



**Incorporação:** para clérigos e iluminados, os Poderes Especiais se manifestam sem custo de poder mágico quando a divindade estiver incorporada. Neste caso, é necessário testar a competência Religião. O resultado, associado ao nível na competência, indicará a duração da Incorporação (mesma tabela dos efeitos mágicos). Durante a Incorporação, o devoto perde o controle de seus atos, ficando semi-consciente, e só pode realizar os Poderes Especiais, além de ações de sobrevivência, exceto se a incorporação for intermediada por campeão ou monge. Por este motivo, campeões e monges também desenvolvem dois Poderes específicos, relativos apenas às duas divindades de devoção:

*Baixar a Divindade* (Conjuração, CS):

O = percebe presença de entidades relacionadas à divindade;

M = comunica-se com tais entidades;

I = incorpora uma entidade em clérigo/a ou iluminado/a devoto/a, que fica semi-consciente;

A = controla a incorporação, conseguindo comunicar-se com a consciência do incorporado;

P = pode fazer a incorporação a distância ou em momento posterior, desde que disponha de algo do incorporado;

C = permite incorporação mantendo a consciência do incorporado.

*Subir a Divindade* (Esconjuração, CM):

O = percebe possessões de entidades relacionadas à divindade;

M = comunica-se com a consciência do incorporado;

I = exorciza uma entidade incorporada em clérigo/a ou iluminado/a devoto/a;

A = controla o exorcismo, podendo comunicar-se com a entidade;

P = pode fazer o exorcismo a distância ou em momento posterior, desde que disponha de algo do incorporado;

C = impede que determinada entidade incorpore em determinada pessoa.

A relação entre um agente incorporador e um devoto que incorpora deve ser de confiança. Quando há concordância tanto da entidade quanto do incorporado, o teste resume-se à dificuldade do nível. Caso haja conflito, além da dificuldade do nível, deve ser feito um teste comparativo de Competência Pessoal para resistência, à qual pode-se somar competências relativas, como Determinação, Ocultismo, Religião, ou o nível no efeito Esconjuração.

O contraponto nesta relação é o Talismã *Corpo Fechado* (Sincronicidade, CP), feito somente por clérigos/as em outros devotos (nunca em si mesmos), especialmente nos campeões de confiança. São escarificações feitas na pele do devoto com lâmina (faca, punhal ou adaga) pertencente ao devoto, especialmente dedicada à divindade, que só pode ser utilizada para tal ou para sacrifícios em honra da divindade. O ritual deve ser feito no local de devoção à divindade.

O = presente perigo iminente;

M = aumenta a coluna de defesa igual a resultado;

I = altera-se a situação de perigo imediato de modo a dificultar o ataque (arma quebra, oponente escorrega, cai uma bigorna na frente etc);

A = controla os eventos de modo a evitar ou minimizar um confronto iminente;

P = presente premeditação de ataque;

C = torna-se inatingível por determinado oponente, na medida em que os eventos nunca permitem ou dificultam ao máximo o confronto.



### **1. O Mensageiro**

*Conhecido como Driano nos reinos do Sul. No plano espiritual, é o mensageiro entre as divindades e os mortais a comanda os espíritos rebeldes e traiçoeiros. Sendo itinerante, não comanda nenhum domínio natural, mas tem preferência pelos dias e noites limpos. No plano mortal, preside as competências ligadas à negociação, comércio, praticidade, engodo, sedução e sexualidade masculina. Seus devotos/as costumam ser mercadores, mensageiros, viajantes, foras-da-lei e gigolôs.*

*Suas oferendas são bebidas alcoólicas destiladas, carnes, preferencialmente de bode preto, assadas com temperos fortes, com farinha frita em óleo vegetal, servidas em alguidares de qualquer material, colocados em encruzilhadas externas ou internas.*

*Hora: 22 a 0h; primeiro dia da semana; primeiro mês do Inverno.*

*Clérigos/as: conhecidos como Mascates ou Arautos de Driano.*

*Campeões: conhecidos como Ladinos, obrigatoriamente filiados à única guilda de ladrões oficialmente permitida, a Ordem da Encruzilhada.*

Poder Especial: *Troca de Favores* (Conjuração, CS)

Amuleto sagrado: *Moedas de Abrir os Caminhos* (Psicocinese com Sincronicidade)

Versão simbólica: cordão de couro preto com 7 moedas de cobre e 7 búzios vermelhos



### **2. O Senhor da Guerra**

*Chamado de Borias nos reinos do Sul. No plano espiritual, é o general que comanda os espíritos guerreiros e ferreiros que fazem as armas das divindades. Também atua como engenheiro que constrói os palácios e cidades divinas. Seu domínio natural é o dos minérios e metais. No plano mortal, preside os exércitos organizados e sua hierarquia e as competências ligadas à estratégia, construção, artesanato e tecnologia.*

*Exige obediência cega dos seus devotos, em geral soldados e oficiais, artesãos, construtores, ferreiros e armeiros.*

*Oferendas frugais porém abundantes devem ser servidas em alguidares de cerâmica, ferro ou aço sobre altares de pedra em estradas ou nos locais de treinamento ou trabalho.*

*Hora: 20 a 22h; segundo dia da semana; segundo mês do Inverno.*

Poderes Especiais: *Armadura Viva* (Transmutação, Metamorfose e Psicocinese)

Amuleto sagrado: *Espada de Bórias* (Transmutação, CP)

Versão simbólica: cordão e pomo de aço com o símbolo do deus, que deve estar atarrachado na arma branca durante o uso do poder.



### **3. O Caçador**

*Conhecido como Seldzar nos reinos do Sul, comanda os espíritos da natureza e provê caça e frutos para as divindades. Seu domínio natural são florestas, campos e plantações e no plano mortal, as competências relativas à caça, coleta e agricultura.*

*Seus devotos costumam ser caçadores, lenhadores, lavradores. Muitos arqueiros lhe oferecem preces e oferendas antes de entrarem em combate. Oferece-se a ele derivados animais em geral e carnes de animais selvagens adultos e machos junto com frutos, sementes e ervas, servidos em alguidares de madeira ou marfim deixados em lugares selvagens.*

*Hora: 18 a 20h; quarto dia da semana; terceiro mês do Inverno.*

*Clérigos/as: frequentemente confundidos com druidas examãs.*

*Campeões: conhecidos como Guardiães (Rangers)*

Poder Especial: *Chamado Selvagem* (Empatia com Metamorfose)

Amuleto sagrado: *Arco de Uma Flecha* (Transmutação em nível de Criação; poder mágico 36 + o do usuário; recuperação: oferenda, 12 pontos por hora) = imune aos elementos; só pode ser destruído por Esconjuração no mesmo nível.

O = localiza flechas disparadas;

M = replica flechas durante o disparo, dobrando o dano;

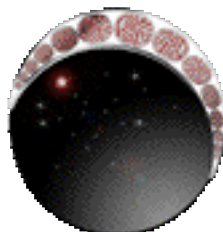
I = transforma qualquer objeto em flecha em contato com o Arco;

A = aprimora a performance, de acordo com resultado, aumentando número de disparos na rodada ou reduzindo penalidade de localização;

P = ajusta-se à distância do alvo, aumentando, igual a resultado, o alcance ou permitindo queima-roupa;

C = cria flechas de energia que fazem dano igual a resultado + poder mágico.

Versão simbólica: um cordão de couro cru com pingentes de marfim ou osso e sementes verdes e azuis que deve estar enrolado na empunhadura do arco durante o uso do poder.



### **4. A Feiticeira**

*Altéa, nos reinos do sul, é a misteriosa e temida senhora dos feitiços, das pestes e suas curas, da noite, das estrelas e da lua. No plano mortal, preside as competências ligadas à ciência, medicina e todas as formas de acúmulo de conhecimento. É ela quem envia os poderes mágicos aos mortais, daí serem seus devotos em geral feiticeiros, cientistas, cirurgiões e curandeiros, que devem sempre aprender e ensinar.*

*Oferendas devem ser feitas em ambientes fechados mas que permitam a entrada do luar, de ervas, ovos e sementes cozidas como uma sopa num caldeirão de latão, bronze ou prata. Ela gosta muito também de pipoca frita no azeite.*

*Hora: 16 a 18h; segundo dia da semana; primeiro mês da Primavera.*

*Clérigos/as: conhecidos como Magos/as, são na verdade feiticeiros/as do Círculo de Altéa, que se dedicam a estudar as manifestações mágicas da deusa. Esta é a única organização de feiticeiros autorizada a administrar escolas oficiais de magia.*

Poderes Especiais: *Portais Dimensionais* (Projeção Astral, CP)

Amuleto sagrado: *Chocalho de Espíritos* (Conjuração, CS)

Versão simbólica: cordão e guizos de prata ou prateados, entremeados de pedras vermelhas e pretas.



### 5. O/A Menestrel

Conhecido/a como *Soluna* ou *Serpente* nos reinos do sul, reza o mito que é quem restaura a paz, no amor e na guerra, entre a *Senhora Guerreira* e o *Rei*, acordando-o ou chamando-o de volta depois que a fúria dela é aplacada, trazendo o sol depois das tempestades através do arco-íris. O/a andrógino/a responsável pelo entretenimento das divindades e pelos espíritos brincalhões traz prazer e dúvida, provocando as mudanças e fazendo pensar. No plano mortal, preside as transformações e ciclos e todas as competências feitas de forma ousada e exótica.

Hora: 14 a 16h; quarto dia da semana; segundo mês da Primavera.

Seus/suas seguidores costumam ser atores e atrizes, menestréis, poetas, músicos, palhaços, rebeldes e excêntricos.

As oferendas devem ser feitas em locais fechados ou abertos se houver arco-íris, de comida exótica e bem arrumada em alguidares de formas e materiais estranhos ou pouco usuais.

Clérigos/as: conhecidos como Bardos/as

Poder Especial: *Dança do Arco-íris* (Ilusão, CS)

Amuleto sagrado: *Pele de Serpente* (Metamorfose, CM) = pele de uma serpente gigante costurada na forma de blusa e calça aderentes ao corpo, que reflete várias cores, invulnerável à ação humana ou da natureza.

O = percepção de camuflagem e ampliação do tato

M = aumenta capacidade de camuflagem com o ambiente (acrescentar resultado na coluna da competência);

I = altera fisicamente a pele do usuário, conferindo-lhe poder similar ao de um camaleão, ou seja, dando-lhe camuflagem perfeita desde que não se mova;

A = confere ao usuário poder de deslocar-se por suportes verticais ou arrastar-se de forma perfeita como uma serpente

P = camuflagem perfeita com capacidade de deslocamento

C = transforma o usuário em serpente constritora de grande porte

Versão simbólica: 3 colares em forma de serpente entrelaçados, um de ouro, um de jade e um de ébano.



### 6. A Rainha

*Aiala*, nos reinos do sul, é a rainha das divindades, protetora dos espíritos infantis e indefesos, que governa pela esperteza e engodo, o que faz com que seja considerada fútil e vaidosa (imagem que ela cultiva para ser subestimada pelos inimigos). Reza o mito que ela usa as brumas para esconder suas infidelidades amorosas dos olhos solares do rei. Seu domínio natural é a água doce corrente (rios, cachoeiras e chuva). No plano mortal, protege a fertilidade e a beleza, presidindo as competências relativas à procriação e sedução e à confecção de coisas belas e preciosas.

Seus seguidores são em geral rainhas, damas, diplomatas e cortesãs, pessoas que fazem tarefas domésticas e que cuidam de bebês, parteiras e populações ribeirinhas. Joalheiros e alfaiates costumam orar para ela também.

Suas oferendas devem ser acima de tudo bonitas e bem arrumadas em belos alguidares de ouro ou de cor amarela, lançados em rios e cachoeiras ou deixados sob a chuva ou nevoeiro, com bebidas alcoólicas claras e doces, caramujos e peixinhos fluviais, pães, bolos, cacau, biscoitos e todos o tipo de docese confeitos.

Hora: 12 a 14h; sexto dia da semana; terceiro mês da Primavera.

Poder Especial: *Invocar as Brumas* (Sincronicidade, CP)

O = percebe passagens e entradas secretas associadas à água doce;

M = aumenta ou diminui a densidade de névoa ou vapor já existente;

I = liquefaz névoa ou vapor já existente;

A = provoca infiltrações em locais onde haja água, mesmo que em pouca quantidade;

P = desloca pequenos cursos d'água, névoas e vapor

C = invoca chuvas ou brumas densas em lugares propícios.

Amuleto sagrado: *Espelho das Mil Faces* (Ilusão com Empatia)

O = percebe

Versão simbólica: cordão e medalhão de ouro ou dourados, este polido ou suficiente para refletir, incrustado com pedras coloridas e búzios brancos.



### 7. A Senhora Guerreira

Zinga, nos reinos do sul, é a rude e passional mercenária que comanda os mortos e espanta os não-mortos. Luta sem piedade e furiosamente, ignorando hierarquias, enraivecendo o Senhor da Guerra (diz o mito que tornam-se amantes quando a guerra foge ao controle), e toma como amante qualquer um que a agrade, solteiro ou não (reza outro mito que homens belos devem se proteger de tempestades elétricas, sob o risco de serem arrebatados por seus raios). Domina os ventos e tempestades. No plano mortal, preside o desejo, as paixões avassaladoras e a fúria do combate, causando caos e conflito. Também protege a sexualidade feminina.

Seus seguidores, dos quais ela exige que realizem seus desejos de qualquer maneira, costumam ser mercenários, prostitutas e pessoas que lidam com a morte (necromantes tendem a ser devotos de Altéa e Zinga).

Oferendas devem ser feitas com bebidas alcoólicas vermelhas e carne cozida em sangue, em alguidares de bronze ou crânios, deixados sob tempestades, em bambuzais ou cemitérios. No campo de batalha, seus fiéis costumam oferecer-lhe o sangue de seus oponentes derrotados em combate singular.

Hora: 10 a 12h; terceiro dia da semana; primeiro mês do Verão.

Poder Especial: *Invocar a Tempestade* (Transmutação com Psicocinese)

Amuleto sagrado: *Alabarda de Excomunhão* (Esconjuração, CS)

Versão simbólica: cordão de bronze ou latão com pingentes em forma de raio de pedras grenás e búzios vermelhos ou marrons, que deve estar enrolado em cajado, lança, ou qualquer arma longa durante o uso do poder.



### 8. A Matriarca

Sarina, nos reinos do sul, é a grande mãe, líder dos espíritos guardiães e piedosos, conselheira das divindades, única que pode consultar a Trindade. Domina as grandes águas, sobretudo as salgadas. No plano mortal, preside os laços de família e amizade e as competências relativas à organização e administração, nem sempre com carinho, pois também é a senhora dos maremotos. Protege todos os tipos de herança e tradição.

Seus devotos costumam ser administradores, líderes de clãs e famílias, conselheiros e professores.

Suas oferendas são similares às da Rainha, substituindo-se criaturas fluviais por marinhas, arranjadas em barquinhos de madeira, marfim ou prata, de preferência com pérolas e conchinhas, lançados no mar ou lagos.

Hora: 8 a 10h; sexto dia da semana; segundo mês do Verão.

Poder Especial: *Controle das águas* (Trasmutação, CP)

Amuleto sagrado: *Leque das Combinações* (Empatia com Sincronicidade)

Versão simbólica: cordão e medalhão de prata ou prateados em forma de leque ou concha com pedras azuis, pérolas ou contas peroladas e búzios brancos



### 9. O Rei

Conhecido como Augur nos reinos do sul. Líder das divindades, governa com elegância, diplomacia e autoridade, resolvendo conflitos. Reza o mito que costuma ser infiel ser conseguir disfarçar, freqüentemente cedendo aos avanços tempestuosos da Senhora Guerreira e que não percebe quando está sendo enganado pela Rainha, encoberta pelas brumas. Outro mito diz que costuma se apaixonar por mulheres mortais, arrebatando-as em suas chamas. Domina o sol, o fogo e o calor. No plano mortal, privilegia a justiça e as competências relativas à liderança, governo e solução de problemas jurídicos, diplomáticos e políticos.

Seus devotos costumam ser governantes, diplomatas, advogados e juizes, políticos e nobres, homens e mulheres que desejam poder pela autoridade, mas sempre com elegância e refinamento.

Oferendas são sempre fartas e exuberantes, quase sempre inacessíveis para pobres. Feitas com bebidas douradas ou escuras, fortes e doces, com animias de criação servidos inteiros, muito temperados e preparados com receitas complicadas, servidos em baixelas de prata ou ouro sobre altares entalhados de

*madeira ou mármore, acompanhados de candelabros de ouro com velas vermelhas e brancas. Tal opulência requer segurança, por isso os ritos acontecem em templos que dispõem de uma área descoberta que permita a incidência do sol.*

*Hora: 6 a 8h; terceiro dia da semana; terceiro mês do Verão.*

*Campeões: conhecidos como Paladinos/as; os reinos do sul cujos governantes são devotos de Augur contam com uma Guarda Palaciana (paladinos de origem nobre) e Miliciania (paladinos de origem plebéia) subordinada ao templo local do deus; estes têm precedência sobre milícias leigas, assumindo o comando, desde que se respeite a origem (um paladino miliciano não pode comandar um nobre leigo). Apesar da opulência, é comum o deus escolher eventualmente campeões de origem humilde, de modo a manter um mínimo de equilíbrio entre as classes.*

Poder Especial: *Armas de Luz* (Psicocinese, CM).

O = visão noturna;

M = emanar de si ou de uma arma uma luz difusa que pode causar ofuscamento (penalidade igual a resultado);

I = emanar de si ou de uma arma uma luz difusa que causa ofuscamento e dano de queimadura por rodada igual a resultado (no caso, de arma, somar ao dano normal desta);

A = concentrar a luz na arma ou membro para aumentar a precisão do golpe (diminui penalidade de localização igual a resultado);

P = disparar um fecho de luz concentrado (ofuscamento, dano e alcance igual a resultado + poder mágico) ou arremessar a arma junto com a luz (somar dano da arma);

C = criar uma arma de energia que pode ser arremessada fazendo dano normal do tipo de arma criado + CM, ofuscamento e dano de queimadura (resultado + poder mágico). Para usar a arma, testar competência Arma Branca; para arremessar, testar competência Arremesso; para golpe dearmado, testar competência Luta Desarmada.

Amuleto sagrado: *Coroa Solar* (Empatia, CS)

Versão simbólica: cordão e medalhão de ouro ou dourados em forma de sol com pedras vermelhas e cristais.

O = perceber sentimentos de submissão, temor, respeito ou admiração;

M = aumentar ou diminuir um destes sentimentos (bônus ou penalidade igual a resultado para resistir a competências relativas; ou aumentar a própria coluna);

I = provocar ou remover tais sentimentos (bônus ou penalidade igual a resultado para resistir a competências relativas) ou tornar-se imune enquanto durar o efeito.



### **10. A Trindade da Criação**

*A Energia, o Céu e a Terra, o um que é três. Segundo o mito, a Energia assumiu duas formas materiais: masculina e feminina, o céu e a terra, que procriaram e deram origem a todos os seres e espíritos, metade machos, metade fêmeas. Quando nove dentre os mortais tornaram-se divindades, os criadores divisiram seus domínios entre eles e retornaram à forma de Energia. Sendo a primeira, portanto a amigável, a Matriarca passou a ser a ponte entre a Trindade e as Divindades, a única capaz de se comunicar com a Energia. A Trindade é onde os planos se encontram e a Energia flui entre todas as coisas, tornando-as animadas e vivas. Mas, sendo tão difusa e abstrata, não consegue se manifestar diretamente no plano mortal.*

*Por isso, os devotos da Trindade são poucos escolhidos, abençoados com sabedoria e o dom especial de acessar o que acontece nos três planos, espiritual, natural e mortal. Muitos são tidos como sagrados, outros como loucos. Ser abençoado requer muito auto-controle para não enlouquecer.*

*Não existem oferendas específicas para a Trindade (os devotos recebem uma mensagem com a oferenda, geralmente por sonhos) e os devotos são somente os Iluminados (não há clérigos, campeões nem monges, tampouco templos).*

*Hora: 0 a 6h; quinto dia da semana; todo o Outono.*

Poderes Especiais: *Oráculo* (Cognição, CP) e *Portal Divino* (Projeção Astral, CP)

Amuleto sagrado: *Proteção contra Mau-olhado* (Cognição com Sincronicidade)

*Nas cerimônias mensais, todos os deuses incorporam, na mesma ordem das estações, no templo da divindade celebrada:*

**Inverno:** *Mensageiro, Senhor da Guerra e Caçador; no solstício de inverno celebra-se o Dia dos Velhos (Trumpt e Trapt, os duendes travessos).*

**Primavera:** Feiticeira, Menestrel, Rainha; no meio da primavera comemora-se o dia de Pimpão, o Dragão da Sorte.

**Verão:** Senhora Guerreira, Matriarca, Rei; na virada primavera-verão celebra-se o Dia dos Mortos; no solstício de verão comemora-se o Dia dos Soberanos.

**Outono:** estação da Trindade, de recolhimento, meditação e reflexão.

A virada do ano é celebrada com uma grande festa em homenagem aos antepassados.

Os **dias da semana** também são consagrados, e cada divindade tem um ritual semanal de limpeza dos altares, sacrifícios e oferendas: o primeiro dia da semana é do Mensageiro; o segundo, do Senhor da Guerra e da Feiticeira; o terceiro, da Senhora Guerreira e do Rei; o quarto, do Caçador e do/a Menestrel; o quinto, da Trindade; o sexto, da Rainha e da Matriarca; o sétimo, dos antepassados (neste dia, ora-se em casa).

As **horas** são medidas de 2 em 2, por badaladas dedicadas às divindades (cada templo é responsável pelas badaladas de sua divindade principal): 0 a 6h, Trindade; 6 a 8h, Rei; 8 a 10h, Matriarca; 10 a 12h, Senhora Guerreira; 12 a 14h, Rainha; 14 a 16h, Menestrel; 16 a 18h, Feiticeira; 18 a 20h, Caçador; 20 a 22h, Senhor da Guerra; 22 a 0h, Mensageiro.

## Principais organizações religiosas

### Templos

Os templos são sempre duplos, de acordo com as divindades de devoção do Pai ou Mãe (sumo-sacerdote ou sumo-sacerdotiza) que os regem. Um templo típico constitui-se de: uma área comum, onde ficam os instrumentos musicais cerimoniais, onde se reúnem os fiéis e onde baixam todas as divindades durante as cerimônias mensais; um quarto para a divindade principal, com seu altar e oferendas; um quarto menor para a Divindade secundária, com seu altar e oferendas; dormitório para o Pai ou Mãe; dormitório comunal para Iniciados (sacerdotes recém-admitidos); um quarto para iniciação, onde os candidatos passam 7 dias e 7 noites em meditação e recolhimento; um quarto para os sacrifícios; um dormitório comunal para visitantes, campeões e Filhos e Filhas (sacerdotes subalternos); uma cozinha externa para preparo das oferendas. Somente os Iniciados residem obrigatoriamente nos templos. A guarda destes e da rotina do templo é feita pelos Filhos e Filhas e campeões, que se revezam nos serviços sagrados e de manutenção. Entretanto, não é incomum templos muito grandes e ricos terem mais de um andar e abrigarem as residências do Pai ou Mãe com suas famílias e de Filhos e Filhas mais proeminentes com suas famílias.

Todo clérigo/a tem que fazer Votos Solenes [característica negativa de 3 pontos] Obediência à Ordem à qual se filiou.

Hierarquia:

**Iniciados** : [bônus 1] clérigos em treinamento, reclusos no templo

**Filhos/as (nome próprio) de (nome da divindade principal)**: [custo 0] clérigos atuantes, que podem viajar, constituir família e ter propriedades

**Mediador/a**: [custo 3] cargo de auxiliar nas incorporações, responsável também por tocar os instrumentos e realizar sacrifícios; reservado a campeões/ãs e, eventualmente, monges/jas

**Pai/Mãe (nome próprio) de (nome da divindade principal)**: [custo 6] regente do templo

### Mosteiros

Locais auto-suficientes e isolados que dedicam-se a aspectos específicos das divindades, em geral relativos aos planos espiritual, natural e mortal.



O meu mosteiro, Marcial da Deusa Guerreira, dedica-se exclusivamente ao aspecto combatente da deusa, a atividade do plano mortal e, e portanto, todos os nossos poderes especiais são voltados para o combate. Existem mosteiros que se dedicam ao aspecto natural da divindade, no caso da Senhora Guerreira, as tempestades e ventanias, e ao plano espiritual, no mesmo caso, os espíritos dos mortos.

Caracterizam-se pela vida comunitária, de monges ou monjas que seguem um mesmo regime em comunidades organizadas.

Os mosteiros, em geral têm um papel social, como corporações fundiárias, centros de cultura e estudo, produção de livros, mecenato das artes e arquitetura e focos de peregrinação, guardiães de objetos sagrados e outras religiões. Também administram terras, e como tais, têm obrigações sociais associadas à suserania: jurisdição senhorial sobre locatários e rendeiros, comparecimento aos conselhos reais e requisito de fornecimento de guerreiros para os exércitos reais.

Os monges reclusos vivem sob a responsabilidade de um Prior ou Priorosa, realizando todas as funções necessárias para auto-suficiência de uma comunidade. Os monges errantes saem em peregrinação. Todo monge ou monja tem que fazer Votos Solenes [característica negativa de 3 pontos] de Celibato (não constituição de família) e Obediência à Ordem à qual se filiou.

Nos mosteiros existe um/a clérigo/a responsável pela incorporação da divindade protetora do mosteiro. Para assistir às cerimônias em homenagem às outras divindades, monges e monjas têm que se dirigir a um templo.

*Hierarquia monástica:*

**Prior/Prioressa:** [custo 6] são os regentes, eleitos pelos irmãos

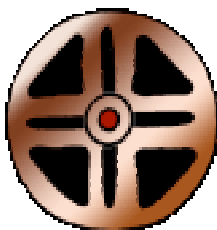
**Pai ou Mãe:** [custo 6] clérigo/a responsável pelas cerimônias semanais

**Mestres de Ofícios:** [custo 3] responsáveis cada um por um serviço da comunidade (cozinha, biblioteca, herbário, etc);

**Monges/jas:** [custo 0] são os únicos que podem ser errantes

**Noviços/Noviças:** [bônus 1] em geral reclusos;

### **Principais Guildas religiosas**



**Ordem da Encruzilhada:** somente para ladrões e assassinos campeões de Driano (Ladinos), que não podem exercer seus ofícios na cidade de origem; funciona como uma guilda itinerante cuja localização física é sempre secreta e móvel.



**Ordem do Sol:** os campeões de Augur (Paladinos) dos reinos do sul e do império são obrigados a se filiar à Ordem do Sol [neste caso, Membro Associado custo 0], que funciona como uma guilda administrativa, cuidando dos pagamentos e fornecendo treinamento e equipamento (somente para uso em serviço) para os paladinos milicianos, de origem plebéia, os quais não podem se candidatar a altos membros, mesmo que sejam membros plenos. Os paladinos palacianos, de origem nobre [Status - custo 2 ou 3], podem receber treinamento, mas devem possuir equipamento próprio.

A hierarquia dos paladinos palacianos dentro da ordem é a mesma das ordens de cavalaria, visto que estes têm, no mínimo, título de Cavaleiro:

Uma vez Membro Pleno [custo 2] torna-se automaticamente Iniciado [custo 0]

Uma vez Alto Membro [custo 3] pode tornar-se Mestre [custo 3], que pode chegar a Senescal [custo 6]

Estes também podem filiar-se a outras ordens leigas de cavalaria, desde que não haja conflito de códigos.

A sede da ordem fica perto do Grande Templo de Augur, na capital de Valência.

**Círculo de Altéa:** a organização de Magos, ou clérigos-feiticeiros, que administra todas as escolas de magia da ilha Lunara e das cidades da ilha Artel. Funciona como uma guilda para feiticeiros que queiram ensinar magia de forma independente. A ordem procura sempre afirmar seu poder forjando e fortalecendo seus laços políticos, o que lhe tem garantido soberania sobre as guildas leigas (nenhuma guilda de feiticeiros consegue efetivamente se estabelecer se não se submeter ao Círculo). A sede, assim como a mais famosa e procurada Escola de Magia, apelidada de "Verruga de Porco" pelos alunos, fica na capital de Valência.