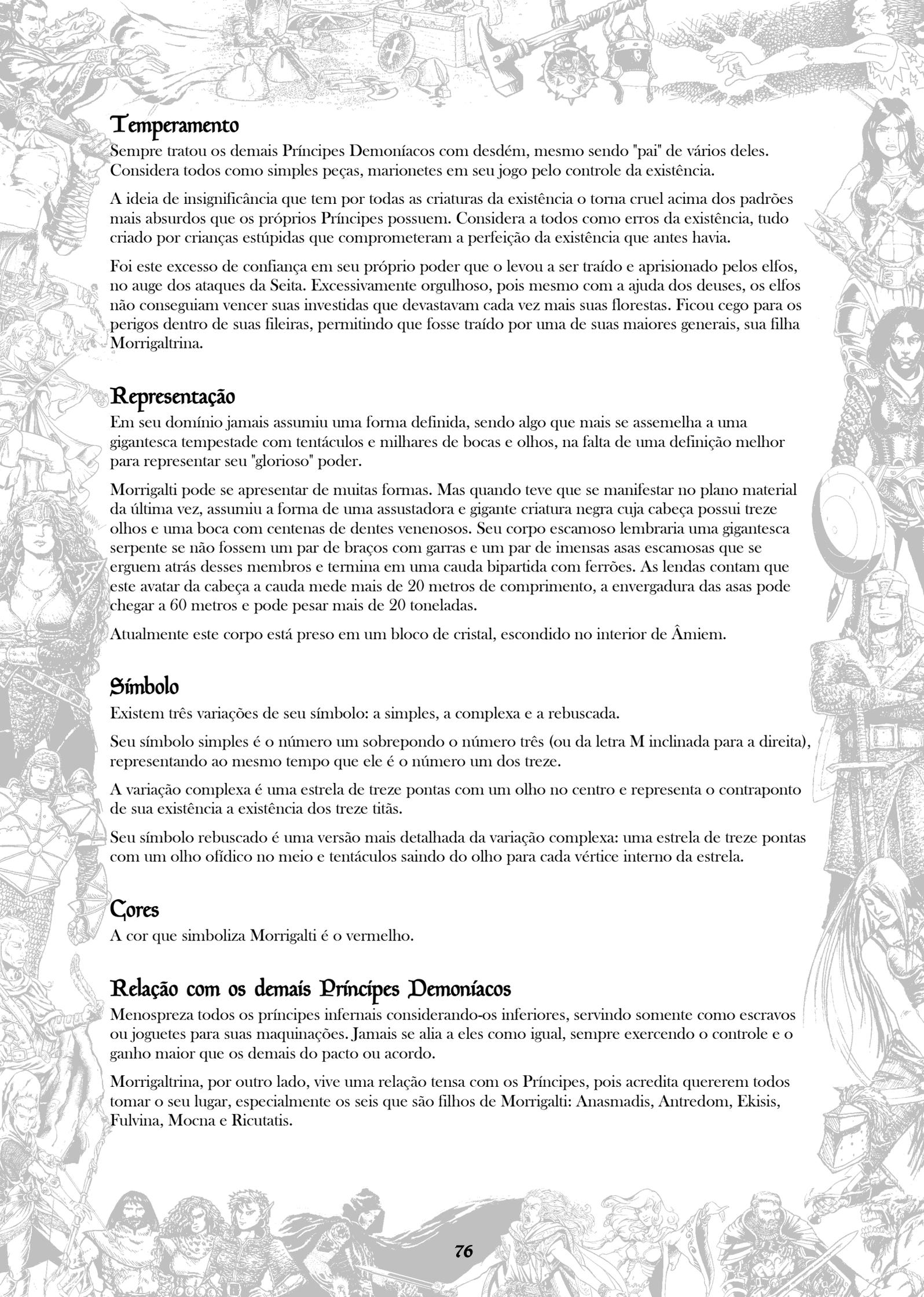
Atualmente seu reino é governado por sua filha Morrighaltrina.

Esta titã segunda, surgiu de um pacto de sangue entre Morrighalti e Palier, quando a guerra contra os titãs ainda era uma semente lançada por Morrighalti no coração dos deuses. A filha de dois pais recebeu seu nome em homenagem ao ser mais antigo e posteriormente na guerra ajudou o mais novo a derrotar Étere, que, fugindo, acabou formando o espaço entre os planos. Com o poder que foi arrancado de Étere, ela conseguiu a habilidade de se dividir em três, emulando o poder daquela que seu pai divino escolheu como esposa. Morrighaltrina escolheu apresentar-se com três formas: uma harpia demoníaca, uma meio-elfa divina e um ser espectral. A primeira forma remete a seu pai demônio, a segunda a seu pai deus e a terceira ao poder titânico roubado de Étere.

Apesar do Pacto entre os dois, Palier sabia do plano de Morrighalti de trazer o fim de tudo. E após a guerra com os titãs, numa tentativa de impedir os demônios de agir, criou o limbo para isolar os Príncipes Infernais e suas hostes demoníacas. Depois disto, a titã-segunda tomou para si as dores do pai infernal e se tornou mais próxima dele do que do deus.

Durante a expansão da seita Bankdi, ela atravessou o portal para o plano material junto com seu pai infernal. Morrighaltrina conhecia os planos de seu pai, mas ao contrário dele não queria ver o fim de tudo, muito menos de sua própria existência. Em sonhos, ela foi visitada pelo pai celeste, que discutiu com ela o que aconteceria caso Morrighalti ganhasse aquela batalha... Assim, no dia seguinte ela vazou para os elfos a informação da localização e plano do próximo ataque de Morrighalti, então a Rainha Enora fez o resto com seu cajado divino. O avatar do pai infernal estaria preso por tempo indefinido em um bloco de cristal entre os mortais. Agora no lugar de tudo ser destruído, tudo poderia ser conquistado e governado.

Enquanto Morrighalti permanece preso em um bloco de cristal no mundo mortal, com seus poderes reduzidos por estar fora de seu reino e em forma de avatar, Morrighaltrina tem conseguido manter o reino sob suas rédeas. O que pode não durar muito tempo, já que os outros Príncipes têm planos para aumentar seus territórios infernais.



Temperamento

Sempre tratou os demais Príncipes Demoníacos com desdém, mesmo sendo "pai" de vários deles. Considera todos como simples peças, marionetes em seu jogo pelo controle da existência.

A ideia de insignificância que tem por todas as criaturas da existência o torna cruel acima dos padrões mais absurdos que os próprios Príncipes possuem. Considera a todos como erros da existência, tudo criado por crianças estúpidas que comprometeram a perfeição da existência que antes havia.

Foi este excesso de confiança em seu próprio poder que o levou a ser traído e aprisionado pelos elfos, no auge dos ataques da Seita. Excessivamente orgulhoso, pois mesmo com a ajuda dos deuses, os elfos não conseguiam vencer suas investidas que devastavam cada vez mais suas florestas. Ficou cego para os perigos dentro de suas fileiras, permitindo que fosse traído por uma de suas maiores generais, sua filha Morrigaltrina.

Representação

Em seu domínio jamais assumiu uma forma definida, sendo algo que mais se assemelha a uma gigantesca tempestade com tentáculos e milhares de bocas e olhos, na falta de uma definição melhor para representar seu "glorioso" poder.

Morrigaltí pode se apresentar de muitas formas. Mas quando teve que se manifestar no plano material da última vez, assumiu a forma de uma assustadora e gigante criatura negra cuja cabeça possui treze olhos e uma boca com centenas de dentes venenosos. Seu corpo escamoso lembraria uma gigantesca serpente se não fossem um par de braços com garras e um par de imensas asas escamosas que se erguem atrás desses membros e termina em uma cauda bipartida com ferrões. As lendas contam que este avatar da cabeça a cauda mede mais de 20 metros de comprimento, a envergadura das asas pode chegar a 60 metros e pode pesar mais de 20 toneladas.

Atualmente este corpo está preso em um bloco de cristal, escondido no interior de Âmiem.

Símbolo

Existem três variações de seu símbolo: a simples, a complexa e a rebuscada.

Seu símbolo simples é o número um sobrepondo o número três (ou da letra M inclinada para a direita), representando ao mesmo tempo que ele é o número um dos treze.

A variação complexa é uma estrela de treze pontas com um olho no centro e representa o contraponto de sua existência a existência dos treze titãs.

Seu símbolo rebuscado é uma versão mais detalhada da variação complexa: uma estrela de treze pontas com um olho ofídico no meio e tentáculos saindo do olho para cada vértice interno da estrela.

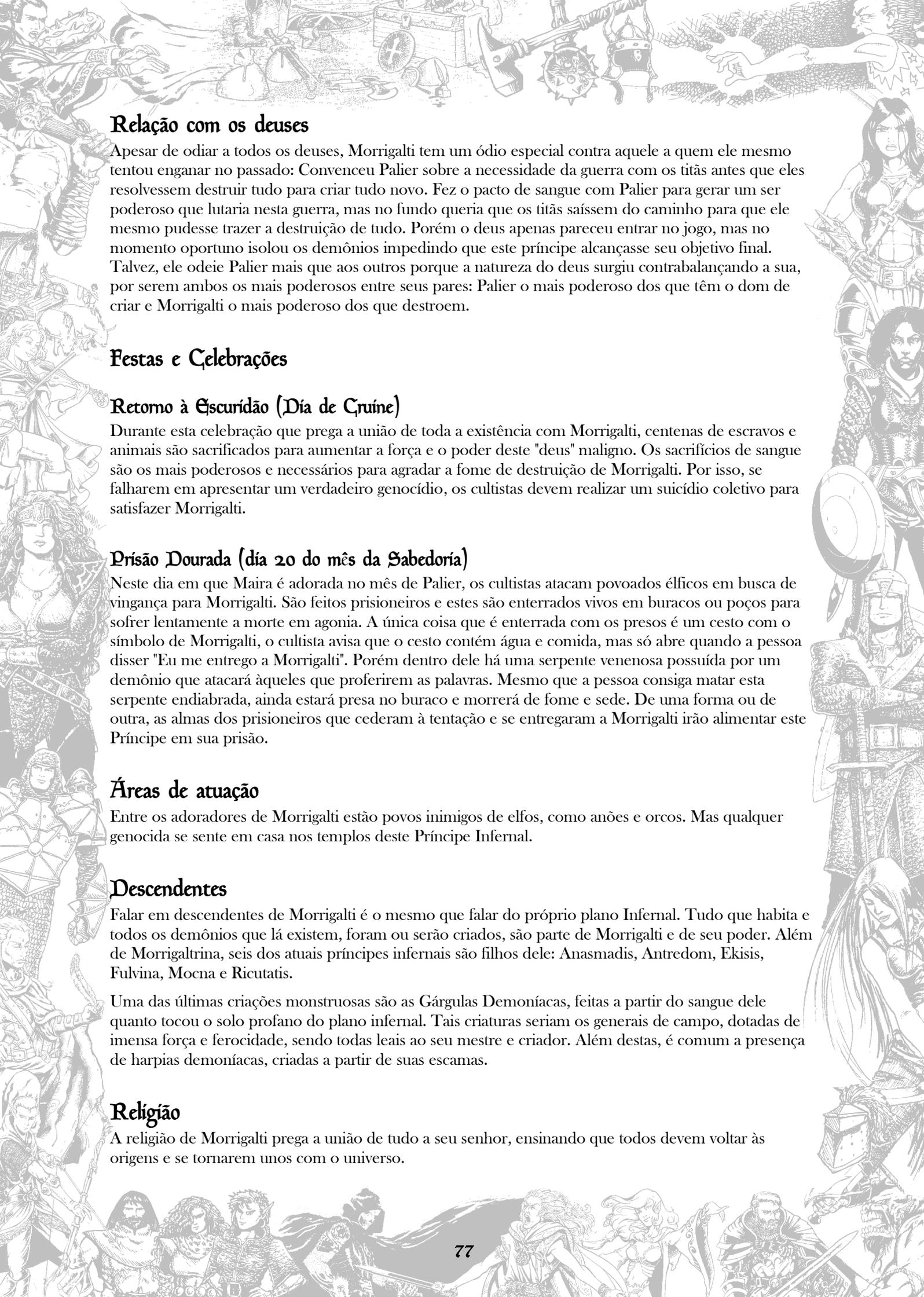
Cores

A cor que simboliza Morrigaltí é o vermelho.

Relação com os demais Príncipes Demoníacos

Menospreza todos os príncipes infernais considerando-os inferiores, servindo somente como escravos ou joguetes para suas maquinações. Jamais se alia a eles como igual, sempre exercendo o controle e o ganho maior que os demais do pacto ou acordo.

Morrigaltrina, por outro lado, vive uma relação tensa com os Príncipes, pois acredita quererem todos tomar o seu lugar, especialmente os seis que são filhos de Morrigaltí: Anasmadis, Antredom, Ekisis, Fulvina, Mocna e Ricutatis.



Relação com os deuses

Apesar de odiar a todos os deuses, Morrighalti tem um ódio especial contra aquele a quem ele mesmo tentou enganar no passado: Convenceu Palier sobre a necessidade da guerra com os titãs antes que eles resolvessem destruir tudo para criar tudo novo. Fez o pacto de sangue com Palier para gerar um ser poderoso que lutaria nesta guerra, mas no fundo queria que os titãs saíssem do caminho para que ele mesmo pudesse trazer a destruição de tudo. Porém o deus apenas pareceu entrar no jogo, mas no momento oportuno isolou os demônios impedindo que este príncipe alcançasse seu objetivo final. Talvez, ele odeie Palier mais que aos outros porque a natureza do deus surgiu contrabalançando a sua, por serem ambos os mais poderosos entre seus pares: Palier o mais poderoso dos que têm o dom de criar e Morrighalti o mais poderoso dos que destroem.

Festas e Celebrações

Retorno à Escuridão (Dia de Cruíne)

Durante esta celebração que prega a união de toda a existência com Morrighalti, centenas de escravos e animais são sacrificados para aumentar a força e o poder deste "deus" maligno. Os sacrifícios de sangue são os mais poderosos e necessários para agradar a fome de destruição de Morrighalti. Por isso, se falharem em apresentar um verdadeiro genocídio, os cultistas devem realizar um suicídio coletivo para satisfazer Morrighalti.

Prisão Dourada (dia 20 do mês da Sabedoria)

Neste dia em que Maira é adorada no mês de Palier, os cultistas atacam povoados élficos em busca de vingança para Morrighalti. São feitos prisioneiros e estes são enterrados vivos em buracos ou poços para sofrer lentamente a morte em agonia. A única coisa que é enterrada com os presos é um cesto com o símbolo de Morrighalti, o cultista avisa que o cesto contém água e comida, mas só abre quando a pessoa disser "Eu me entrego a Morrighalti". Porém dentro dele há uma serpente venenosa possuída por um demônio que atacará àqueles que proferirem as palavras. Mesmo que a pessoa consiga matar esta serpente endiabrada, ainda estará presa no buraco e morrerá de fome e sede. De uma forma ou de outra, as almas dos prisioneiros que cederam à tentação e se entregaram a Morrighalti irão alimentar este Príncipe em sua prisão.

Áreas de atuação

Entre os adoradores de Morrighalti estão povos inimigos de elfos, como anões e orcos. Mas qualquer genocida se sente em casa nos templos deste Príncipe Infernal.

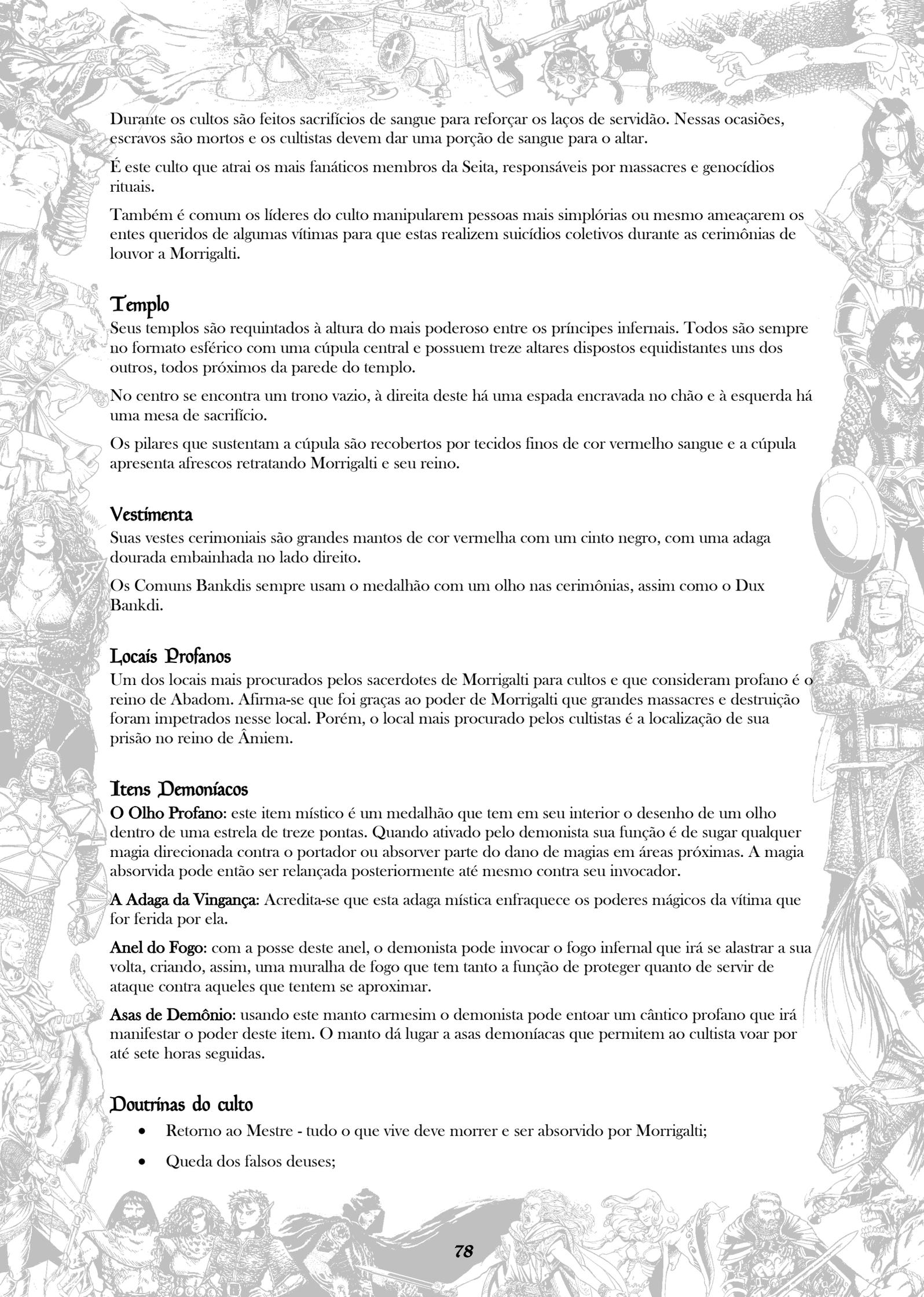
Descendentes

Falar em descendentes de Morrighalti é o mesmo que falar do próprio plano Infernal. Tudo que habita e todos os demônios que lá existem, foram ou serão criados, são parte de Morrighalti e de seu poder. Além de Morrighaltrina, seis dos atuais príncipes infernais são filhos dele: Anasmadis, Antredom, Ekisis, Fulvina, Mocna e Ricutatis.

Uma das últimas criações monstruosas são as Gárgulas Demoníacas, feitas a partir do sangue dele quando tocou o solo profano do plano infernal. Tais criaturas seriam os generais de campo, dotadas de imensa força e ferocidade, sendo todas leais ao seu mestre e criador. Além destas, é comum a presença de harpias demoníacas, criadas a partir de suas escamas.

Religião

A religião de Morrighalti prega a união de tudo a seu senhor, ensinando que todos devem voltar às origens e se tornarem unos com o universo.



Durante os cultos são feitos sacrifícios de sangue para reforçar os laços de servidão. Nessas ocasiões, escravos são mortos e os cultistas devem dar uma porção de sangue para o altar.

É este culto que atrai os mais fanáticos membros da Seita, responsáveis por massacres e genocídios rituais.

Também é comum os líderes do culto manipularem pessoas mais simplórias ou mesmo ameaçarem os entes queridos de algumas vítimas para que estas realizem suicídios coletivos durante as cerimônias de louvor a Morrighalti.

Templo

Seus templos são requintados à altura do mais poderoso entre os príncipes infernais. Todos são sempre no formato esférico com uma cúpula central e possuem treze altares dispostos equidistantes uns dos outros, todos próximos da parede do templo.

No centro se encontra um trono vazio, à direita deste há uma espada encravada no chão e à esquerda há uma mesa de sacrifício.

Os pilares que sustentam a cúpula são recobertos por tecidos finos de cor vermelho sangue e a cúpula apresenta afrescos retratando Morrighalti e seu reino.

Vestimenta

Suas vestes cerimoniais são grandes mantos de cor vermelha com um cinto negro, com uma adaga dourada embainhada no lado direito.

Os Comuns Bankdis sempre usam o medalhão com um olho nas cerimônias, assim como o Dux Bankdi.

Locais Profanos

Um dos locais mais procurados pelos sacerdotes de Morrighalti para cultos e que consideram profano é o reino de Abadom. Afirma-se que foi graças ao poder de Morrighalti que grandes massacres e destruição foram impetrados nesse local. Porém, o local mais procurado pelos cultistas é a localização de sua prisão no reino de Âmiem.

Itens Demoníacos

O Olho Profano: este item místico é um medalhão que tem em seu interior o desenho de um olho dentro de uma estrela de treze pontas. Quando ativado pelo demonista sua função é de sugar qualquer magia direcionada contra o portador ou absorver parte do dano de magias em áreas próximas. A magia absorvida pode então ser relançada posteriormente até mesmo contra seu invocador.

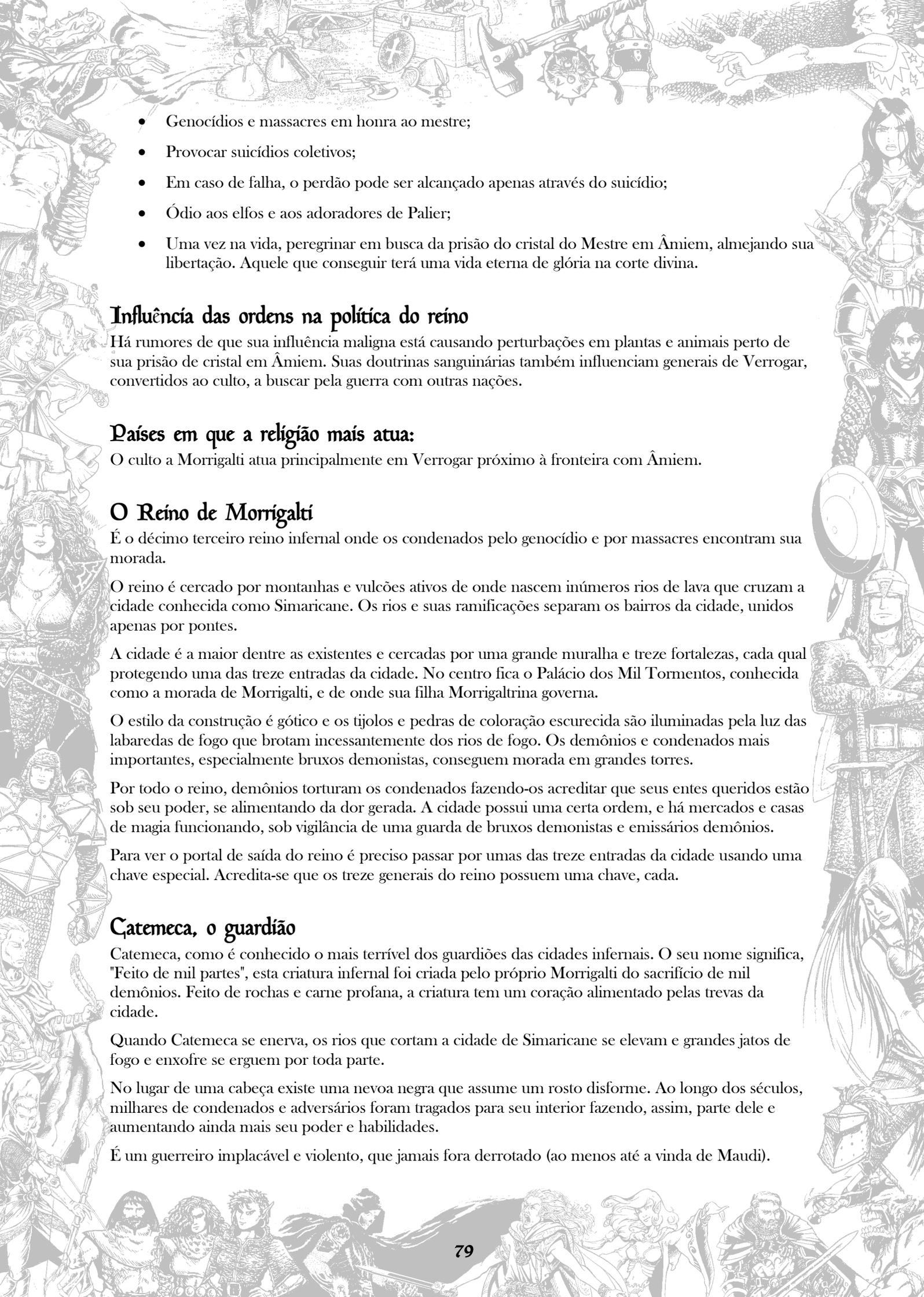
A Adaga da Vingança: Acredita-se que esta adaga mística enfraquece os poderes mágicos da vítima que for ferida por ela.

Anel do Fogo: com a posse deste anel, o demonista pode invocar o fogo infernal que irá se alastrar a sua volta, criando, assim, uma muralha de fogo que tem tanto a função de proteger quanto de servir de ataque contra aqueles que tentem se aproximar.

Asas de Demônio: usando este manto carmesim o demonista pode entoar um cântico profano que irá manifestar o poder deste item. O manto dá lugar a asas demoníacas que permitem ao cultista voar por até sete horas seguidas.

Doutrinas do culto

- Retorno ao Mestre - tudo o que vive deve morrer e ser absorvido por Morrighalti;
- Queda dos falsos deuses;

- 
- Genocídios e massacres em honra ao mestre;
 - Provocar suicídios coletivos;
 - Em caso de falha, o perdão pode ser alcançado apenas através do suicídio;
 - Ódio aos elfos e aos adoradores de Palier;
 - Uma vez na vida, peregrinar em busca da prisão do cristal do Mestre em Âmiem, almejando sua libertação. Aquele que conseguir terá uma vida eterna de glória na corte divina.

Influência das ordens na política do reino

Há rumores de que sua influência maligna está causando perturbações em plantas e animais perto de sua prisão de cristal em Âmiem. Suas doutrinas sanguinárias também influenciam generais de Verrogar, convertidos ao culto, a buscar pela guerra com outras nações.

Países em que a religião mais atua:

O culto a Morrígalti atua principalmente em Verrogar próximo à fronteira com Âmiem.

O Reino de Morrígalti

É o décimo terceiro reino infernal onde os condenados pelo genocídio e por massacres encontram sua morada.

O reino é cercado por montanhas e vulcões ativos de onde nascem inúmeros rios de lava que cruzam a cidade conhecida como Simaricane. Os rios e suas ramificações separam os bairros da cidade, unidos apenas por pontes.

A cidade é a maior dentre as existentes e cercada por uma grande muralha e treze fortalezas, cada qual protegendo uma das treze entradas da cidade. No centro fica o Palácio dos Mil Tormentos, conhecida como a morada de Morrígalti, e de onde sua filha Morrígaltrina governa.

O estilo da construção é gótico e os tijolos e pedras de coloração escurecida são iluminadas pela luz das labaredas de fogo que brotam incessantemente dos rios de fogo. Os demônios e condenados mais importantes, especialmente bruxos demonistas, conseguem morada em grandes torres.

Por todo o reino, demônios torturam os condenados fazendo-os acreditar que seus entes queridos estão sob seu poder, se alimentando da dor gerada. A cidade possui uma certa ordem, e há mercados e casas de magia funcionando, sob vigilância de uma guarda de bruxos demonistas e emissários demônios.

Para ver o portal de saída do reino é preciso passar por umas das treze entradas da cidade usando uma chave especial. Acredita-se que os treze generais do reino possuem uma chave, cada.

Çatemeca, o guardião

Çatemeca, como é conhecido o mais terrível dos guardiões das cidades infernais. O seu nome significa, "Feito de mil partes", esta criatura infernal foi criada pelo próprio Morrígalti do sacrifício de mil demônios. Feito de rochas e carne profana, a criatura tem um coração alimentado pelas trevas da cidade.

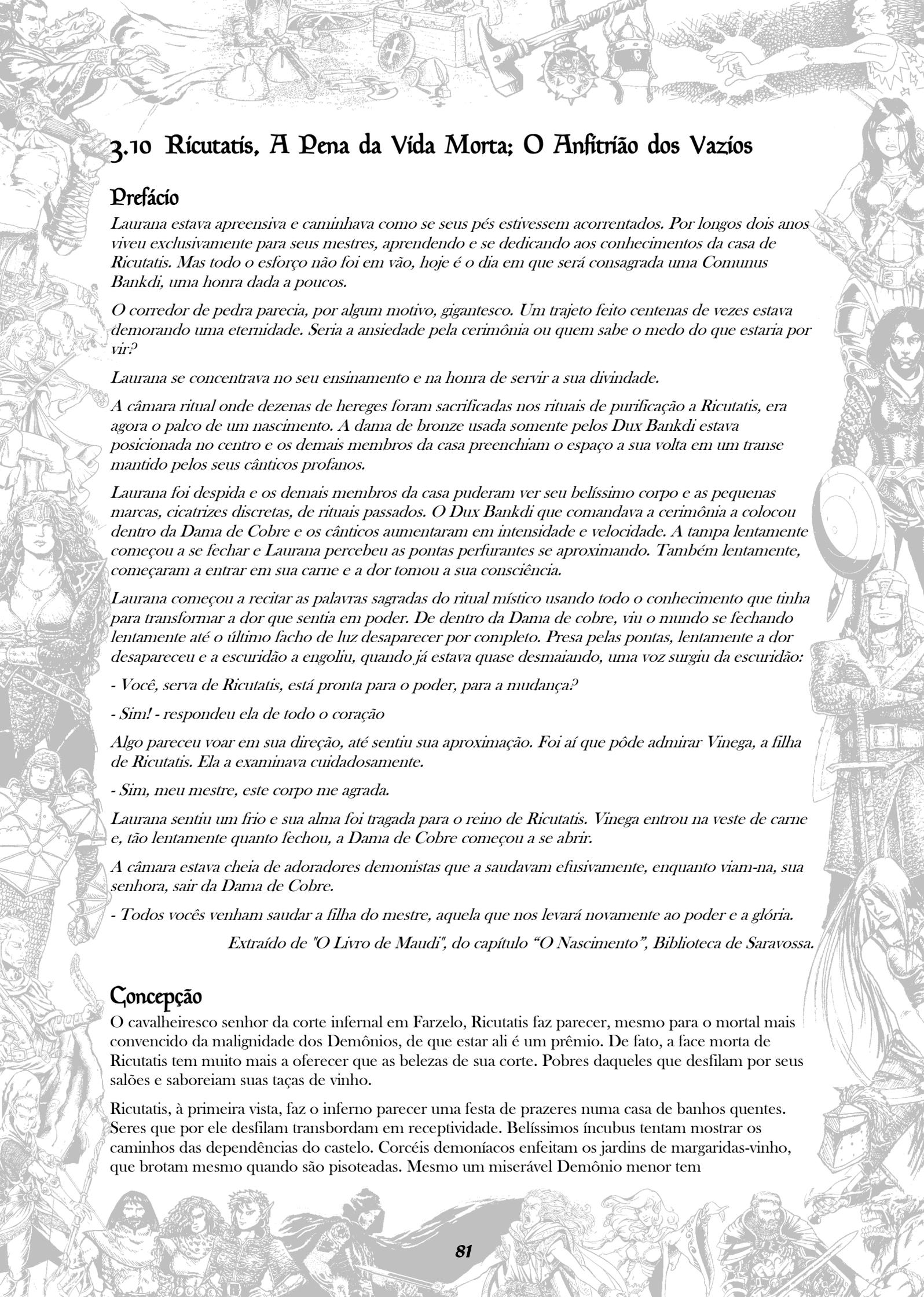
Quando Çatemeca se enerva, os rios que cortam a cidade de Simaricane se elevam e grandes jatos de fogo e enxofre se erguem por toda parte.

No lugar de uma cabeça existe uma nevoa negra que assume um rosto disforme. Ao longo dos séculos, milhares de condenados e adversários foram tragados para seu interior fazendo, assim, parte dele e aumentando ainda mais seu poder e habilidades.

É um guerreiro implacável e violento, que jamais fora derrotado (ao menos até a vinda de Maudi).

Ricitatis





3.10 Rícutatis, A Pena da Vida Morta; O Anfitrião dos Vazios

Prefácio

Laurana estava apreensiva e caminhava como se seus pés estivessem acorrentados. Por longos dois anos viveu exclusivamente para seus mestres, aprendendo e se dedicando aos conhecimentos da casa de Rícutatis. Mas todo o esforço não foi em vão, hoje é o dia em que será consagrada uma Communus Bankdi, uma hora dada a poucos.

O corredor de pedra parecia, por algum motivo, gigantesco. Um trajeto feito centenas de vezes estava demorando uma eternidade. Seria a ansiedade pela cerimônia ou quem sabe o medo do que estaria por vir?

Laurana se concentrava no seu ensinamento e na honra de servir a sua divindade.

A câmara ritual onde dezenas de hereges foram sacrificadas nos rituais de purificação a Rícutatis, era agora o palco de um nascimento. A dama de bronze usada somente pelos Dux Bankdi estava posicionada no centro e os demais membros da casa preenchiam o espaço a sua volta em um transe mantido pelos seus cânticos profanos.

Laurana foi despida e os demais membros da casa puderam ver seu belíssimo corpo e as pequenas marcas, cicatrizes discretas, de rituais passados. O Dux Bankdi que comandava a cerimônia a colocou dentro da Dama de Cobre e os cânticos aumentaram em intensidade e velocidade. A tampa lentamente começou a se fechar e Laurana percebeu as pontas perfurantes se aproximando. Também lentamente, começaram a entrar em sua carne e a dor tomou a sua consciência.

Laurana começou a recitar as palavras sagradas do ritual místico usando todo o conhecimento que tinha para transformar a dor que sentia em poder. De dentro da Dama de cobre, viu o mundo se fechando lentamente até o último facho de luz desaparecer por completo. Presa pelas pontas, lentamente a dor desapareceu e a escuridão a engoliu, quando já estava quase desmaiando, uma voz surgiu da escuridão:

- Você, serva de Rícutatis, está pronta para o poder, para a mudança?

- Sim! - respondeu ela de todo o coração

Algo pareceu voar em sua direção, até sentiu sua aproximação. Foi aí que pôde admirar Vinega, a filha de Rícutatis. Ela a examinava cuidadosamente.

- Sim, meu mestre, este corpo me agrada.

Laurana sentiu um frio e sua alma foi tragada para o reino de Rícutatis. Vinega entrou na veste de carne e, tão lentamente quanto fechou, a Dama de Cobre começou a se abrir.

A câmara estava cheia de adoradores demonistas que a saudavam efusivamente, enquanto viam-na, sua senhora, sair da Dama de Cobre.

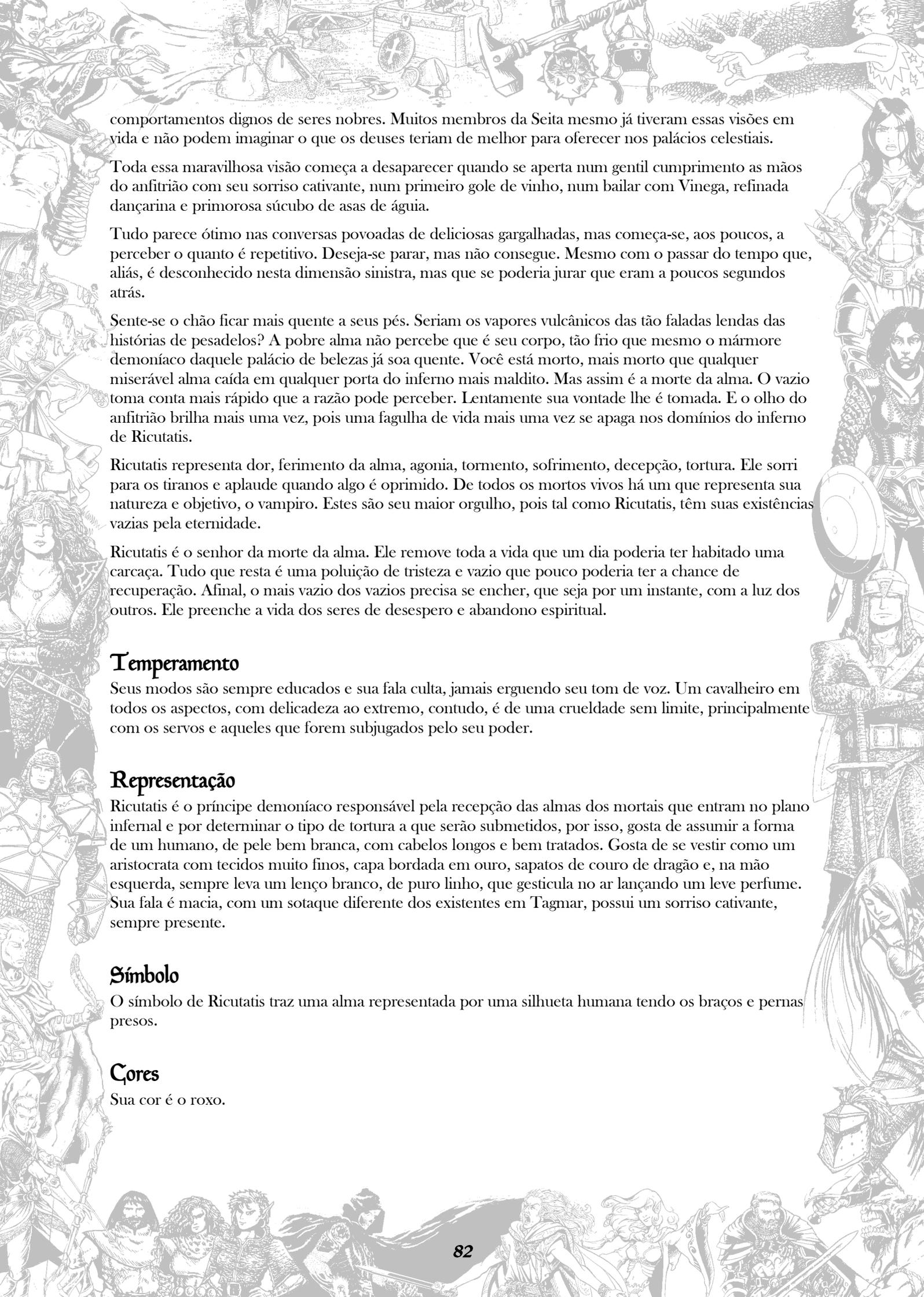
- Todos vocês venham saudar a filha do mestre, aquela que nos levará novamente ao poder e a glória.

Extraído de "O Livro de Maudi", do capítulo "O Nascimento", Biblioteca de Saravossa.

Concepção

O cavalheiresco senhor da corte infernal em Farzelo, Rícutatis faz parecer, mesmo para o mortal mais convencido da malignidade dos Demônios, de que estar ali é um prêmio. De fato, a face morta de Rícutatis tem muito mais a oferecer que as belezas de sua corte. Pobres daqueles que desfilam por seus salões e saboreiam suas taças de vinho.

Rícutatis, à primeira vista, faz o inferno parecer uma festa de prazeres numa casa de banhos quentes. Seres que por ele desfilam transbordam em receptividade. Belíssimos incubus tentam mostrar os caminhos das dependências do castelo. Corcéis demoníacos enfeitam os jardins de margaridas-vinho, que brotam mesmo quando são pisoteadas. Mesmo um miserável Demônio menor tem



comportamentos dignos de seres nobres. Muitos membros da Seita mesmo já tiveram essas visões em vida e não podem imaginar o que os deuses teriam de melhor para oferecer nos palácios celestiais.

Toda essa maravilhosa visão começa a desaparecer quando se aperta num gentil cumprimento as mãos do anfitrião com seu sorriso cativante, num primeiro gole de vinho, num bailar com Vinega, refinada dançarina e primorosa súcubo de asas de águia.

Tudo parece ótimo nas conversas povoadas de deliciosas gargalhadas, mas começa-se, aos poucos, a perceber o quanto é repetitivo. Deseja-se parar, mas não consegue. Mesmo com o passar do tempo que, aliás, é desconhecido nesta dimensão sinistra, mas que se poderia jurar que eram a poucos segundos atrás.

Sente-se o chão ficar mais quente a seus pés. Seriam os vapores vulcânicos das tão faladas lendas das histórias de pesadelos? A pobre alma não percebe que é seu corpo, tão frio que mesmo o mármore demoníaco daquele palácio de belezas já soa quente. Você está morto, mais morto que qualquer miserável alma caída em qualquer porta do inferno mais maldito. Mas assim é a morte da alma. O vazio toma conta mais rápido que a razão pode perceber. Lentamente sua vontade lhe é tomada. E o olho do anfitrião brilha mais uma vez, pois uma fagulha de vida mais uma vez se apaga nos domínios do inferno de Ricutatis.

Ricutatis representa dor, ferimento da alma, agonia, tormento, sofrimento, decepção, tortura. Ele sorri para os tiranos e aplaude quando algo é oprimido. De todos os mortos vivos há um que representa sua natureza e objetivo, o vampiro. Estes são seu maior orgulho, pois tal como Ricutatis, têm suas existências vazias pela eternidade.

Ricutatis é o senhor da morte da alma. Ele remove toda a vida que um dia poderia ter habitado uma carcaça. Tudo que resta é uma poluição de tristeza e vazio que pouco poderia ter a chance de recuperação. Afinal, o mais vazio dos vazios precisa se encher, que seja por um instante, com a luz dos outros. Ele preenche a vida dos seres de desespero e abandono espiritual.

Temperamento

Seus modos são sempre educados e sua fala culta, jamais erguendo seu tom de voz. Um cavaleiro em todos os aspectos, com delicadeza ao extremo, contudo, é de uma crueldade sem limite, principalmente com os servos e aqueles que forem subjugados pelo seu poder.

Representação

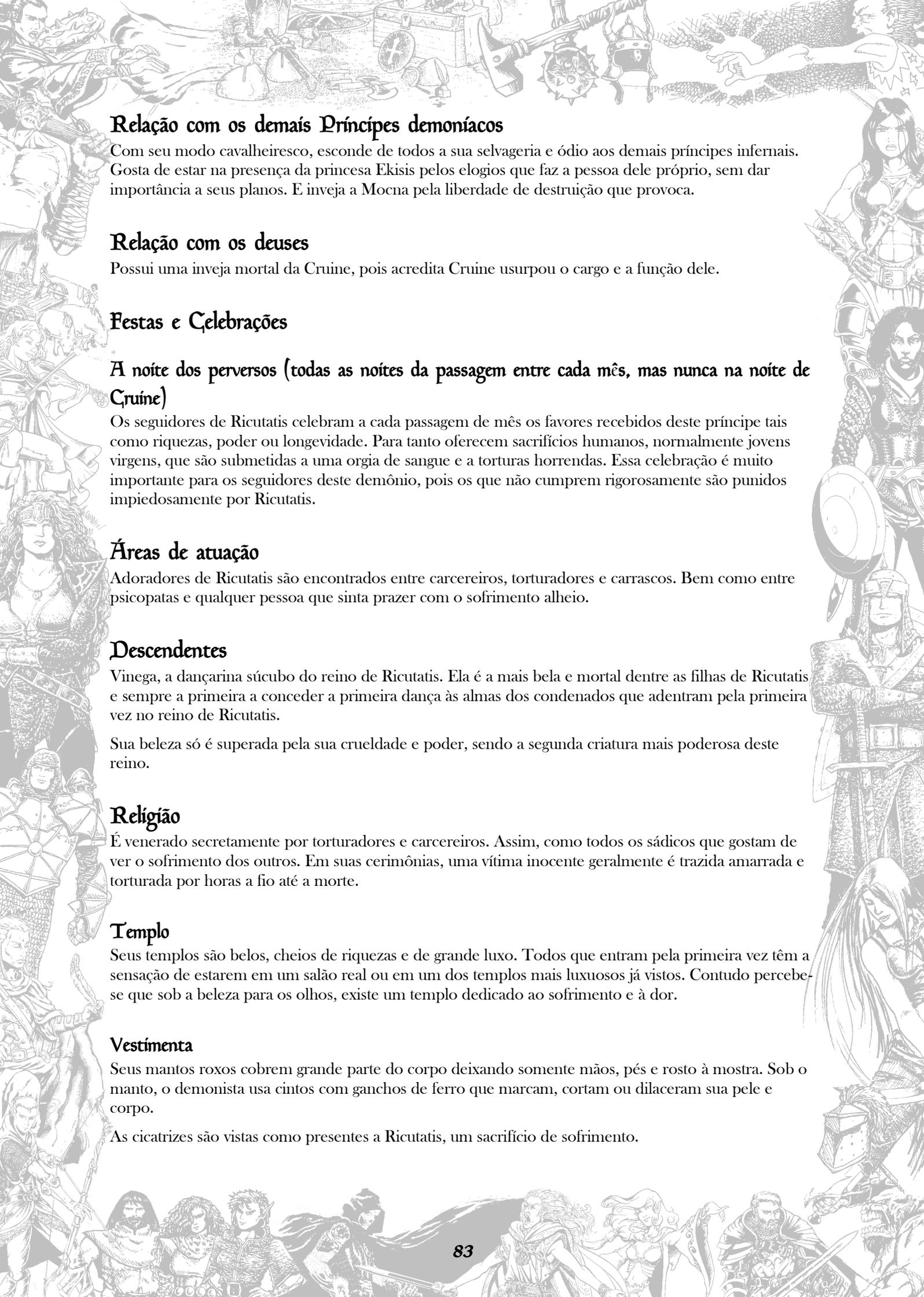
Ricutatis é o príncipe demoníaco responsável pela recepção das almas dos mortais que entram no plano infernal e por determinar o tipo de tortura a que serão submetidos, por isso, gosta de assumir a forma de um humano, de pele bem branca, com cabelos longos e bem tratados. Gosta de se vestir como um aristocrata com tecidos muito finos, capa bordada em ouro, sapatos de couro de dragão e, na mão esquerda, sempre leva um lenço branco, de puro linho, que gesticula no ar lançando um leve perfume. Sua fala é macia, com um sotaque diferente dos existentes em Tagmar, possui um sorriso cativante, sempre presente.

Símbolo

O símbolo de Ricutatis traz uma alma representada por uma silhueta humana tendo os braços e pernas presos.

Cores

Sua cor é o roxo.



Relação com os demais Príncipes demoníacos

Com seu modo cavalheiresco, esconde de todos a sua selvageria e ódio aos demais príncipes infernais. Gosta de estar na presença da princesa Ekisis pelos elogios que faz a pessoa dele próprio, sem dar importância a seus planos. E inveja a Mocna pela liberdade de destruição que provoca.

Relação com os deuses

Possui uma inveja mortal da Cruine, pois acredita Cruine usurpou o cargo e a função dele.

Festas e Celebrações

A noite dos perversos (todas as noites da passagem entre cada mês, mas nunca na noite de Cruine)

Os seguidores de Ricutatis celebram a cada passagem de mês os favores recebidos deste príncipe tais como riquezas, poder ou longevidade. Para tanto oferecem sacrifícios humanos, normalmente jovens virgens, que são submetidas a uma orgia de sangue e a torturas horrendas. Essa celebração é muito importante para os seguidores deste demônio, pois os que não cumprem rigorosamente são punidos impiedosamente por Ricutatis.

Áreas de atuação

Adoradores de Ricutatis são encontrados entre carcereiros, torturadores e carrascos. Bem como entre psicopatas e qualquer pessoa que sinta prazer com o sofrimento alheio.

Descendentes

Vinega, a dançarina súcubo do reino de Ricutatis. Ela é a mais bela e mortal dentre as filhas de Ricutatis e sempre a primeira a conceder a primeira dança às almas dos condenados que adentram pela primeira vez no reino de Ricutatis.

Sua beleza só é superada pela sua crueldade e poder, sendo a segunda criatura mais poderosa deste reino.

Religião

É venerado secretamente por torturadores e carcereiros. Assim, como todos os sádicos que gostam de ver o sofrimento dos outros. Em suas cerimônias, uma vítima inocente geralmente é trazida amarrada e torturada por horas a fio até a morte.

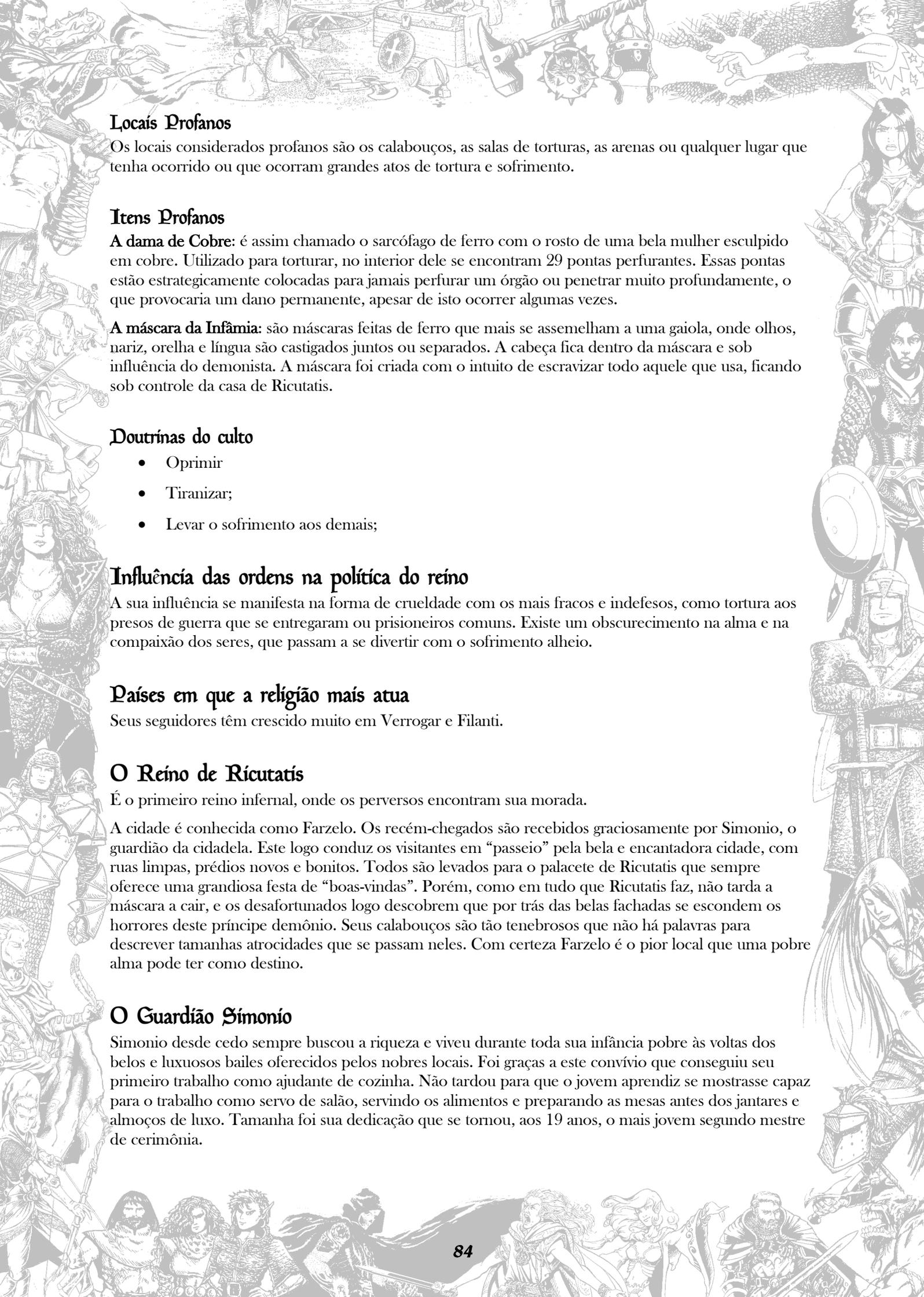
Templo

Seus templos são belos, cheios de riquezas e de grande luxo. Todos que entram pela primeira vez têm a sensação de estarem em um salão real ou em um dos templos mais luxuosos já vistos. Contudo percebe-se que sob a beleza para os olhos, existe um templo dedicado ao sofrimento e à dor.

Vestimenta

Seus mantos roxos cobrem grande parte do corpo deixando somente mãos, pés e rosto à mostra. Sob o manto, o demonista usa cintos com ganchos de ferro que marcam, cortam ou dilaceram sua pele e corpo.

As cicatrizes são vistas como presentes a Ricutatis, um sacrifício de sofrimento.



Locais Profanos

Os locais considerados profanos são os calabouços, as salas de torturas, as arenas ou qualquer lugar que tenha ocorrido ou que ocorram grandes atos de tortura e sofrimento.

Itens Profanos

A dama de Cobre: é assim chamado o sarcófago de ferro com o rosto de uma bela mulher esculpido em cobre. Utilizado para torturar, no interior dele se encontram 29 pontas perfurantes. Essas pontas estão estrategicamente colocadas para jamais perfurar um órgão ou penetrar muito profundamente, o que provocaria um dano permanente, apesar de isto ocorrer algumas vezes.

A máscara da Infâmia: são máscaras feitas de ferro que mais se assemelham a uma gaiola, onde olhos, nariz, orelha e língua são castigados juntos ou separados. A cabeça fica dentro da máscara e sob influência do demonista. A máscara foi criada com o intuito de escravizar todo aquele que usa, ficando sob controle da casa de Ricutatis.

Doutrinas do culto

- Oprimir
- Tiranizar;
- Levar o sofrimento aos demais;

Influência das ordens na política do reino

A sua influência se manifesta na forma de crueldade com os mais fracos e indefesos, como tortura aos presos de guerra que se entregaram ou prisioneiros comuns. Existe um obscurecimento na alma e na compaixão dos seres, que passam a se divertir com o sofrimento alheio.

Países em que a religião mais atua

Seus seguidores têm crescido muito em Verrogar e Filanti.

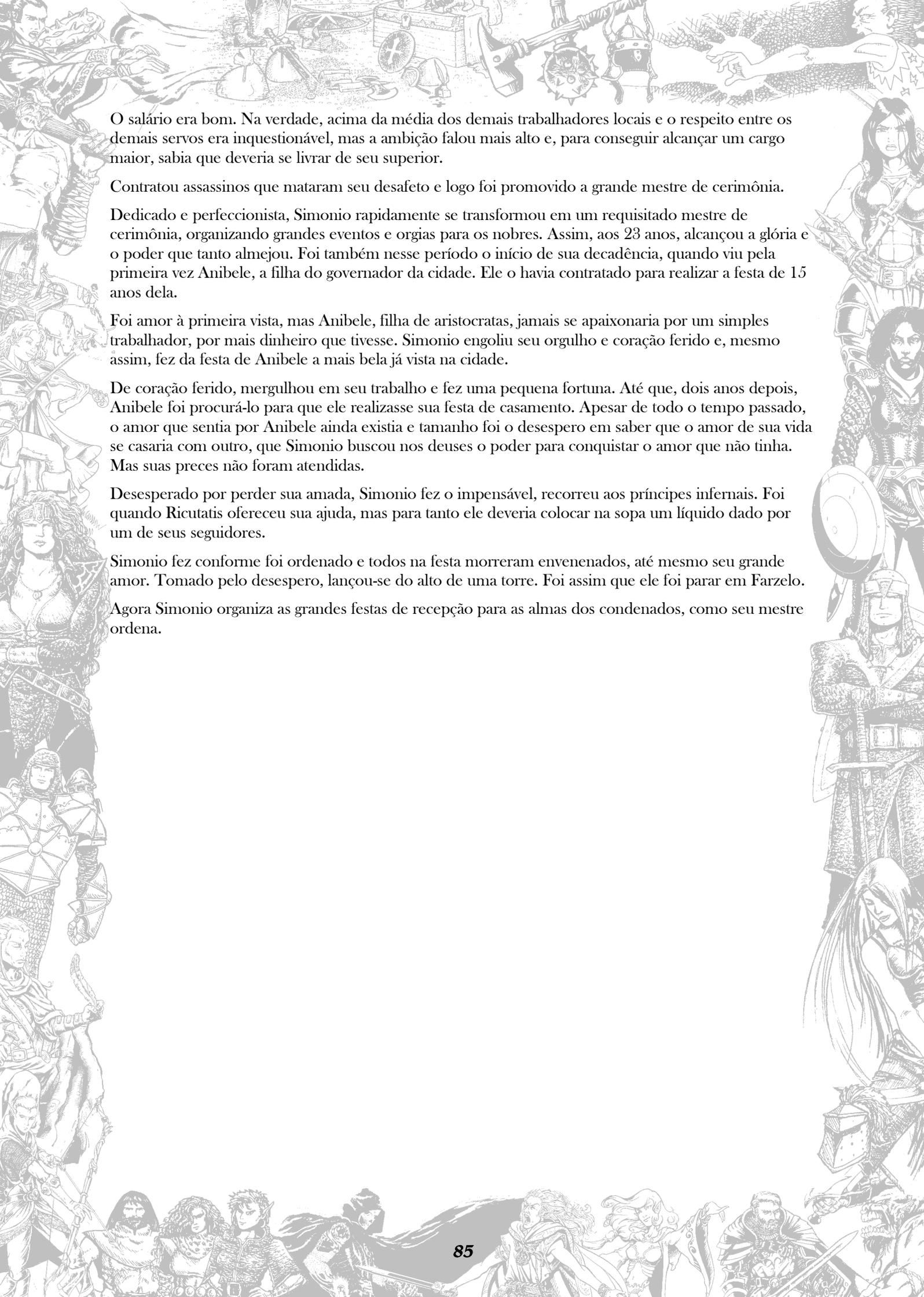
O Reino de Ricutatis

É o primeiro reino infernal, onde os perversos encontram sua morada.

A cidade é conhecida como Farzelo. Os recém-chegados são recebidos graciosamente por Simonio, o guardião da cidadela. Este logo conduz os visitantes em “passeio” pela bela e encantadora cidade, com ruas limpas, prédios novos e bonitos. Todos são levados para o palacete de Ricutatis que sempre oferece uma grandiosa festa de “boas-vindas”. Porém, como em tudo que Ricutatis faz, não tarda a máscara a cair, e os desafortunados logo descobrem que por trás das belas fachadas se escondem os horrores deste príncipe demônio. Seus calabouços são tão tenebrosos que não há palavras para descrever tamanhas atrocidades que se passam neles. Com certeza Farzelo é o pior local que uma pobre alma pode ter como destino.

O Guardião Simonio

Simonio desde cedo sempre buscou a riqueza e viveu durante toda sua infância pobre às voltas dos belos e luxuosos bailes oferecidos pelos nobres locais. Foi graças a este convívio que conseguiu seu primeiro trabalho como ajudante de cozinha. Não tardou para que o jovem aprendiz se mostrasse capaz para o trabalho como servo de salão, servindo os alimentos e preparando as mesas antes dos jantares e almoços de luxo. Tãmanha foi sua dedicação que se tornou, aos 19 anos, o mais jovem segundo mestre de cerimônia.



O salário era bom. Na verdade, acima da média dos demais trabalhadores locais e o respeito entre os demais servos era inquestionável, mas a ambição falou mais alto e, para conseguir alcançar um cargo maior, sabia que deveria se livrar de seu superior.

Contratou assassinos que mataram seu desafeto e logo foi promovido a grande mestre de cerimônia.

Dedicado e perfeccionista, Simonio rapidamente se transformou em um requisitado mestre de cerimônia, organizando grandes eventos e orgias para os nobres. Assim, aos 23 anos, alcançou a glória e o poder que tanto almejou. Foi também nesse período o início de sua decadência, quando viu pela primeira vez Anibele, a filha do governador da cidade. Ele o havia contratado para realizar a festa de 15 anos dela.

Foi amor à primeira vista, mas Anibele, filha de aristocratas, jamais se apaixonaria por um simples trabalhador, por mais dinheiro que tivesse. Simonio engoliu seu orgulho e coração ferido e, mesmo assim, fez da festa de Anibele a mais bela já vista na cidade.

De coração ferido, mergulhou em seu trabalho e fez uma pequena fortuna. Até que, dois anos depois, Anibele foi procurá-lo para que ele realizasse sua festa de casamento. Apesar de todo o tempo passado, o amor que sentia por Anibele ainda existia e tamanho foi o desespero em saber que o amor de sua vida se casaria com outro, que Simonio buscou nos deuses o poder para conquistar o amor que não tinha. Mas suas preces não foram atendidas.

Desesperado por perder sua amada, Simonio fez o impensável, recorreu aos príncipes infernais. Foi quando Ricutatis ofereceu sua ajuda, mas para tanto ele deveria colocar na sopa um líquido dado por um de seus seguidores.

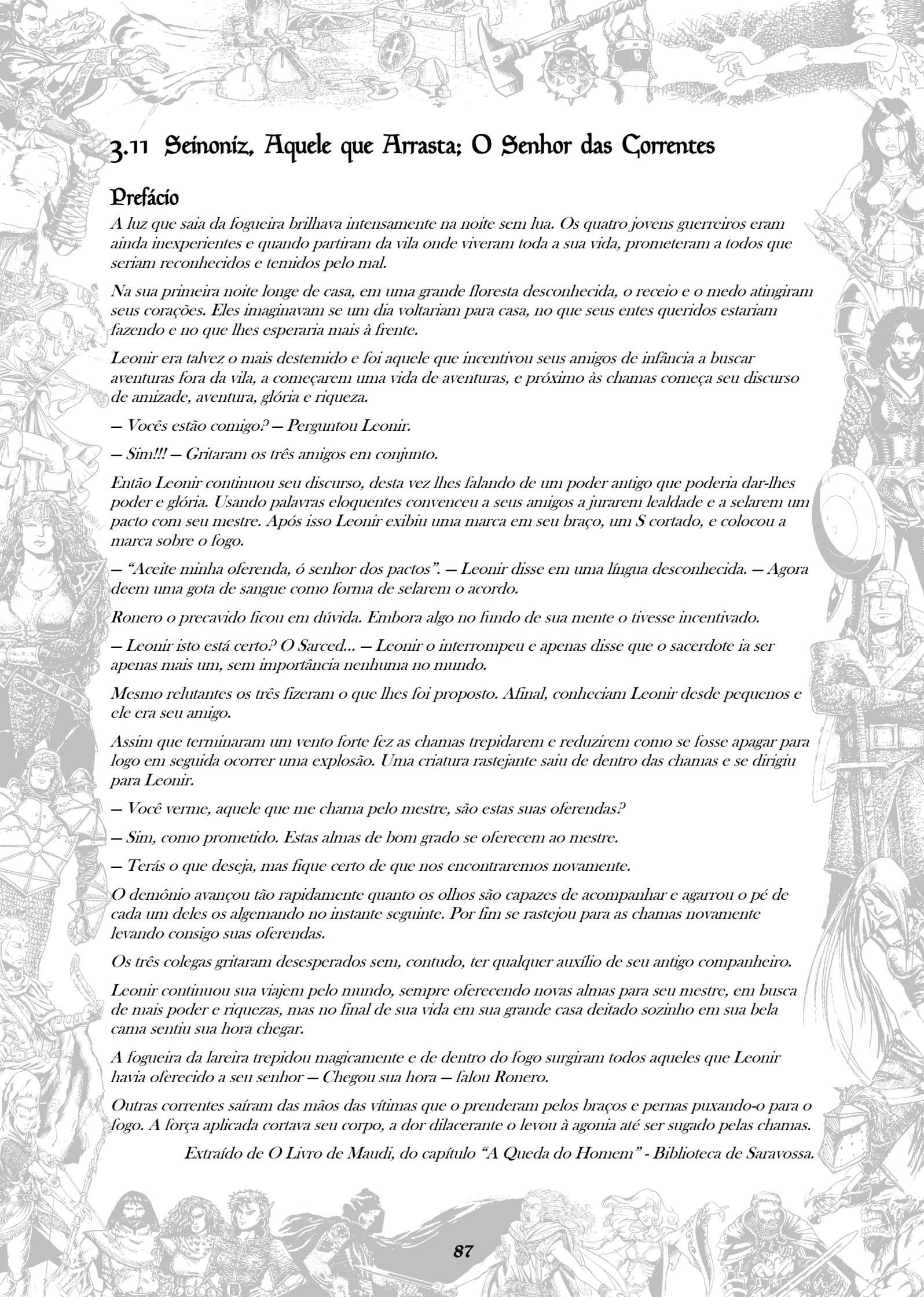
Simonio fez conforme foi ordenado e todos na festa morreram envenenados, até mesmo seu grande amor. Tomado pelo desespero, lançou-se do alto de uma torre. Foi assim que ele foi parar em Farzelo.

Agora Simonio organiza as grandes festas de recepção para as almas dos condenados, como seu mestre ordena.

Señoriz



Julio Mendez



3.11 Seínoníz, Aquele que Arrasta; O Senhor das Correntes

Prefácio

A luz que saía da fogueira brilhava intensamente na noite sem lua. Os quatro jovens guerreiros eram ainda inexperientes e quando partiram da vila onde viveram toda a sua vida, prometeram a todos que seriam reconhecidos e tenidos pelo mal.

Na sua primeira noite longe de casa, em uma grande floresta desconhecida, o receio e o medo atingiram seus corações. Eles imaginavam se um dia voltariam para casa, no que seus entes queridos estariam fazendo e no que lhes esperaria mais à frente.

Leonir era talvez o mais destemido e foi aquele que incentivou seus amigos de infância a buscar aventuras fora da vila, a começarem uma vida de aventuras, e próximo às chamas começa seu discurso de amizade, aventura, glória e riqueza.

– Vocês estão comigo? – Perguntou Leonir.

– Sim!!! – Gritaram os três amigos em conjunto.

Então Leonir continuou seu discurso, desta vez lhes falando de um poder antigo que poderia dar-lhes poder e glória. Usando palavras eloquentes convenceu a seus amigos a jurarem lealdade e a selarem um pacto com seu mestre. Após isso Leonir exibiu uma marca em seu braço, um S cortado, e colocou a marca sobre o fogo.

– “Aceite minha oferenda, ó senhor dos pactos”. – Leonir disse em uma língua desconhecida. – Agora deem uma gota de sangue como forma de selarem o acordo.

Ronero o precavido ficou em dúvida. Embora algo no fundo de sua mente o tivesse incentivado.

– Leonir isto está certo? O Sarced... – Leonir o interrompeu e apenas disse que o sacerdote ia ser apenas mais um, sem importância nenhuma no mundo.

Mesmo relutantes os três fizeram o que lhes foi proposto. Afinal, conheciam Leonir desde pequenos e ele era seu amigo.

Assim que terminaram um vento forte fez as chamas trepidarem e reduzirem como se fosse apagar para logo em seguida ocorrer uma explosão. Uma criatura rastejante saiu de dentro das chamas e se dirigiu para Leonir.

– Você verme, aquele que me chama pelo mestre, são estas suas oferendas?

– Sim, como prometido. Estas almas de bom grado se oferecem ao mestre.

– Terás o que deseja, mas fique certo de que nos encontraremos novamente.

O demônio avançou tão rapidamente quanto os olhos são capazes de acompanhar e agarrou o pé de cada um deles os algemando no instante seguinte. Por fim se rastejou para as chamas novamente levando consigo suas oferendas.

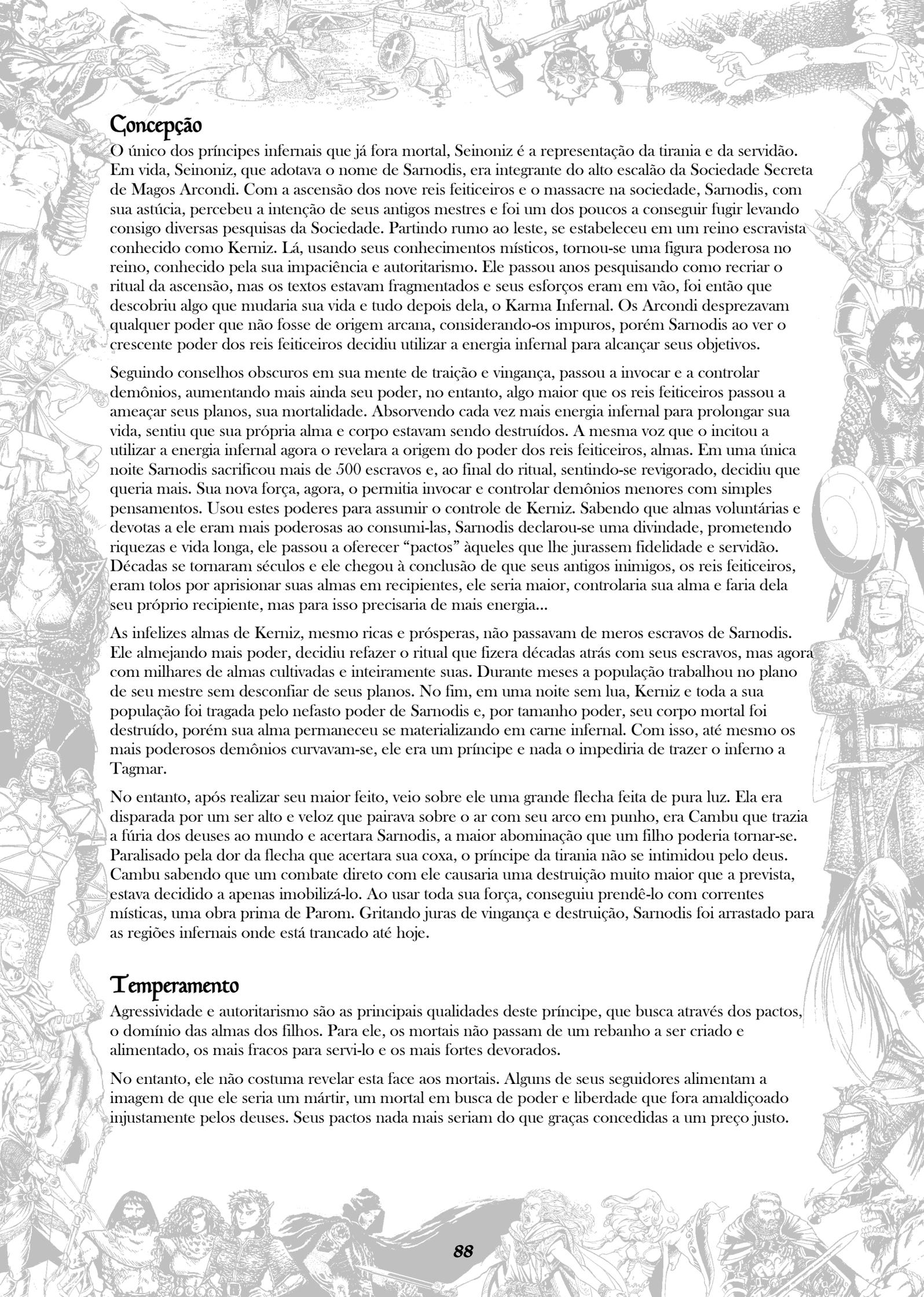
Os três colegas gritaram desesperados sem, contudo, ter qualquer auxílio de seu antigo companheiro.

Leonir continuou sua viagem pelo mundo, sempre oferecendo novas almas para seu mestre, em busca de mais poder e riquezas, mas no final de sua vida em sua grande casa deitado sozinho em sua bela cama sentiu sua hora chegar.

A fogueira da lareira trepidou magicamente e de dentro do fogo surgiram todos aqueles que Leonir havia oferecido a seu senhor – Chegou sua hora – falou Ronero.

Outras correntes saíram das mãos das vítimas que o prenderam pelos braços e pernas puxando-o para o fogo. A força aplicada cortava seu corpo, a dor dilacerante o levou à agonia até ser sugado pelas chamas.

Extraído de O Livro de Maudi, do capítulo “A Queda do Homem” - Biblioteca de Saravossa.



Concepção

O único dos príncipes infernais que já fora mortal, Seinoniz é a representação da tirania e da servidão. Em vida, Seinoniz, que adotava o nome de Sarnodis, era integrante do alto escalão da Sociedade Secreta de Magos Arcondi. Com a ascensão dos nove reis feiticeiros e o massacre na sociedade, Sarnodis, com sua astúcia, percebeu a intenção de seus antigos mestres e foi um dos poucos a conseguir fugir levando consigo diversas pesquisas da Sociedade. Partindo rumo ao leste, se estabeleceu em um reino escravista conhecido como Kerniz. Lá, usando seus conhecimentos místicos, tornou-se uma figura poderosa no reino, conhecido pela sua impaciência e autoritarismo. Ele passou anos pesquisando como recriar o ritual da ascensão, mas os textos estavam fragmentados e seus esforços eram em vão, foi então que descobriu algo que mudaria sua vida e tudo depois dela, o Karma Infernal. Os Arcondi desprezavam qualquer poder que não fosse de origem arcana, considerando-os impuros, porém Sarnodis ao ver o crescente poder dos reis feiticeiros decidiu utilizar a energia infernal para alcançar seus objetivos.

Seguindo conselhos obscuros em sua mente de traição e vingança, passou a invocar e a controlar demônios, aumentando mais ainda seu poder, no entanto, algo maior que os reis feiticeiros passou a ameaçar seus planos, sua mortalidade. Absorvendo cada vez mais energia infernal para prolongar sua vida, sentiu que sua própria alma e corpo estavam sendo destruídos. A mesma voz que o incitou a utilizar a energia infernal agora o revelara a origem do poder dos reis feiticeiros, almas. Em uma única noite Sarnodis sacrificou mais de 500 escravos e, ao final do ritual, sentindo-se revigorado, decidiu que queria mais. Sua nova força, agora, o permitia invocar e controlar demônios menores com simples pensamentos. Usou estes poderes para assumir o controle de Kerniz. Sabendo que almas voluntárias e devotas a ele eram mais poderosas ao consumi-las, Sarnodis declarou-se uma divindade, prometendo riquezas e vida longa, ele passou a oferecer “pactos” àqueles que lhe jurassem fidelidade e servidão. Décadas se tornaram séculos e ele chegou à conclusão de que seus antigos inimigos, os reis feiticeiros, eram tolos por aprisionar suas almas em recipientes, ele seria maior, controlaria sua alma e faria dela seu próprio recipiente, mas para isso precisaria de mais energia...

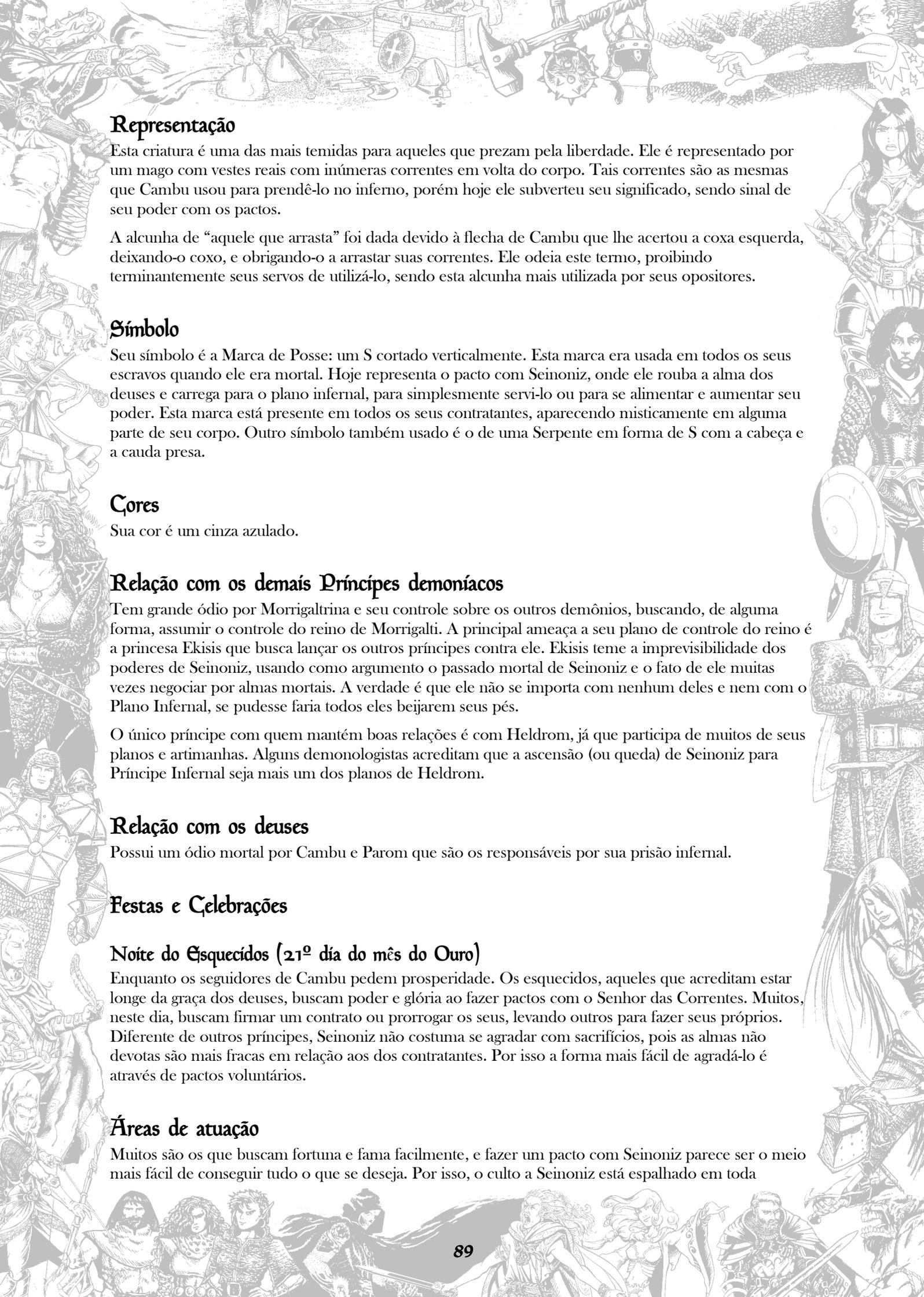
As infelizes almas de Kerniz, mesmo ricas e prósperas, não passavam de meros escravos de Sarnodis. Ele almejando mais poder, decidiu refazer o ritual que fizera décadas atrás com seus escravos, mas agora com milhares de almas cultivadas e inteiramente suas. Durante meses a população trabalhou no plano de seu mestre sem desconfiar de seus planos. No fim, em uma noite sem lua, Kerniz e toda a sua população foi tragada pelo nefasto poder de Sarnodis e, por tamanho poder, seu corpo mortal foi destruído, porém sua alma permaneceu se materializando em carne infernal. Com isso, até mesmo os mais poderosos demônios curvavam-se, ele era um príncipe e nada o impediria de trazer o inferno a Tagmar.

No entanto, após realizar seu maior feito, veio sobre ele uma grande flecha feita de pura luz. Ela era disparada por um ser alto e veloz que pairava sobre o ar com seu arco em punho, era Cambu que trazia a fúria dos deuses ao mundo e acertara Sarnodis, a maior abominação que um filho poderia tornar-se. Paralisado pela dor da flecha que acertara sua coxa, o príncipe da tirania não se intimidou pelo deus. Cambu sabendo que um combate direto com ele causaria uma destruição muito maior que a prevista, estava decidido a apenas imobilizá-lo. Ao usar toda sua força, conseguiu prendê-lo com correntes místicas, uma obra prima de Parom. Gritando juras de vingança e destruição, Sarnodis foi arrastado para as regiões infernais onde está trancado até hoje.

Temperamento

Agressividade e autoritarismo são as principais qualidades deste príncipe, que busca através dos pactos, o domínio das almas dos filhos. Para ele, os mortais não passam de um rebanho a ser criado e alimentado, os mais fracos para servi-lo e os mais fortes devorados.

No entanto, ele não costuma revelar esta face aos mortais. Alguns de seus seguidores alimentam a imagem de que ele seria um mártir, um mortal em busca de poder e liberdade que fora amaldiçoado injustamente pelos deuses. Seus pactos nada mais seriam do que graças concedidas a um preço justo.



Representação

Esta criatura é uma das mais temidas para aqueles que prezam pela liberdade. Ele é representado por um mago com vestes reais com inúmeras correntes em volta do corpo. Tais correntes são as mesmas que Cambu usou para prendê-lo no inferno, porém hoje ele subverteu seu significado, sendo sinal de seu poder com os pactos.

A alcunha de “aquele que arrasta” foi dada devido à flecha de Cambu que lhe acertou a coxa esquerda, deixando-o coxo, e obrigando-o a arrastar suas correntes. Ele odeia este termo, proibindo terminantemente seus servos de utilizá-lo, sendo esta alcunha mais utilizada por seus opositores.

Símbolo

Seu símbolo é a Marca de Posse: um S cortado verticalmente. Esta marca era usada em todos os seus escravos quando ele era mortal. Hoje representa o pacto com Seinoniz, onde ele rouba a alma dos deuses e carrega para o plano infernal, para simplesmente servi-lo ou para se alimentar e aumentar seu poder. Esta marca está presente em todos os seus contratantes, aparecendo misticamente em alguma parte de seu corpo. Outro símbolo também usado é o de uma Serpente em forma de S com a cabeça e a cauda presa.

Cores

Sua cor é um cinza azulado.

Relação com os demais Príncipes demoníacos

Tem grande ódio por Morrighaltrina e seu controle sobre os outros demônios, buscando, de alguma forma, assumir o controle do reino de Morrighalti. A principal ameaça a seu plano de controle do reino é a princesa Ekisis que busca lançar os outros príncipes contra ele. Ekisis teme a imprevisibilidade dos poderes de Seinoniz, usando como argumento o passado mortal de Seinoniz e o fato de ele muitas vezes negociar por almas mortais. A verdade é que ele não se importa com nenhum deles e nem com o Plano Infernal, se pudesse faria todos eles beijarem seus pés.

O único príncipe com quem mantém boas relações é com Heldrom, já que participa de muitos de seus planos e artimanhas. Alguns demonologistas acreditam que a ascensão (ou queda) de Seinoniz para Príncipe Infernal seja mais um dos planos de Heldrom.

Relação com os deuses

Possui um ódio mortal por Cambu e Parom que são os responsáveis por sua prisão infernal.

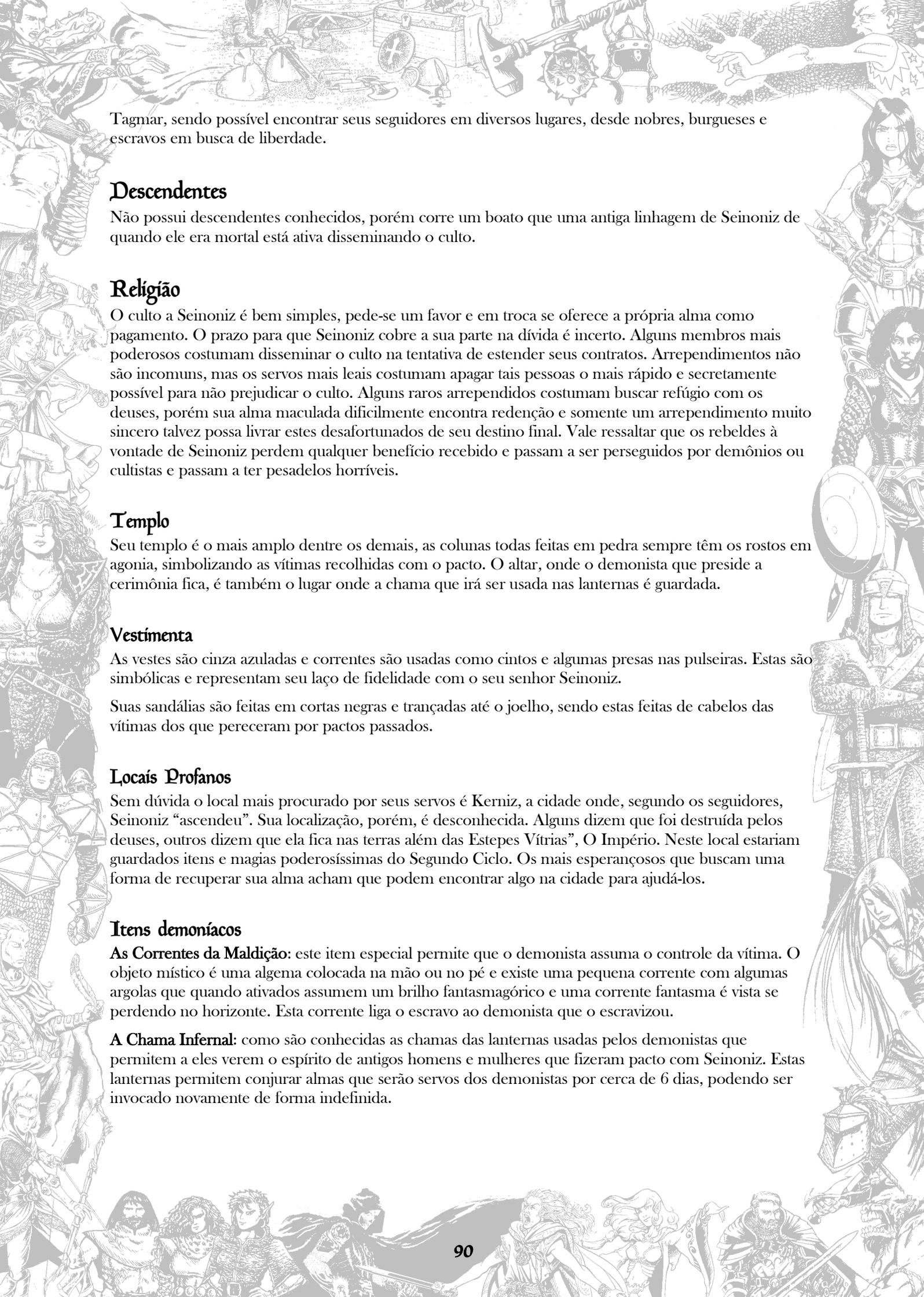
Festas e Celebrações

Noite do Esquecidos (21º dia do mês do Ouro)

Enquanto os seguidores de Cambu pedem prosperidade. Os esquecidos, aqueles que acreditam estar longe da graça dos deuses, buscam poder e glória ao fazer pactos com o Senhor das Correntes. Muitos, neste dia, buscam firmar um contrato ou prorrogar os seus, levando outros para fazer seus próprios. Diferente de outros príncipes, Seinoniz não costuma se agradar com sacrifícios, pois as almas não devotas são mais fracas em relação aos dos contratantes. Por isso a forma mais fácil de agradá-lo é através de pactos voluntários.

Áreas de atuação

Muitos são os que buscam fortuna e fama facilmente, e fazer um pacto com Seinoniz parece ser o meio mais fácil de conseguir tudo o que se deseja. Por isso, o culto a Seinoniz está espalhado em toda



Tagmar, sendo possível encontrar seus seguidores em diversos lugares, desde nobres, burgueses e escravos em busca de liberdade.

Descendentes

Não possui descendentes conhecidos, porém corre um boato que uma antiga linhagem de Seinoniz de quando ele era mortal está ativa disseminando o culto.

Religião

O culto a Seinoniz é bem simples, pede-se um favor e em troca se oferece a própria alma como pagamento. O prazo para que Seinoniz cobre a sua parte na dívida é incerto. Alguns membros mais poderosos costumam disseminar o culto na tentativa de estender seus contratos. Arrependimentos não são incomuns, mas os servos mais leais costumam apagar tais pessoas o mais rápido e secretamente possível para não prejudicar o culto. Alguns raros arrependidos costumam buscar refúgio com os deuses, porém sua alma maculada dificilmente encontra redenção e somente um arrependimento muito sincero talvez possa livrar estes desafortunados de seu destino final. Vale ressaltar que os rebeldes à vontade de Seinoniz perdem qualquer benefício recebido e passam a ser perseguidos por demônios ou cultistas e passam a ter pesadelos horríveis.

Templo

Seu templo é o mais amplo dentre os demais, as colunas todas feitas em pedra sempre têm os rostos em agonia, simbolizando as vítimas recolhidas com o pacto. O altar, onde o demonista que preside a cerimônia fica, é também o lugar onde a chama que irá ser usada nas lanternas é guardada.

Vestimenta

As vestes são cinza azuladas e correntes são usadas como cintos e algumas presas nas pulseiras. Estas são simbólicas e representam seu laço de fidelidade com o seu senhor Seinoniz.

Suas sandálias são feitas em cortas negras e trançadas até o joelho, sendo estas feitas de cabelos das vítimas dos que pereceram por pactos passados.

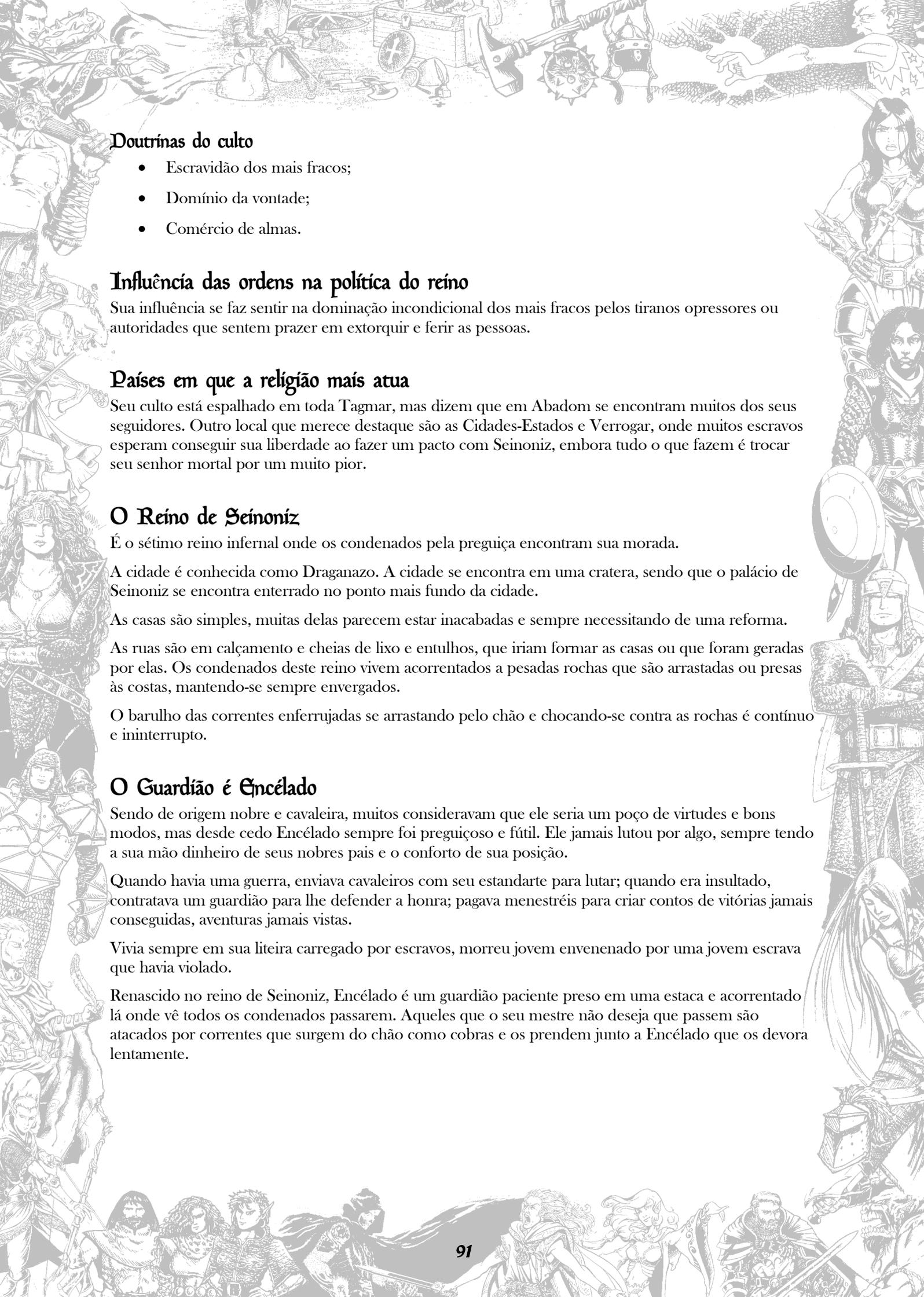
Locais Profanos

Sem dúvida o local mais procurado por seus servos é Kerniz, a cidade onde, segundo os seguidores, Seinoniz “ascendeu”. Sua localização, porém, é desconhecida. Alguns dizem que foi destruída pelos deuses, outros dizem que ela fica nas terras além das Estepes Vítimas”, O Império. Neste local estariam guardados itens e magias poderosíssimas do Segundo Ciclo. Os mais esperançosos que buscam uma forma de recuperar sua alma acham que podem encontrar algo na cidade para ajudá-los.

Itens demoníacos

As Correntes da Maldição: este item especial permite que o demonista assuma o controle da vítima. O objeto místico é uma alga colocada na mão ou no pé e existe uma pequena corrente com algumas argolas que quando ativados assumem um brilho fantasmagórico e uma corrente fantasma é vista se perdendo no horizonte. Esta corrente liga o escravo ao demonista que o escravizou.

A Chama Infernal: como são conhecidas as chamas das lanternas usadas pelos demonistas que permitem a eles verem o espírito de antigos homens e mulheres que fizeram pacto com Seinoniz. Estas lanternas permitem conjurar almas que serão servos dos demonistas por cerca de 6 dias, podendo ser invocado novamente de forma indefinida.



Doutrinas do culto

- Escravidão dos mais fracos;
- Domínio da vontade;
- Comércio de almas.

Influência das ordens na política do reino

Sua influência se faz sentir na dominação incondicional dos mais fracos pelos tiranos opressores ou autoridades que sentem prazer em extorquir e ferir as pessoas.

Países em que a religião mais atua

Seu culto está espalhado em toda Tagmar, mas dizem que em Abadom se encontram muitos dos seus seguidores. Outro local que merece destaque são as Cidades-Estados e Verrogar, onde muitos escravos esperam conseguir sua liberdade ao fazer um pacto com Seinioniz, embora tudo o que fazem é trocar seu senhor mortal por um muito pior.

O Reino de Seinioniz

É o sétimo reino infernal onde os condenados pela preguiça encontram sua morada.

A cidade é conhecida como Draganazo. A cidade se encontra em uma cratera, sendo que o palácio de Seinioniz se encontra enterrado no ponto mais fundo da cidade.

As casas são simples, muitas delas parecem estar inacabadas e sempre necessitando de uma reforma.

As ruas são em calçamento e cheias de lixo e entulhos, que iriam formar as casas ou que foram geradas por elas. Os condenados deste reino vivem acorrentados a pesadas rochas que são arrastadas ou presas às costas, mantendo-se sempre envergados.

O barulho das correntes enferrujadas se arrastando pelo chão e chocando-se contra as rochas é contínuo e ininterrupto.

O Guardião é Encélado

Sendo de origem nobre e cavaleira, muitos consideravam que ele seria um poço de virtudes e bons modos, mas desde cedo Encélado sempre foi preguiçoso e fútil. Ele jamais lutou por algo, sempre tendo a sua mão dinheiro de seus nobres pais e o conforto de sua posição.

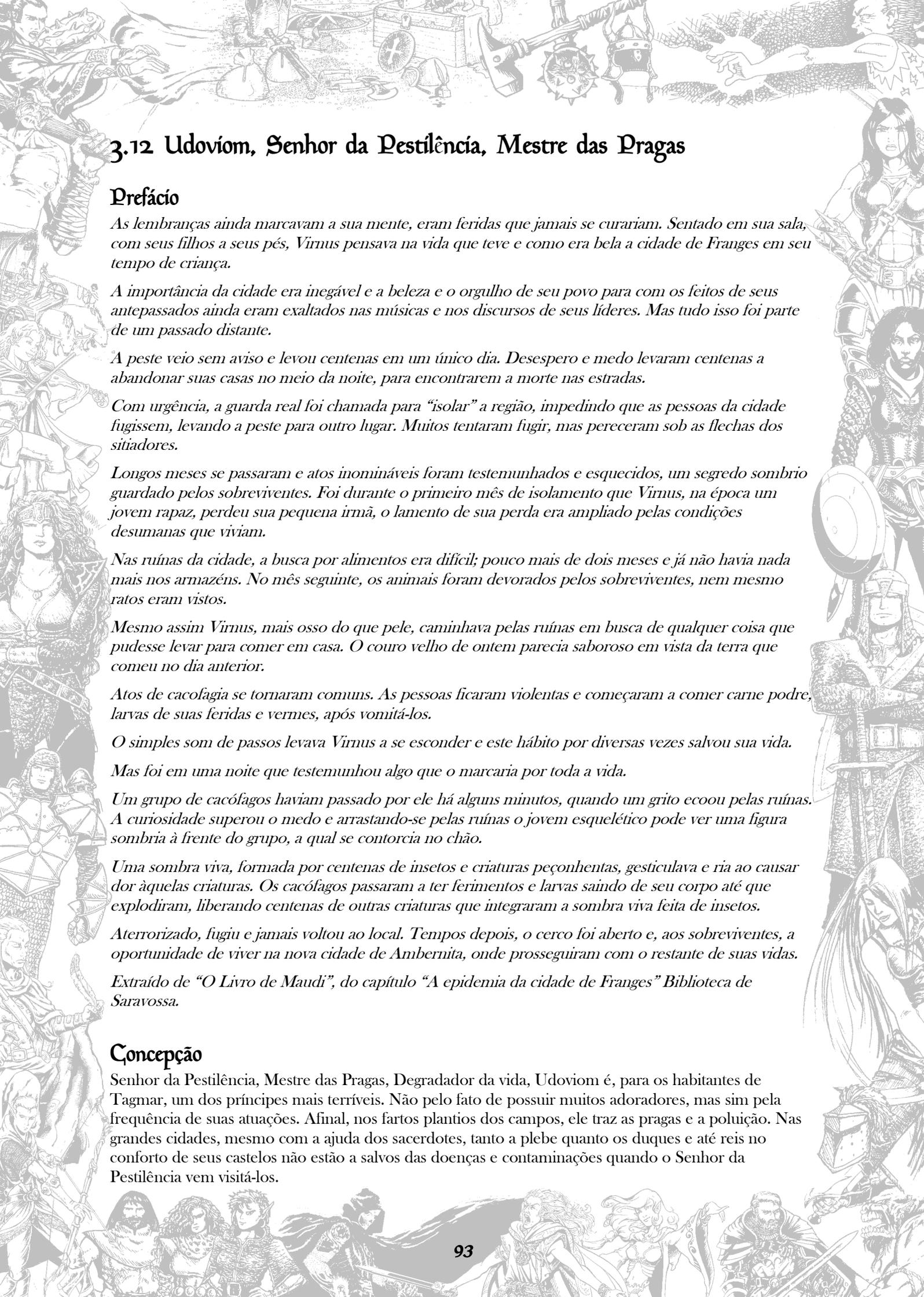
Quando havia uma guerra, enviava cavaleiros com seu estandarte para lutar; quando era insultado, contratava um guardião para lhe defender a honra; pagava menestréis para criar contos de vitórias jamais conseguidas, aventuras jamais vistas.

Vivia sempre em sua liteira carregado por escravos, morreu jovem envenenado por uma jovem escrava que havia violado.

Renascido no reino de Seinioniz, Encélado é um guardião paciente preso em uma estaca e acorrentado lá onde vê todos os condenados passarem. Aqueles que o seu mestre não deseja que passem são atacados por correntes que surgem do chão como cobras e os prendem junto a Encélado que os devora lentamente.

Udeyiom





3.12 Udoviom, Senhor da Pestilência, Mestre das Pragas

Prefácio

As lembranças ainda marcavam a sua mente, eram feridas que jamais se curariam. Sentado em sua sala, com seus filhos a seus pés, Virnus pensava na vida que teve e como era bela a cidade de Franges em seu tempo de criança.

A importância da cidade era inegável e a beleza e o orgulho de seu povo para com os feitos de seus antepassados ainda eram exaltados nas músicas e nos discursos de seus líderes. Mas tudo isso foi parte de um passado distante.

A peste veio sem aviso e levou centenas em um único dia. Desespero e medo levaram centenas a abandonar suas casas no meio da noite, para encontrarem a morte nas estradas.

Com urgência, a guarda real foi chamada para “isolar” a região, impedindo que as pessoas da cidade fugissem, levando a peste para outro lugar. Muitos tentaram fugir, mas pereceram sob as flechas dos sitiadores.

Longos meses se passaram e atos inomináveis foram testemunhados e esquecidos, um segredo sombrio guardado pelos sobreviventes. Foi durante o primeiro mês de isolamento que Virnus, na época um jovem rapaz, perdeu sua pequena irmã, o lamento de sua perda era ampliado pelas condições desumanas que viviam.

Nas ruínas da cidade, a busca por alimentos era difícil; pouco mais de dois meses e já não havia nada mais nos armazéns. No mês seguinte, os animais foram devorados pelos sobreviventes, nem mesmo ratos eram vistos.

Mesmo assim Virnus, mais osso do que pele, caminhava pelas ruínas em busca de qualquer coisa que pudesse levar para comer em casa. O couro velho de ontem parecia saboroso em vista da terra que comeu no dia anterior.

Atos de cacofagia se tornaram comuns. As pessoas ficaram violentas e começaram a comer carne podre, larvas de suas feridas e vermes, após vomitá-los.

O simples som de passos levava Virnus a se esconder e este hábito por diversas vezes salvou sua vida.

Mas foi em uma noite que testemunhou algo que o marcaria por toda a vida.

Um grupo de cacófagos haviam passado por ele há alguns minutos, quando um grito ecoou pelas ruínas. A curiosidade superou o medo e arrastando-se pelas ruínas o jovem esquelético pode ver uma figura sombria à frente do grupo, a qual se contorcia no chão.

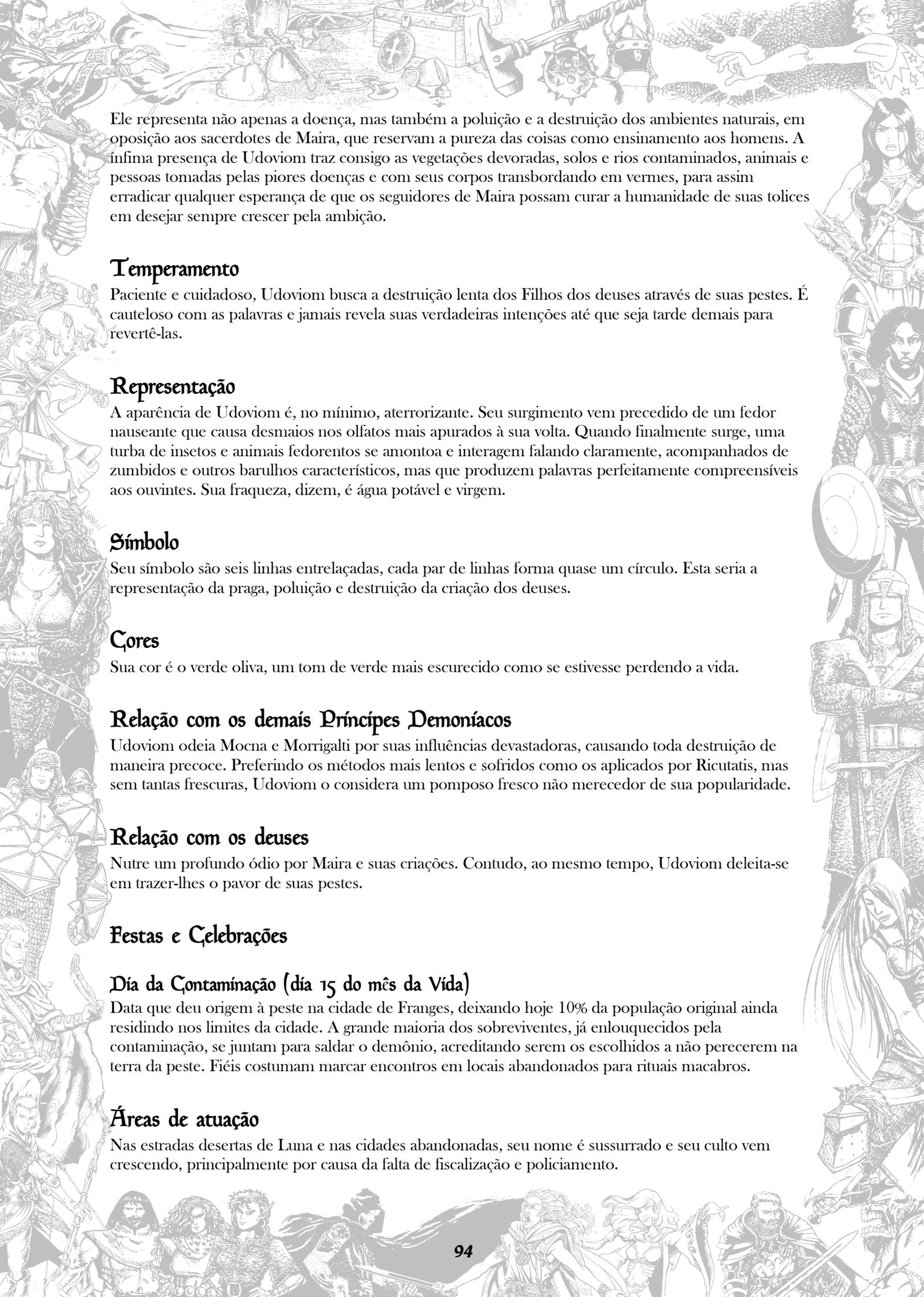
Uma sombra viva, formada por centenas de insetos e criaturas peçonhentas, gesticulava e ria ao causar dor àquelas criaturas. Os cacófagos passaram a ter ferimentos e larvas saindo de seu corpo até que explodiram, liberando centenas de outras criaturas que integraram a sombra viva feita de insetos.

Aterrorizado, fugiu e jamais voltou ao local. Tempos depois, o cerco foi aberto e, aos sobreviventes, a oportunidade de viver na nova cidade de Ambernita, onde prosseguiram com o restante de suas vidas.

Extraído de “O Livro de Maudi”, do capítulo “A epidemia da cidade de Franges” Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Senhor da Pestilência, Mestre das Pragas, Degradador da vida, Udoviom é, para os habitantes de Tagmar, um dos príncipes mais terríveis. Não pelo fato de possuir muitos adoradores, mas sim pela frequência de suas atuações. Afinal, nos fartos plantios dos campos, ele traz as pragas e a poluição. Nas grandes cidades, mesmo com a ajuda dos sacerdotes, tanto a plebe quanto os duques e até reis no conforto de seus castelos não estão a salvo das doenças e contaminações quando o Senhor da Pestilência vem visitá-los.



Ele representa não apenas a doença, mas também a poluição e a destruição dos ambientes naturais, em oposição aos sacerdotes de Maira, que reservam a pureza das coisas como ensinamento aos homens. A ínfima presença de Udoviom traz consigo as vegetações devoradas, solos e rios contaminados, animais e pessoas tomadas pelas piores doenças e com seus corpos transbordando em vermes, para assim erradicar qualquer esperança de que os seguidores de Maira possam curar a humanidade de suas tolices em desejar sempre crescer pela ambição.

Temperamento

Paciente e cuidadoso, Udoviom busca a destruição lenta dos Filhos dos deuses através de suas pestes. É cauteloso com as palavras e jamais revela suas verdadeiras intenções até que seja tarde demais para revertê-las.

Representação

A aparência de Udoviom é, no mínimo, aterrorizante. Seu surgimento vem precedido de um fedor nauseante que causa desmaios nos olfatos mais apurados à sua volta. Quando finalmente surge, uma turba de insetos e animais fedorentos se amontoa e interagem falando claramente, acompanhados de zumbidos e outros barulhos característicos, mas que produzem palavras perfeitamente compreensíveis aos ouvintes. Sua fraqueza, dizem, é água potável e virgem.

Símbolo

Seu símbolo são seis linhas entrelaçadas, cada par de linhas forma quase um círculo. Esta seria a representação da praga, poluição e destruição da criação dos deuses.

Cores

Sua cor é o verde oliva, um tom de verde mais escurecido como se estivesse perdendo a vida.

Relação com os demais Príncipes Demoníacos

Udoviom odeia Mocna e Morigalti por suas influências devastadoras, causando toda destruição de maneira precoce. Preferindo os métodos mais lentos e sofridos como os aplicados por Ricutatis, mas sem tantas frescuras, Udoviom o considera um pomposo fresco não merecedor de sua popularidade.

Relação com os deuses

Nutre um profundo ódio por Maira e suas criações. Contudo, ao mesmo tempo, Udoviom deleita-se em trazer-lhes o pavor de suas pestes.

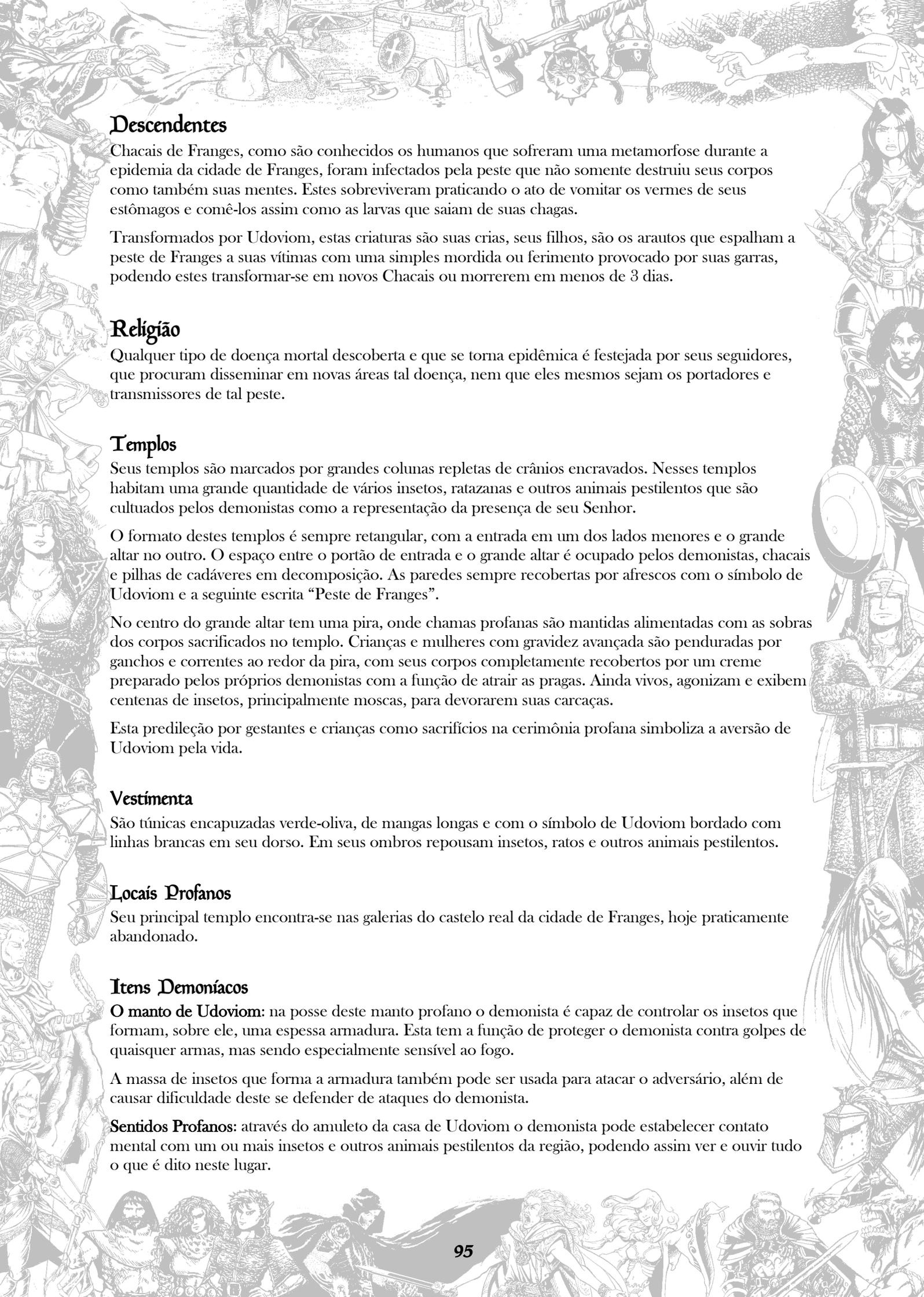
Festas e Celebrações

Dia da Contaminação (dia 15 do mês da Vida)

Data que deu origem à peste na cidade de Franges, deixando hoje 10% da população original ainda residindo nos limites da cidade. A grande maioria dos sobreviventes, já enlouquecidos pela contaminação, se juntam para saldar o demônio, acreditando serem os escolhidos a não perecerem na terra da peste. Fiéis costumam marcar encontros em locais abandonados para rituais macabros.

Áreas de atuação

Nas estradas desertas de Luna e nas cidades abandonadas, seu nome é sussurrado e seu culto vem crescendo, principalmente por causa da falta de fiscalização e policiamento.



Descendentes

Chacais de Franges, como são conhecidos os humanos que sofreram uma metamorfose durante a epidemia da cidade de Franges, foram infectados pela peste que não somente destruiu seus corpos como também suas mentes. Estes sobreviveram praticando o ato de vomitar os vermes de seus estômagos e comê-los assim como as larvas que saíam de suas chagas.

Transformados por Udoviom, estas criaturas são suas crias, seus filhos, são os arautos que espalham a peste de Franges a suas vítimas com uma simples mordida ou ferimento provocado por suas garras, podendo estes transformar-se em novos Chacais ou morrerem em menos de 3 dias.

Religião

Qualquer tipo de doença mortal descoberta e que se torna epidêmica é festejada por seus seguidores, que procuram disseminar em novas áreas tal doença, nem que eles mesmos sejam os portadores e transmissores de tal peste.

Templos

Seus templos são marcados por grandes colunas repletas de crânios encravados. Nesses templos habitam uma grande quantidade de vários insetos, ratazanas e outros animais pestilentos que são cultuados pelos demonistas como a representação da presença de seu Senhor.

O formato destes templos é sempre retangular, com a entrada em um dos lados menores e o grande altar no outro. O espaço entre o portão de entrada e o grande altar é ocupado pelos demonistas, chacais e pilhas de cadáveres em decomposição. As paredes sempre recobertas por afrescos com o símbolo de Udoviom e a seguinte escrita “Peste de Franges”.

No centro do grande altar tem uma pira, onde chamas profanas são mantidas alimentadas com as sobras dos corpos sacrificados no templo. Crianças e mulheres com gravidez avançada são penduradas por ganchos e correntes ao redor da pira, com seus corpos completamente recobertos por um creme preparado pelos próprios demonistas com a função de atrair as pragas. Ainda vivos, agonizam e exibem centenas de insetos, principalmente moscas, para devorarem suas carcaças.

Esta predileção por gestantes e crianças como sacrifícios na cerimônia profana simboliza a aversão de Udoviom pela vida.

Vestimenta

São túnicas encapuzadas verde-oliva, de mangas longas e com o símbolo de Udoviom bordado com linhas brancas em seu dorso. Em seus ombros repousam insetos, ratos e outros animais pestilentos.

Locais Profanos

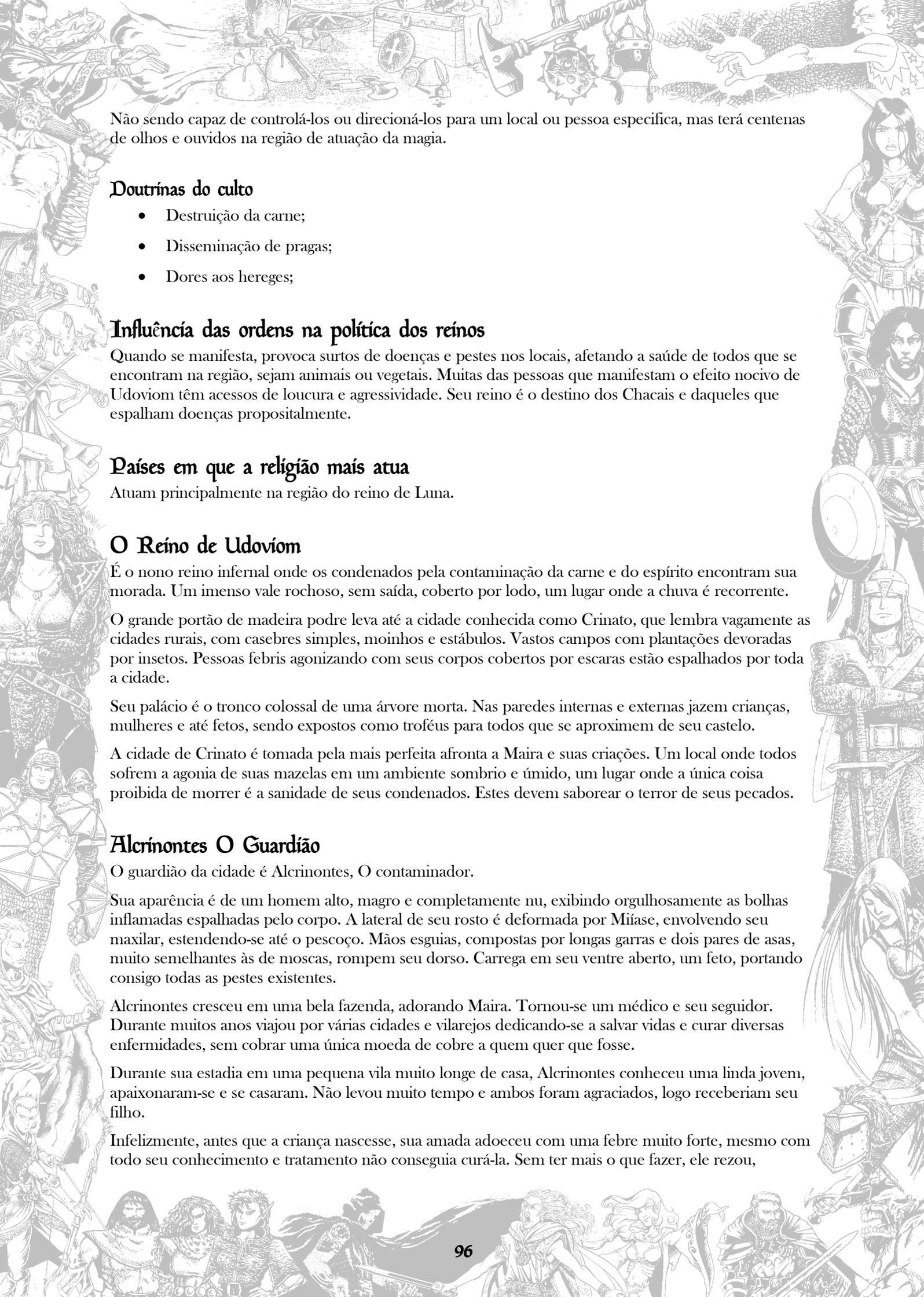
Seu principal templo encontra-se nas galerias do castelo real da cidade de Franges, hoje praticamente abandonado.

Itens Demoníacos

O manto de Udoviom: na posse deste manto profano o demonista é capaz de controlar os insetos que formam, sobre ele, uma espessa armadura. Esta tem a função de proteger o demonista contra golpes de quaisquer armas, mas sendo especialmente sensível ao fogo.

A massa de insetos que forma a armadura também pode ser usada para atacar o adversário, além de causar dificuldade deste se defender de ataques do demonista.

Sentidos Profanos: através do amuleto da casa de Udoviom o demonista pode estabelecer contato mental com um ou mais insetos e outros animais pestilentos da região, podendo assim ver e ouvir tudo o que é dito neste lugar.



Não sendo capaz de controlá-los ou direcioná-los para um local ou pessoa específica, mas terá centenas de olhos e ouvidos na região de atuação da magia.

Doutrinas do culto

- Destruição da carne;
- Disseminação de pragas;
- Dores aos hereges;

Influência das ordens na política dos reinos

Quando se manifesta, provoca surtos de doenças e pestes nos locais, afetando a saúde de todos que se encontram na região, sejam animais ou vegetais. Muitas das pessoas que manifestam o efeito nocivo de Udoviom têm acessos de loucura e agressividade. Seu reino é o destino dos Chacais e daqueles que espalham doenças propositalmente.

Países em que a religião mais atua

Atuam principalmente na região do reino de Luna.

O Reino de Udoviom

É o nono reino infernal onde os condenados pela contaminação da carne e do espírito encontram sua morada. Um imenso vale rochoso, sem saída, coberto por lodo, um lugar onde a chuva é recorrente.

O grande portão de madeira podre leva até a cidade conhecida como Crinato, que lembra vagamente as cidades rurais, com casebres simples, moinhos e estábulos. Vastos campos com plantações devoradas por insetos. Pessoas febris agonizando com seus corpos cobertos por escaras estão espalhados por toda a cidade.

Seu palácio é o tronco colossal de uma árvore morta. Nas paredes internas e externas jazem crianças, mulheres e até fetos, sendo expostos como troféus para todos que se aproximem de seu castelo.

A cidade de Crinato é tomada pela mais perfeita afronta a Maira e suas criações. Um local onde todos sofrem a agonia de suas mazelas em um ambiente sombrio e úmido, um lugar onde a única coisa proibida de morrer é a sanidade de seus condenados. Estes devem saborear o terror de seus pecados.

Alcrinontes O Guardião

O guardião da cidade é Alcrinontes, O contaminador.

Sua aparência é de um homem alto, magro e completamente nu, exibindo orgulhosamente as bolhas inflamadas espalhadas pelo corpo. A lateral de seu rosto é deformada por Míiase, envolvendo seu maxilar, estendendo-se até o pescoço. Mãos esguias, compostas por longas garras e dois pares de asas, muito semelhantes às de moscas, rompem seu dorso. Carrega em seu ventre aberto, um feto, portando consigo todas as pestes existentes.

Alcrinontes cresceu em uma bela fazenda, adorando Maira. Tornou-se um médico e seu seguidor. Durante muitos anos viajou por várias cidades e vilarejos dedicando-se a salvar vidas e curar diversas enfermidades, sem cobrar uma única moeda de cobre a quem quer que fosse.

Durante sua estadia em uma pequena vila muito longe de casa, Alcrinontes conheceu uma linda jovem, apaixonaram-se e se casaram. Não levou muito tempo e ambos foram agraciados, logo receberiam seu filho.

Infelizmente, antes que a criança nascesse, sua amada adoeceu com uma febre muito forte, mesmo com todo seu conhecimento e tratamento não conseguia curá-la. Sem ter mais o que fazer, ele rezou,



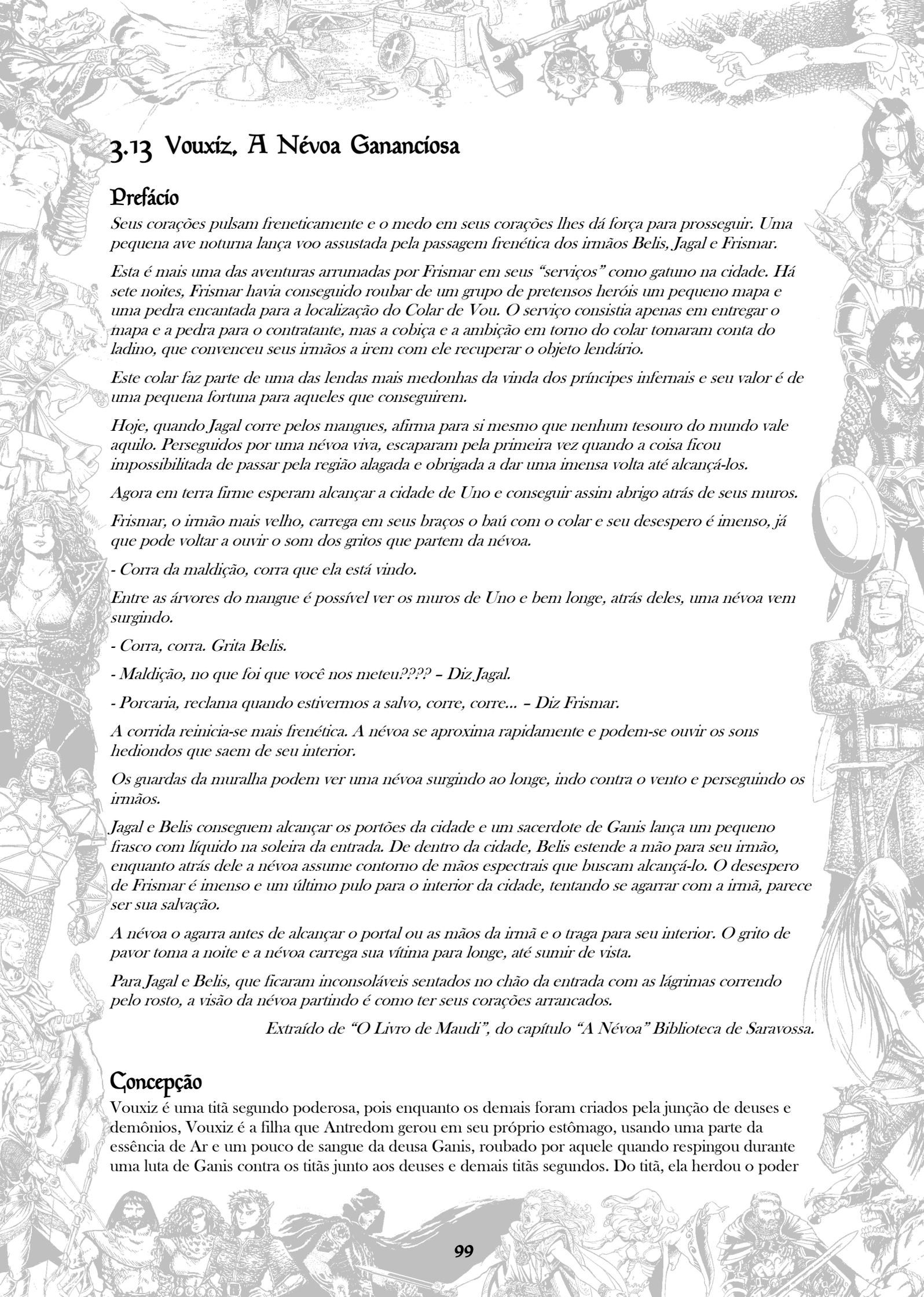
implorando a Maira que a curasse, pois só ela poderia salvar sua família... Sem resposta, o pior aconteceu.

Tomado pela dor, desespero e revolta, abriu o corpo falecido de sua esposa, enquanto afrontava a Deusa que outrora adorava e retirou o feto ainda pulsante, cortou seu próprio abdome e tentou guardar o feto dentro de si enquanto deixava suas vísceras espalharem-se pelo chão. Quando acreditava que estava perto do fim, ouviu uma voz, meio arranhada, mas ainda assim poderia compreendê-la. A voz que parecia mais com o zumbido de uma nuvem de insetos o mandava levantar e assim seu corpo tomou fôlego.

Alcrinontes havia mudado, voltou a viajar e por mais algum tempo sua vida se estendeu. Por onde passava, em cada vila ou cidade por onde era conhecido e outras mais, deixava a peste. O homem que curava, tornou-se o monstro que contaminava, até que em seu fim, Udoviom o convocou e fez de sua obra prima o seu braço direito.

Voulez





3.13 Vouxiz, A Névoa Gananciosa

Prefácio

Seus corações pulsam freneticamente e o medo em seus corações lhes dá força para prosseguir. Uma pequena ave noturna lança voo assustada pela passagem frenética dos irmãos Belis, Jagal e Frismar.

Esta é mais uma das aventuras arrumadas por Frismar em seus “serviços” como gatuno na cidade. Há sete noites, Frismar havia conseguido roubar de um grupo de pretensos heróis um pequeno mapa e uma pedra encantada para a localização do Colar de Vou. O serviço consistia apenas em entregar o mapa e a pedra para o contratante, mas a cobiça e a ambição em torno do colar tomaram conta do ladino, que convenceu seus irmãos a irem com ele recuperar o objeto lendário.

Este colar faz parte de uma das lendas mais medonhas da vinda dos príncipes infernais e seu valor é de uma pequena fortuna para aqueles que conseguirem.

Hoje, quando Jagal corre pelos mangues, afirma para si mesmo que nenhum tesouro do mundo vale aquilo. Perseguidos por uma névoa viva, escaparam pela primeira vez quando a coisa ficou impossibilitada de passar pela região alagada e obrigada a dar uma imensa volta até alcançá-los.

Agora em terra firme esperam alcançar a cidade de Uno e conseguir assim abrigo atrás de seus muros.

Frismar, o irmão mais velho, carrega em seus braços o baú com o colar e seu desespero é imenso, já que pode voltar a ouvir o som dos gritos que partem da névoa.

- Corra da maldição, corra que ela está vindo.

Entre as árvores do mangue é possível ver os muros de Uno e bem longe, atrás deles, uma névoa vem surgindo.

- Corra, corra. Grita Belis.

- Maldição, no que foi que você nos meteu???? - Diz Jagal.

- Porcaria, reclama quando estivermos a salvo, corre, corre... - Diz Frismar.

A corrida reinicia-se mais frenética. A névoa se aproxima rapidamente e podem-se ouvir os sons hediondos que saem de seu interior.

Os guardas da muralha podem ver uma névoa surgindo ao longe, indo contra o vento e perseguindo os irmãos.

Jagal e Belis conseguem alcançar os portões da cidade e um sacerdote de Ganis lança um pequeno frasco com líquido na soleira da entrada. De dentro da cidade, Belis estende a mão para seu irmão, enquanto atrás dele a névoa assume contorno de mãos espectrais que buscam alcançá-lo. O desespero de Frismar é imenso e um último pulo para o interior da cidade, tentando se agarrar com a irmã, parece ser sua salvação.

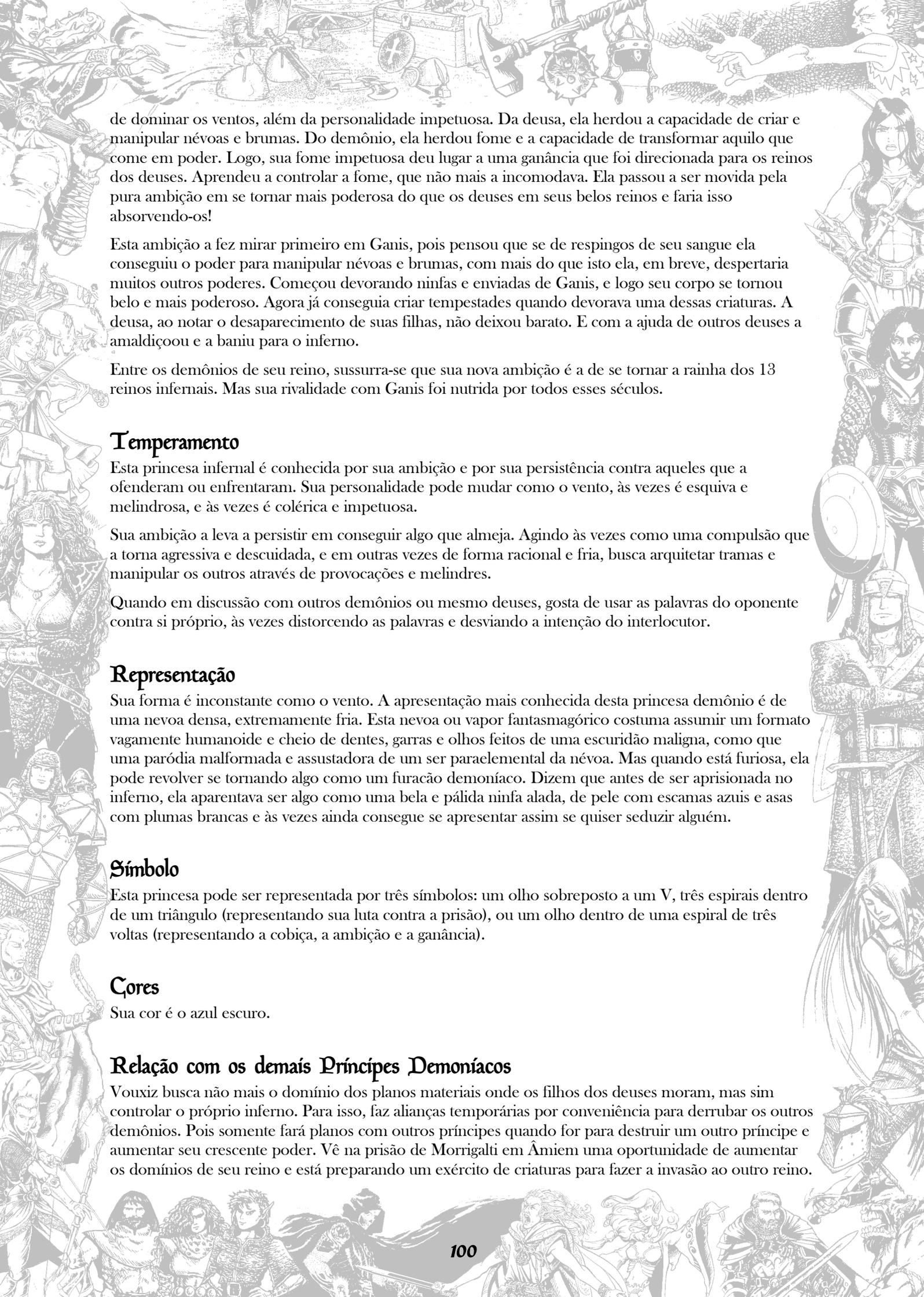
A névoa o agarra antes de alcançar o portal ou as mãos da irmã e o traga para seu interior. O grito de pavor toma a noite e a névoa carrega sua vítima para longe, até sumir de vista.

Para Jagal e Belis, que ficaram inconsoláveis sentados no chão da entrada com as lágrimas correndo pelo rosto, a visão da névoa partindo é como ter seus corações arrancados.

Extraído de “O Livro de Maudi”, do capítulo “A Névoa” Biblioteca de Saravossa.

Concepção

Vouxiz é uma titã segundo poderosa, pois enquanto os demais foram criados pela junção de deuses e demônios, Vouxiz é a filha que Antredom gerou em seu próprio estômago, usando uma parte da essência de Ar e um pouco de sangue da deusa Ganis, roubado por aquele quando respingou durante uma luta de Ganis contra os titãs junto aos deuses e demais titãs segundos. Do titã, ela herdou o poder



de dominar os ventos, além da personalidade impetuosa. Da deusa, ela herdou a capacidade de criar e manipular névoas e brumas. Do demônio, ela herdou fome e a capacidade de transformar aquilo que come em poder. Logo, sua fome impetuosa deu lugar a uma ganância que foi direcionada para os reinos dos deuses. Aprendeu a controlar a fome, que não mais a incomodava. Ela passou a ser movida pela pura ambição em se tornar mais poderosa do que os deuses em seus belos reinos e faria isso absorvendo-os!

Esta ambição a fez mirar primeiro em Ganis, pois pensou que se de respingos de seu sangue ela conseguiu o poder para manipular névoas e brumas, com mais do que isto ela, em breve, despertaria muitos outros poderes. Começou devorando ninfas e enviadas de Ganis, e logo seu corpo se tornou belo e mais poderoso. Agora já conseguia criar tempestades quando devorava uma dessas criaturas. A deusa, ao notar o desaparecimento de suas filhas, não deixou barato. E com a ajuda de outros deuses a amaldiçoou e a banuiu para o inferno.

Entre os demônios de seu reino, sussurra-se que sua nova ambição é a de se tornar a rainha dos 13 reinos infernais. Mas sua rivalidade com Ganis foi nutrida por todos esses séculos.

Temperamento

Esta princesa infernal é conhecida por sua ambição e por sua persistência contra aqueles que a ofenderam ou enfrentaram. Sua personalidade pode mudar como o vento, às vezes é esquiva e melindrosa, e às vezes é colérica e impetuosa.

Sua ambição a leva a persistir em conseguir algo que almeja. Agindo às vezes como uma compulsão que a torna agressiva e descuidada, e em outras vezes de forma racional e fria, busca arquitetar tramas e manipular os outros através de provocações e melindres.

Quando em discussão com outros demônios ou mesmo deuses, gosta de usar as palavras do oponente contra si próprio, às vezes distorcendo as palavras e desviando a intenção do interlocutor.

Representação

Sua forma é inconstante como o vento. A apresentação mais conhecida desta princesa demônio é de uma nevoa densa, extremamente fria. Esta nevoa ou vapor fantasmagórico costuma assumir um formato vagamente humanoide e cheio de dentes, garras e olhos feitos de uma escuridão maligna, como que uma paródia malformada e assustadora de um ser paraelemental da névoa. Mas quando está furiosa, ela pode revolver se tornando algo como um furacão demoníaco. Dizem que antes de ser aprisionada no inferno, ela aparentava ser algo como uma bela e pálida ninfa alada, de pele com escamas azuis e asas com plumas brancas e às vezes ainda consegue se apresentar assim se quiser seduzir alguém.

Símbolo

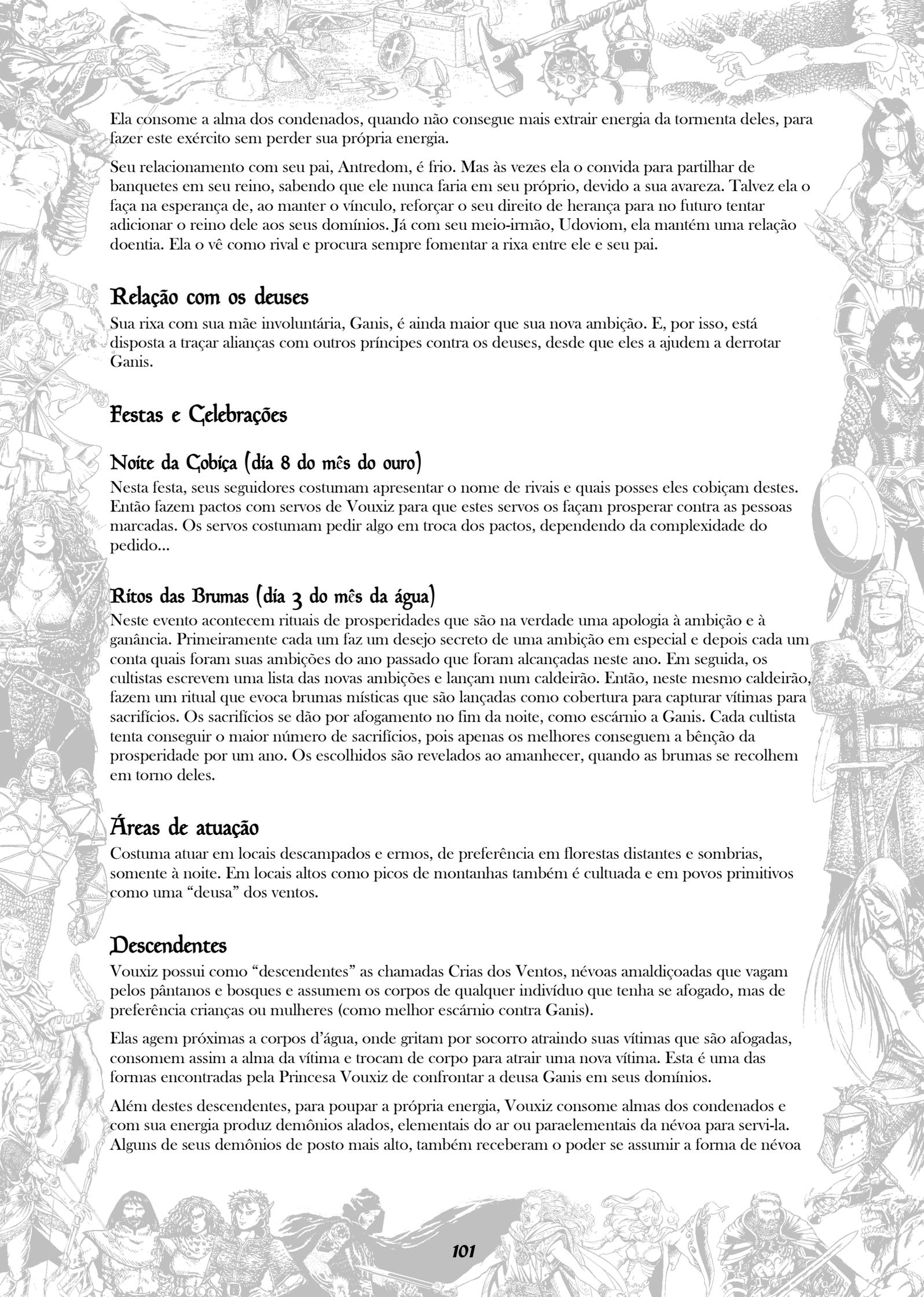
Esta princesa pode ser representada por três símbolos: um olho sobreposto a um V, três espirais dentro de um triângulo (representando sua luta contra a prisão), ou um olho dentro de uma espiral de três voltas (representando a cobiça, a ambição e a ganância).

Cores

Sua cor é o azul escuro.

Relação com os demais Príncipes Demoníacos

Vouxiz busca não mais o domínio dos planos materiais onde os filhos dos deuses moram, mas sim controlar o próprio inferno. Para isso, faz alianças temporárias por conveniência para derrubar os outros demônios. Pois somente fará planos com outros príncipes quando for para destruir um outro príncipe e aumentar seu crescente poder. Vê na prisão de Morigalti em Âniem uma oportunidade de aumentar os domínios de seu reino e está preparando um exército de criaturas para fazer a invasão ao outro reino.



Ela consome a alma dos condenados, quando não consegue mais extrair energia da tormenta deles, para fazer este exercício sem perder sua própria energia.

Seu relacionamento com seu pai, Antredom, é frio. Mas às vezes ela o convida para partilhar de banquetes em seu reino, sabendo que ele nunca faria em seu próprio, devido a sua avareza. Talvez ela o faça na esperança de, ao manter o vínculo, reforçar o seu direito de herança para no futuro tentar adicionar o reino dele aos seus domínios. Já com seu meio-irmão, Udoviom, ela mantém uma relação doentia. Ela o vê como rival e procura sempre fomentar a rixa entre ele e seu pai.

Relação com os deuses

Sua rixa com sua mãe involuntária, Ganis, é ainda maior que sua nova ambição. E, por isso, está disposta a traçar alianças com outros príncipes contra os deuses, desde que eles a ajudem a derrotar Ganis.

Festas e Celebrações

Noite da Cobiça (dia 8 do mês do ouro)

Nesta festa, seus seguidores costumam apresentar o nome de rivais e quais posses eles cobiçam destes. Então fazem pactos com servos de Vouxiz para que estes servos os façam prosperar contra as pessoas marcadas. Os servos costumam pedir algo em troca dos pactos, dependendo da complexidade do pedido...

Ritos das Brumas (dia 3 do mês da água)

Neste evento acontecem rituais de prosperidades que são na verdade uma apologia à ambição e à ganância. Primeiramente cada um faz um desejo secreto de uma ambição em especial e depois cada um conta quais foram suas ambições do ano passado que foram alcançadas neste ano. Em seguida, os cultistas escrevem uma lista das novas ambições e lançam num caldeirão. Então, neste mesmo caldeirão, fazem um ritual que evoca brumas místicas que são lançadas como cobertura para capturar vítimas para sacrifícios. Os sacrifícios se dão por afogamento no fim da noite, como escárnio a Ganis. Cada cultista tenta conseguir o maior número de sacrifícios, pois apenas os melhores conseguem a bênção da prosperidade por um ano. Os escolhidos são revelados ao amanhecer, quando as brumas se recolhem em torno deles.

Áreas de atuação

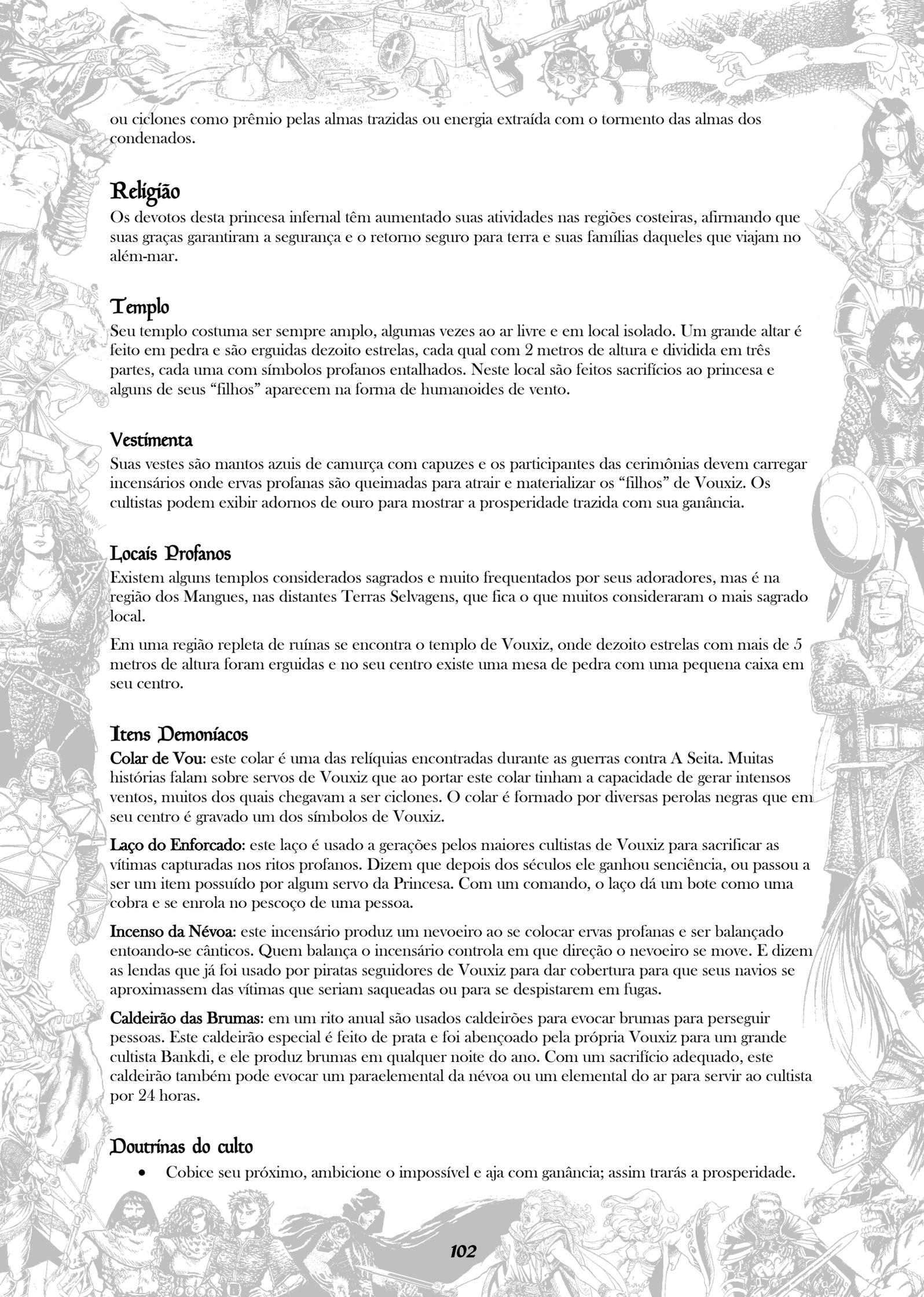
Costuma atuar em locais descampados e ermos, de preferência em florestas distantes e sombrias, somente à noite. Em locais altos como picos de montanhas também é cultuada e em povos primitivos como uma “deusa” dos ventos.

Descendentes

Vouxiz possui como “descendentes” as chamadas Crias dos Ventos, névoas amaldiçoadas que vagam pelos pântanos e bosques e assumem os corpos de qualquer indivíduo que tenha se afogado, mas de preferência crianças ou mulheres (como melhor escárnio contra Ganis).

Elas agem próximas a corpos d’água, onde gritam por socorro atraindo suas vítimas que são afogadas, consomem assim a alma da vítima e trocam de corpo para atrair uma nova vítima. Esta é uma das formas encontradas pela Princesa Vouxiz de confrontar a deusa Ganis em seus domínios.

Além destes descendentes, para poupar a própria energia, Vouxiz consome almas dos condenados e com sua energia produz demônios alados, elementais do ar ou paraelementais da névoa para servi-la. Alguns de seus demônios de posto mais alto, também receberam o poder se assumir a forma de névoa



ou ciclones como prêmio pelas almas trazidas ou energia extraída com o tormento das almas dos condenados.

Religião

Os devotos desta princesa infernal têm aumentado suas atividades nas regiões costeiras, afirmando que suas graças garantiram a segurança e o retorno seguro para terra e suas famílias daqueles que viajam no além-mar.

Templo

Seu templo costuma ser sempre amplo, algumas vezes ao ar livre e em local isolado. Um grande altar é feito em pedra e são erguidas dezoito estrelas, cada qual com 2 metros de altura e dividida em três partes, cada uma com símbolos profanos entalhados. Neste local são feitos sacrifícios ao princesa e alguns de seus “filhos” aparecem na forma de humanoides de vento.

Vestimenta

Suas vestes são mantos azuis de camurça com capuzes e os participantes das cerimônias devem carregar incensários onde ervas profanas são queimadas para atrair e materializar os “filhos” de Vouxiz. Os cultistas podem exibir adornos de ouro para mostrar a prosperidade trazida com sua ganância.

Locais Profanos

Existem alguns templos considerados sagrados e muito frequentados por seus adoradores, mas é na região dos Mangues, nas distantes Terras Selvagens, que fica o que muitos consideraram o mais sagrado local.

Em uma região repleta de ruínas se encontra o templo de Vouxiz, onde dezoito estrelas com mais de 5 metros de altura foram erguidas e no seu centro existe uma mesa de pedra com uma pequena caixa em seu centro.

Itens Demoníacos

Colar de Vou: este colar é uma das relíquias encontradas durante as guerras contra A Seita. Muitas histórias falam sobre servos de Vouxiz que ao portar este colar tinham a capacidade de gerar intensos ventos, muitos dos quais chegavam a ser ciclones. O colar é formado por diversas perolas negras que em seu centro é gravado um dos símbolos de Vouxiz.

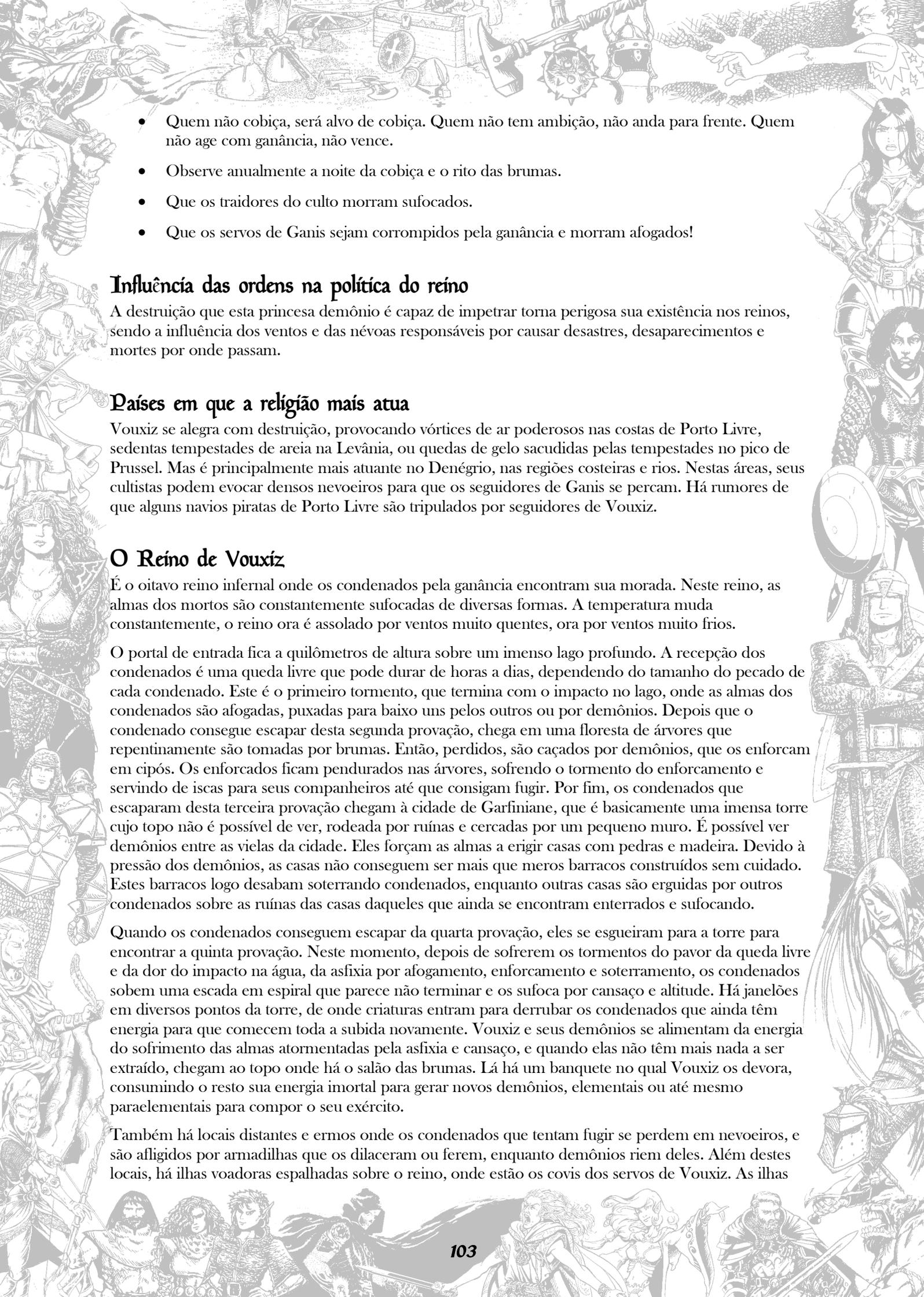
Laço do Enforcado: este laço é usado a gerações pelos maiores cultistas de Vouxiz para sacrificar as vítimas capturadas nos ritos profanos. Dizem que depois dos séculos ele ganhou senciência, ou passou a ser um item possuído por algum servo da Princesa. Com um comando, o laço dá um bote como uma cobra e se enrola no pescoço de uma pessoa.

Incenso da Névoa: este incensário produz um nevoeiro ao se colocar ervas profanas e ser balançado entoando-se cânticos. Quem balança o incensário controla em que direção o nevoeiro se move. E dizem as lendas que já foi usado por piratas seguidores de Vouxiz para dar cobertura para que seus navios se aproximassem das vítimas que seriam saqueadas ou para se despistarem em fugas.

Caldeirão das Brumas: em um rito anual são usados caldeirões para evocar brumas para perseguir pessoas. Este caldeirão especial é feito de prata e foi abençoado pela própria Vouxiz para um grande cultista Bankdi, e ele produz brumas em qualquer noite do ano. Com um sacrifício adequado, este caldeirão também pode evocar um paraelemental da névoa ou um elemental do ar para servir ao cultista por 24 horas.

Doutrinas do culto

- Cobice seu próximo, ambicione o impossível e aja com ganância; assim trará a prosperidade.

- 
- Quem não cobiça, será alvo de cobiça. Quem não tem ambição, não anda para frente. Quem não age com ganância, não vence.
 - Observe anualmente a noite da cobiça e o rito das brumas.
 - Que os traidores do culto morram sufocados.
 - Que os servos de Ganis sejam corrompidos pela ganância e morram afogados!

Influência das ordens na política do reino

A destruição que esta princesa demônio é capaz de impetrar torna perigosa sua existência nos reinos, sendo a influência dos ventos e das névoas responsáveis por causar desastres, desaparecimentos e mortes por onde passam.

Países em que a religião mais atua

Vouxiz se alegra com destruição, provocando vórtices de ar poderosos nas costas de Porto Livre, sedentas tempestades de areia na Levânia, ou quedas de gelo sacudidas pelas tempestades no pico de Prussel. Mas é principalmente mais atuante no Denégrio, nas regiões costeiras e rios. Nestas áreas, seus cultistas podem evocar densos nevoeiros para que os seguidores de Ganis se percam. Há rumores de que alguns navios piratas de Porto Livre são tripulados por seguidores de Vouxiz.

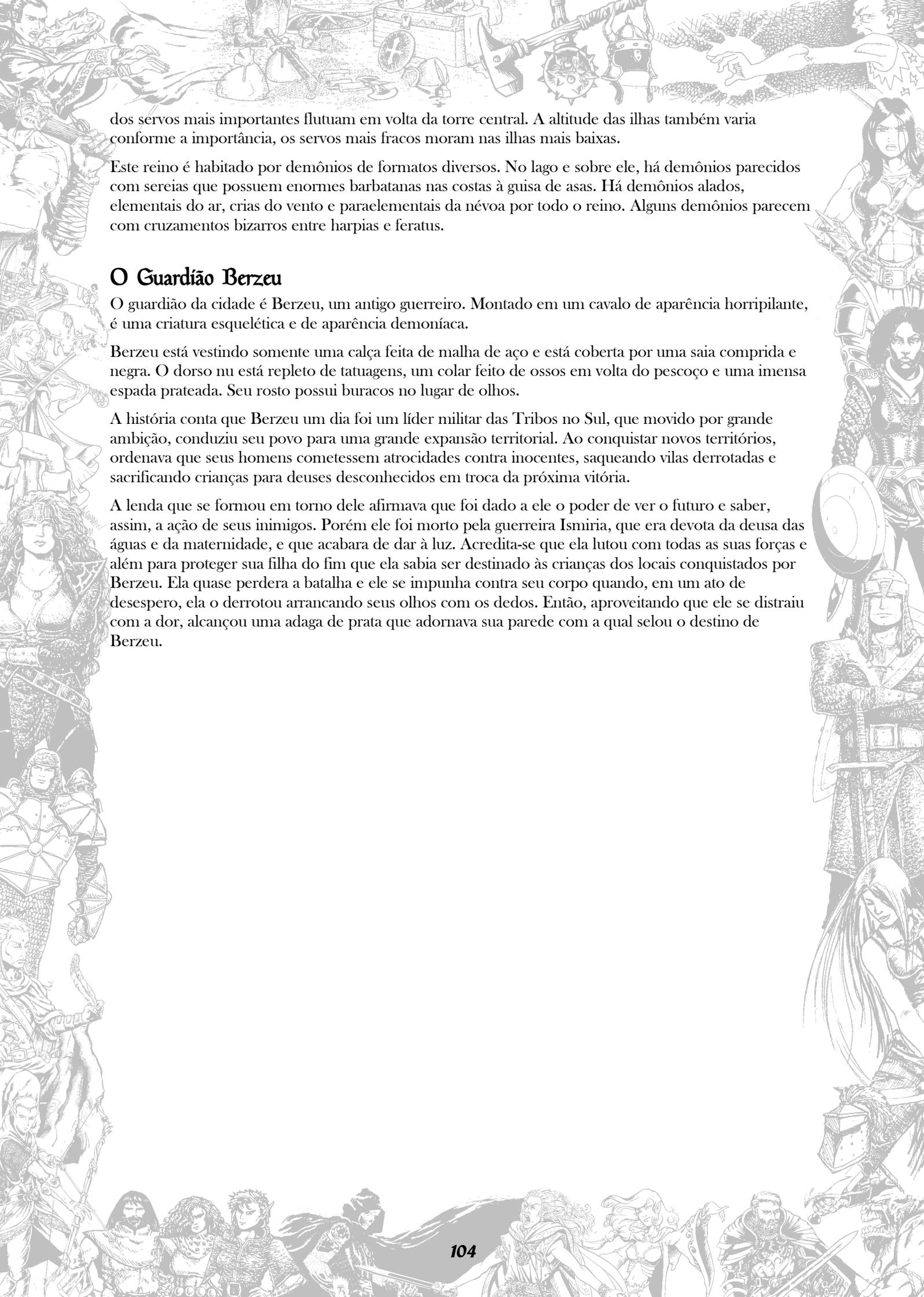
O Reino de Vouxiz

É o oitavo reino infernal onde os condenados pela ganância encontram sua morada. Neste reino, as almas dos mortos são constantemente sufocadas de diversas formas. A temperatura muda constantemente, o reino ora é assolado por ventos muito quentes, ora por ventos muito frios.

O portal de entrada fica a quilômetros de altura sobre um imenso lago profundo. A recepção dos condenados é uma queda livre que pode durar de horas a dias, dependendo do tamanho do pecado de cada condenado. Este é o primeiro tormento, que termina com o impacto no lago, onde as almas dos condenados são afogadas, puxadas para baixo uns pelos outros ou por demônios. Depois que o condenado consegue escapar desta segunda provação, chega em uma floresta de árvores que repentinamente são tomadas por brumas. Então, perdidos, são caçados por demônios, que os enforcam em cipós. Os enforcados ficam pendurados nas árvores, sofrendo o tormento do enforcamento e servindo de iscas para seus companheiros até que consigam fugir. Por fim, os condenados que escaparam desta terceira provação chegam à cidade de Garfiniane, que é basicamente uma imensa torre cujo topo não é possível de ver, rodeada por ruínas e cercadas por um pequeno muro. É possível ver demônios entre as vielas da cidade. Eles forçam as almas a erigir casas com pedras e madeira. Devido à pressão dos demônios, as casas não conseguem ser mais que meros barracos construídos sem cuidado. Estes barracos logo desabam soterrando condenados, enquanto outras casas são erguidas por outros condenados sobre as ruínas das casas daqueles que ainda se encontram enterrados e sufocando.

Quando os condenados conseguem escapar da quarta provação, eles se esgueiram para a torre para encontrar a quinta provação. Neste momento, depois de sofrerem os tormentos do pavor da queda livre e da dor do impacto na água, da asfixia por afogamento, enforcamento e soterramento, os condenados sobem uma escada em espiral que parece não terminar e os sufoca por cansaço e altitude. Há janelões em diversos pontos da torre, de onde criaturas entram para derrubar os condenados que ainda têm energia para que comecem toda a subida novamente. Vouxiz e seus demônios se alimentam da energia do sofrimento das almas atormentadas pela asfixia e cansaço, e quando elas não têm mais nada a ser extraído, chegam ao topo onde há o salão das brumas. Lá há um banquete no qual Vouxiz os devora, consumindo o resto sua energia imortal para gerar novos demônios, elementais ou até mesmo paraelementais para compor o seu exército.

Também há locais distantes e ermos onde os condenados que tentam fugir se perdem em nevoeiros, e são afligidos por armadilhas que os dilaceram ou ferem, enquanto demônios riem deles. Além destes locais, há ilhas voadoras espalhadas sobre o reino, onde estão os covis dos servos de Vouxiz. As ilhas



dos servos mais importantes flutuam em volta da torre central. A altitude das ilhas também varia conforme a importância, os servos mais fracos moram nas ilhas mais baixas.

Este reino é habitado por demônios de formatos diversos. No lago e sobre ele, há demônios parecidos com sereias que possuem enormes barbatanas nas costas à guisa de asas. Há demônios alados, elementais do ar, crias do vento e paraelementais da névoa por todo o reino. Alguns demônios parecem com cruzamentos bizarros entre harpias e feratus.

O Guardião Berzeu

O guardião da cidade é Berzeu, um antigo guerreiro. Montado em um cavalo de aparência horripilante, é uma criatura esquelética e de aparência demoníaca.

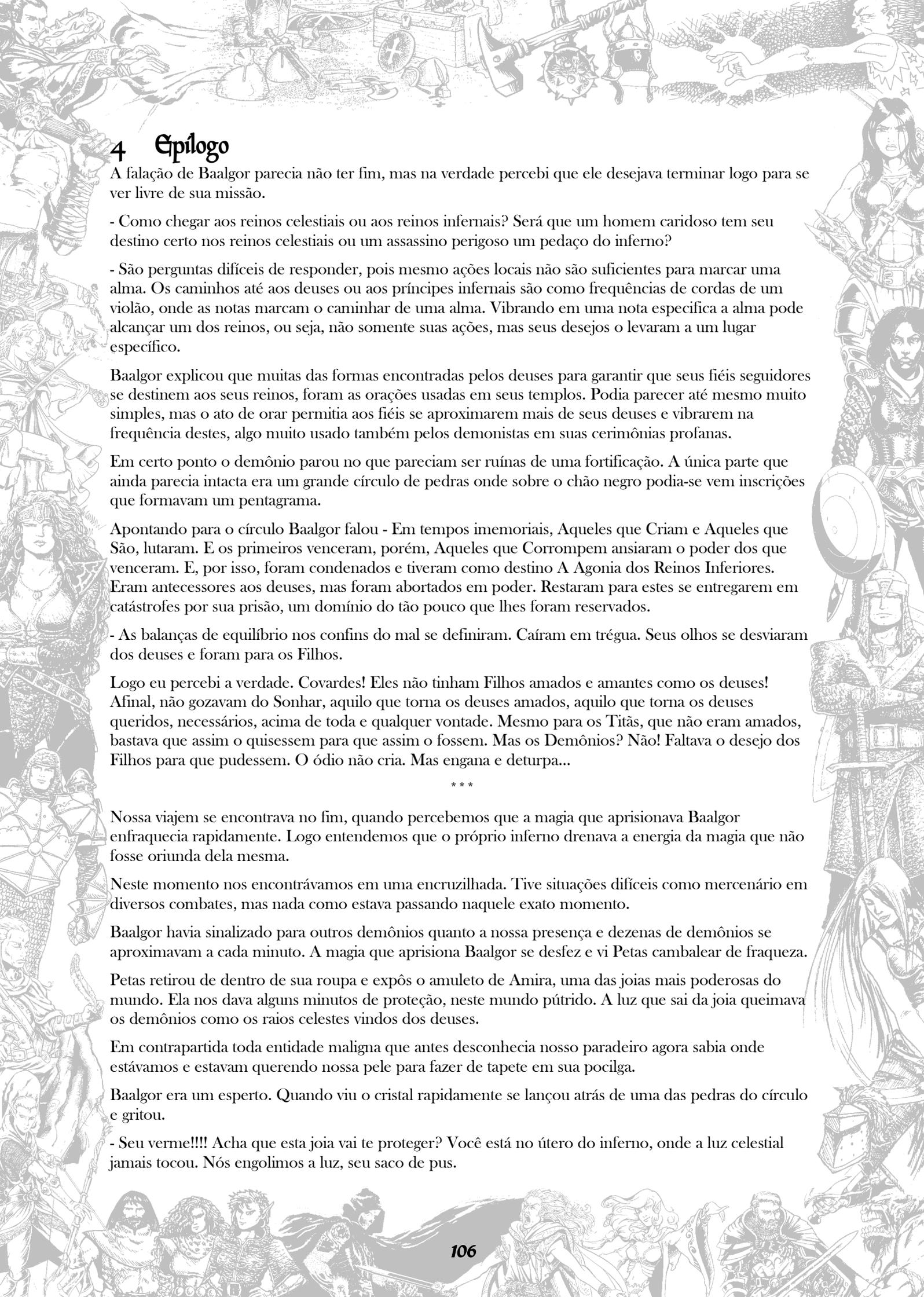
Berzeu está vestindo somente uma calça feita de malha de aço e está coberta por uma saia comprida e negra. O dorso nu está repleto de tatuagens, um colar feito de ossos em volta do pescoço e uma imensa espada prateada. Seu rosto possui buracos no lugar de olhos.

A história conta que Berzeu um dia foi um líder militar das Tribos no Sul, que movido por grande ambição, conduziu seu povo para uma grande expansão territorial. Ao conquistar novos territórios, ordenava que seus homens cometessem atrocidades contra inocentes, saqueando vilas derrotadas e sacrificando crianças para deuses desconhecidos em troca da próxima vitória.

A lenda que se formou em torno dele afirmava que foi dado a ele o poder de ver o futuro e saber, assim, a ação de seus inimigos. Porém ele foi morto pela guerreira Ismiria, que era devota da deusa das águas e da maternidade, e que acabara de dar à luz. Acredita-se que ela lutou com todas as suas forças e além para proteger sua filha do fim que ela sabia ser destinado às crianças dos locais conquistados por Berzeu. Ela quase perdera a batalha e ele se impunha contra seu corpo quando, em um ato de desespero, ela o derrotou arrancando seus olhos com os dedos. Então, aproveitando que ele se distraiu com a dor, alcançou uma adaga de prata que adornava sua parede com a qual selou o destino de Berzeu.

Epílogo





4 Epílogo

A falação de Baalgor parecia não ter fim, mas na verdade percebi que ele desejava terminar logo para se ver livre de sua missão.

- Como chegar aos reinos celestiais ou aos reinos infernais? Será que um homem caridoso tem seu destino certo nos reinos celestiais ou um assassino perigoso um pedaço do inferno?

- São perguntas difíceis de responder, pois mesmo ações locais não são suficientes para marcar uma alma. Os caminhos até aos deuses ou aos príncipes infernais são como frequências de cordas de um violão, onde as notas marcam o caminhar de uma alma. Vibrando em uma nota específica a alma pode alcançar um dos reinos, ou seja, não somente suas ações, mas seus desejos o levaram a um lugar específico.

Baalgor explicou que muitas das formas encontradas pelos deuses para garantir que seus fiéis seguidores se destinassem aos seus reinos, foram as orações usadas em seus templos. Podia parecer até mesmo muito simples, mas o ato de orar permitia aos fiéis se aproximarem mais de seus deuses e vibrarem na frequência destes, algo muito usado também pelos demonistas em suas cerimônias profanas.

Em certo ponto o demônio parou no que pareciam ser ruínas de uma fortificação. A única parte que ainda parecia intacta era um grande círculo de pedras onde sobre o chão negro podia-se ver inscrições que formavam um pentagrama.

Apontando para o círculo Baalgor falou - Em tempos imemoriais, Aqueles que Criam e Aqueles que São, lutaram. E os primeiros venceram, porém, Aqueles que Corrompem ansiaram o poder dos que venceram. E, por isso, foram condenados e tiveram como destino A Agonia dos Reinos Inferiores. Eram antecessores aos deuses, mas foram abortados em poder. Restaram para estes se entregarem em catástrofes por sua prisão, um domínio do tão pouco que lhes foram reservados.

- As balanças de equilíbrio nos confins do mal se definiram. Caíram em trégua. Seus olhos se desviaram dos deuses e foram para os Filhos.

Logo eu percebi a verdade. Covardes! Eles não tinham Filhos amados e amantes como os deuses! Afinal, não gozavam do Sonhar, aquilo que torna os deuses amados, aquilo que torna os deuses queridos, necessários, acima de toda e qualquer vontade. Mesmo para os Titãs, que não eram amados, bastava que assim o quisessem para que assim o fossem. Mas os Demônios? Não! Faltava o desejo dos Filhos para que pudessem. O ódio não cria. Mas engana e deturpa...

Nossa viagem se encontrava no fim, quando percebemos que a magia que aprisionava Baalgor enfraquecia rapidamente. Logo entendemos que o próprio inferno drenava a energia da magia que não fosse oriunda dela mesma.

Neste momento nos encontrávamos em uma encruzilhada. Tive situações difíceis como mercenário em diversos combates, mas nada como estava passando naquele exato momento.

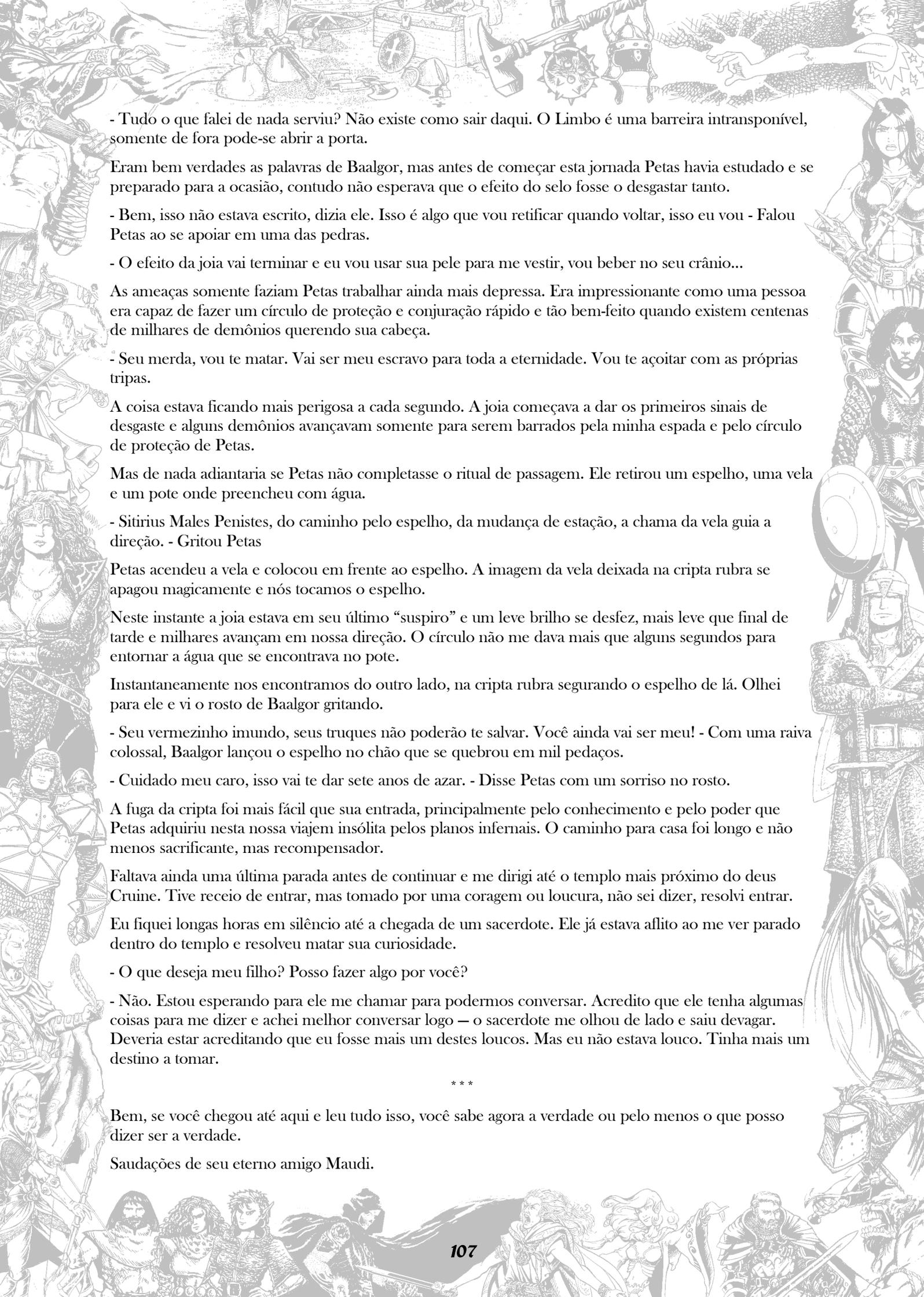
Baalgor havia sinalizado para outros demônios quanto a nossa presença e dezenas de demônios se aproximavam a cada minuto. A magia que aprisiona Baalgor se desfez e vi Petas cambaleando de fraqueza.

Petas retirou de dentro de sua roupa e expôs o amuleto de Amira, uma das joias mais poderosas do mundo. Ela nos dava alguns minutos de proteção, neste mundo pútrido. A luz que sai da joia queimava os demônios como os raios celestes vindos dos deuses.

Em contrapartida toda entidade maligna que antes desconhecia nosso paradeiro agora sabia onde estávamos e estavam querendo nossa pele para fazer de tapete em sua pocilga.

Baalgor era um esperto. Quando viu o cristal rapidamente se lançou atrás de uma das pedras do círculo e gritou.

- Seu verme!!!! Acha que esta joia vai te proteger? Você está no útero do inferno, onde a luz celestial jamais tocou. Nós engolimos a luz, seu saco de pus.



- Tudo o que falei de nada serviu? Não existe como sair daqui. O Limbo é uma barreira intransponível, somente de fora pode-se abrir a porta.

Eram bem verdades as palavras de Baalgor, mas antes de começar esta jornada Petas havia estudado e se preparado para a ocasião, contudo não esperava que o efeito do selo fosse o desgastar tanto.

- Bem, isso não estava escrito, dizia ele. Isso é algo que vou retificar quando voltar, isso eu vou - Falou Petas ao se apoiar em uma das pedras.

- O efeito da joia vai terminar e eu vou usar sua pele para me vestir, vou beber no seu crânio...

As ameaças somente faziam Petas trabalhar ainda mais depressa. Era impressionante como uma pessoa era capaz de fazer um círculo de proteção e conjuração rápido e tão bem-feito quando existem centenas de milhares de demônios querendo sua cabeça.

- Seu merda, vou te matar. Vai ser meu escravo para toda a eternidade. Vou te açoiar com as próprias tripas.

A coisa estava ficando mais perigosa a cada segundo. A joia começava a dar os primeiros sinais de desgaste e alguns demônios avançavam somente para serem barrados pela minha espada e pelo círculo de proteção de Petas.

Mas de nada adiantaria se Petas não completasse o ritual de passagem. Ele retirou um espelho, uma vela e um pote onde preencheu com água.

- Sitírius Males Penistes, do caminho pelo espelho, da mudança de estação, a chama da vela guia a direção. - Gritou Petas

Petas acendeu a vela e colocou em frente ao espelho. A imagem da vela deixada na cripta rubra se apagou magicamente e nós tocamos o espelho.

Neste instante a joia estava em seu último “suspiro” e um leve brilho se desfez, mais leve que final de tarde e milhares avançam em nossa direção. O círculo não me dava mais que alguns segundos para entornar a água que se encontrava no pote.

Instantaneamente nos encontramos do outro lado, na cripta rubra segurando o espelho de lá. Olhei para ele e vi o rosto de Baalgor gritando.

- Seu vermezinho imundo, seus truques não poderão te salvar. Você ainda vai ser meu! - Com uma raiva colossal, Baalgor lançou o espelho no chão que se quebrou em mil pedaços.

- Cuidado meu caro, isso vai te dar sete anos de azar. - Disse Petas com um sorriso no rosto.

A fuga da cripta foi mais fácil que sua entrada, principalmente pelo conhecimento e pelo poder que Petas adquiriu nesta nossa viagem insólita pelos planos infernais. O caminho para casa foi longo e não menos sacrificante, mas recompensador.

Faltava ainda uma última parada antes de continuar e me dirigi até o templo mais próximo do deus Cruine. Tive receio de entrar, mas tomado por uma coragem ou loucura, não sei dizer, resolvi entrar.

Eu fiquei longas horas em silêncio até a chegada de um sacerdote. Ele já estava aflito ao me ver parado dentro do templo e resolveu matar sua curiosidade.

- O que deseja meu filho? Posso fazer algo por você?

- Não. Estou esperando para ele me chamar para podermos conversar. Acredito que ele tenha algumas coisas para me dizer e achei melhor conversar logo — o sacerdote me olhou de lado e saiu devagar. Deveria estar acreditando que eu fosse mais um destes loucos. Mas eu não estava louco. Tinha mais um destino a tomar.

Bem, se você chegou até aqui e leu tudo isso, você sabe agora a verdade ou pelo menos o que posso dizer ser a verdade.

Saudações de seu eterno amigo Maudi.