

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 Priora, 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/Priora: [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;

Irmandade do Círculo dos Elementos

Ordem de druidas. Além da preocupação com a natureza, a Irmandade presta serviços sociais, de caridade, assistência a enfermos e educação, o que faz com que os sacerdotes tenham uma grande aproximação com o povo.

As cerimônias para a população e Irmãos Leigos da Irmandade são realizadas sempre ao ar livre, em locais considerados sagrados por guardarem uma "força natural" - florestas, nascentes, praias etc - sem distinção de classes, p.e., nobres na frente, plebeus atrás.

a maioria das pessoas se filia à Irmandade como Irmãos Leigos, pois as exigências sacerdotais são bastante limitantes. Entretanto, não há limitações de raça, sexo ou idade e os associados têm direito a vários privilégios, desde ajuda financeira até acesso ao estudo de magia elemental.

a hierarquia da Irmandade é baseada na Escala do Número 4 e nos 4 Elementos da Natureza, segundo a visão deles. Existem 4 Templos (províncias que cobrem uma vasta área), um em cada ponto cardeal, regido por um Elemento e por um Arqui-sacerdote; os outros sacerdotes, Sacerdotes Menores e Sacerdotes Maiores, se distribuem em múltiplos de 4 entre os 4 Templos.

Irmãos Leigos: [custo 0] não têm número fixo e só participam das festas e celebrações, mas não têm acesso aos ritos de magia. Para se filiar como Irmão Leigo é preciso conhecer algum membro ou ter conhecimentos de Ocultismo e Religião.

Iniciados: [bônus 1] são 256 por Templo (total 1024), homens e mulheres escolhidos entre os Irmãos Leigos, que fazem Votos Solenes de Celibato e Fidelidade à Irmandade. Após um Ritual, o Iniciado tem acesso aos conhecimentos mágicos nos níveis inicial, médio e superior. Quando atingir um nível de aprendizado superior inicial em uma linha de magia do seu Templo, o Iniciado pode pleitear o Rito de Passagem para Sacerdote Menor.

Sacerdote Menor: [custo 0] são 64 por Templo (total 256), responsáveis pelos cultos rotineiros, que realizam durante suas peregrinações - o sacerdote menor é essencialmente itinerante; ao atingir um nível de aprendizado superior médio em uma linha de magia do seu Templo, o Sacerdote Menor pode retornar ao seu Templo de origem para o Rito de Passagem no qual será feito Sacerdote Maior.

Sacerdote Maior: [custo 3] são 4 por Templo (total 16), responsáveis pelas grandes celebrações sasonais, em que tomam parte os Irmãos Leigos, e pela instrução dos Iniciados; quando atingem um nível de aprendizado superior final em uma linha de magia do seu Templo, podem se candidatar a Arqui-Sacerdotes.

Arqui-Sacerdotes: [custo 6] são 4 no total, 1 por Templo, sempre 2 homens e 2 mulheres, que presidem as celebrações anuais e ocupam importantes cargos políticos; são eleitos pelos Sacerdotes Maiores. Os Arqui-sacerdotes regem a Irmandade sediados em locais secretos, normalmente fortalezas ou mansões dentro de pequenas herdades - as terras do próprio arqui-sacerdote, que passam a pertencer à Irmandade - denominadas Sés (as capitais dos Templos, ou províncias).

As linhas de magia são relativas a cada Templo:

Templo Norte, da Água: Hidrocinese e Profecia, que inclui as linhas de magia Cognição, Sincronicidade e Projeção Astral. Fica na famosa Torre da Sabedoria, a universidade da cidade de Luna, na ilha Artel.

Templo Leste, do Fogo: Pirocinese e Purificação, que inclui as linhas de magia Conjuração, Esconjuração e Mediunidade. Fica nos arredores da capital da República Arezza.

Templo Oeste, do Ar: Psicocinese e Liderança, que inclui as linhas de magia Empatia, Ilusão e Telepatia. Fica nos arredores da capital de Orana.

Templo Sul, da Terra: Geocinese e Cura, que inclui as linhas de magia Cura, Metamorfose e Transmutação. Fica nos arredores da cidade de Victória.

Principais Guildas religiosas

Ordem da Encruzilhada: somente para ladrões e assassinos campeões de Driano, 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, fica na capital de Valência.