

A dark, atmospheric illustration of a gothic city with a bridge and a lone figure on a path. The scene is rendered in a high-contrast, black and white style with a heavy, misty atmosphere. In the background, a massive gothic city with numerous spires and towers rises against a dark sky. A large stone bridge with several arches spans across the middle ground. In the foreground, a dirt path leads away from the viewer, bordered by a simple wooden fence. A lone, dark, hooded figure is walking away from the viewer down the path. The overall mood is mysterious and somber.

Vên do Tempo
Mundo de Campanha

Elton Rodrigues da Costa

◆Véu do Tempo◆

◆Mundo de Campanha◆

O Véu do Tempo é um cenário de RPG de fantasia, que retrata um mundo corrompido e caído, envolto em mistérios e perigos, centrado nas histórias do continente de Oblivion. Uma névoa isola o continente com um horror insondável, uma barreira de cuja exploração ninguém jamais retorna. Oblivion está ameaçada pelo Véu do Tempo, que apagou as memórias, criando uma nova realidade e mudando tudo!

Este livro trará:

◆ *Calendário e linha do tempo com eventos próprios do mundo.*

◆ *Descrições dos 12 Reinos de Oblivion, com introdução, história, geografia, clima, governo, povo, cultura e religiões, locais, organizações, rumores e boatos de cada reino, com muitas ideias para aventuras.*

◆ *Particularidades do mundo, como plantas, minerais, origem e constituição da matéria.*

◆ *Origens diversas para as formas de energia, como a magia, tornando o mundo de Oblivion customizável para cada mesa.*

◆ *Descrição do Mundo Transcendente, com conceitos filosóficos e teológicos robustos.*

◆ *Escrito de forma flexível para ser usado com qualquer sistema – neste primeiro livro, não há regras, apenas a construção do mundo proposto para viver suas histórias!*

◆ *Um mundo construído para ser seu e de seu grupode RPG!*

Remova o véu que nubla sua visão de mundo!

Véu do Tempo

Versão: 2024-11

ESCRITO POR: Elton Rodrigues da Costa

EDIÇÃO: Elton Rodrigues da Costa

REVISÃO: Elton Rodrigues da Costa

LAYOUT: Elton Rodrigues da Costa

CAPA: Elton Rodrigues da Costa (com imagem de Bing, Inteligência Artificial)

ILUSTRAÇÕES: Bing (Inteligência Artificial)

DIAGRAMAÇÃO: Elton Rodrigues da Costa

MAPA: Feito por Elton Rodrigues da Costa, na ferramenta disponível em:

<https://higorsilveira.github.io/Hexfriend/>, criação de Higor Silveira.

Leitores da fase de criação:

Elder Rodrigues da Costa

Geovane Aranda

Hemerson William Lima Viana

Lucas Silva Marques

Vinicius Lara

Vinícius Nascimento da Silva

Jogadores da fase de teste:

André Moreira,

Arthur Barreto Aranda

Cassio Ranielle

Claudia Furtado Sardinha

Daniel Gomes da Costa

David Assis

Diego Calasans

Diego Lázaro

Elder Rodrigues da Costa

Enzo Marum

Geovane Aranda

Lucas Silva Marques

Samuel Isaque Barreto Aranda

Sérgio D'Alcântara

Vinícius Nascimento da Silva

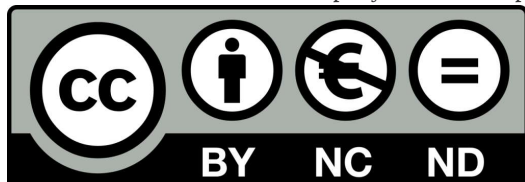
♦VÉU DO TEMPO♦

Esta licença permite que os reutilizadores copiem e distribuam o material em qualquer meio ou formato somente em forma não adaptada, somente para fins não comerciais, e somente enquanto a atribuição for dada ao criador. CC BY-NC-ND inclui os seguintes elementos:

BY: o crédito deve ser dado ao criador.

NC: Somente usos não comerciais da obra são permitidos.

ND: Nenhum derivado ou adaptação da obra é permitido.



Não me esquecerei de agradecer a pessoas cuja proximidade devem estar além de uma simples lista de envolvidos na criação deste material! Eles estão além, pois partilham de uma vida e partilharam do tempo em que estive escrevendo estas páginas!

Agradeço ao meu filho, Daniel, companheiro de tudo na vida, e dentre as diversas coisas que partilhamos, estão rolagens de dados e contação de histórias ao redor de livros, fichas e conversas descontraídas. Ter você em minha vida muda a forma como a experimento em todos os seus aspectos!

Eu te amo, filhículo!

Agradeço à minha esposa, Kathe, cuja companhia torna criteriosa a maneira como equilíbrio todas as coisas da vida.

Contigo, encontro incentivo para prosseguir, repreensão quando devo parar, e amor em todas estas coisas!

Eu te amo, princesinha!

Agradeço ao meu irmão, Elder, cujo companheirismo de uma vida não se resume a um jogo, profissão, vínculos familiares, etc. Trata-se de um raro achado em que todas estas coisas convergem para uma pessoa que sabe ser tudo isso, e somar uma amizade confiante e confiante!

Te amo, mini-brother!

Agradeço, acima de todos, a Deus, cujo sopro meu deu vida, o sangue me lavou, e a habitação me leva a realizar todas as coisas. Um Deus criativo é a certa fonte da criatividade de tudo o que faço e sou, e não é diferente neste livro!

Elton Rodrigues da Costa

◆VÉU DO TEMPO◆

Sumário

◆Prólogo◆.....7	Shahat.....93
Introdução.....10	Tevuná.....99
O Véu do Tempo.....11	Resumo dos Reinos.....105
A Névoa.....14	Idiomas.....107
Os deuses se foram.....15	Outros Locais de Oblivion.....108
Dragões.....16	Matéria.....111
Definindo o Mundo.....17	Matéria Animal.....112
◆Mundo Imanente◆.....19	Matéria Vegetal.....116
Tempo.....21	Matéria Mineral.....118
Sobre o Tempo.....22	Energia.....121
Equinócio e Solstício.....24	Energia Vital.....123
Linha do Tempo.....25	Energias Naturais.....124
História Esquecida.....25	Energia Arcana.....126
Após o Véu do Tempo (AVT):.....26	◆ Presente dos Corruptores.....126
Espaço.....29	◆ A Revolta dos Mortais.....127
Oblivion.....30	◆ O Presente Cósmico.....128
Os sete mares.....30	◆Mundo Transcendente◆.....129
Locais de Oblivion.....32	Filosofia e Moralidade.....130
Antrum.....33	A Ordem.....131
Ashar.....39	O Caos.....131
A Guerra do Século.....39	A Neutralidade.....131
As Cidades do Crepúsculo.....45	Espiritualidades.....132
Érebos.....51	Animismo.....134
Farol da Tempestade.....57	Ateísmo.....140
Frirranon.....63	Monoteísmo.....146
Heradon.....69	Panenteísmo.....152
Lotha.....75	Panteísmo.....158
Midbar.....81	Politeísmo.....164
Noctumbria.....87	◆Epílogo◆.....173

◆Prólogo◆



RPG é a sigla em inglês para *role-playing-game*, um jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício. RPG pode ser jogados de diversas formas, sendo a mais popular o RPG de mesa. Jogos de RPG são conduzidos por um sistema de regras, uma narrativa e os jogadores, que interpretam seus personagens em situações narradas pelo mestre.

◆VÉU DO TEMPO◆

O que é um Mundo de Campanha?

É o cenário fictício onde se passam as aventuras de um jogo de RPG. Existem vantagens e desvantagens em usar um mundo de campanha pronto ou criar o seu próprio. Criar o seu próprio mundo lhe permite inventar o que quiser, sem limitação, adaptado às suas preferências e às dos seus jogadores, enquanto usar um mundo de campanha pronto pode ser mais fácil e rápido, pois todas as informações, mapas e histórias necessárias estarão prontos. Caso opte por usar um mundo de campanha pronto, este livro traz uma opção para você e seu grupo de RPG.

Usando este livro

O livro que você tem em mãos tem o objetivo de te apresentar um cenário de fantasia medieval para jogos de RPG, descrevendo o mundo de **Oblivion**. Aqui você encontrará descrição de pontos comuns a todo mundo de campanha de RPG, mas sem abordar qualquer sistema de regras, permitindo o uso do cenário no seu sistema de RPG preferido.

O calendário, mapas, linha do tempo e história do cenário são abordados de forma objetiva, mas com suficiente profundidade para que você tenha em

mãos todo o material necessário para criar suas histórias neste curioso e desafiador mundo que tem em mãos, agora, e que passa a ser seu!

Aqui, serão descritos 12 reinos, detalhadamente apresentados com suas histórias, geografia e clima, formas de governo, povo, cultura e religião, locais importantes, organizações locais e rumores e boatos, 10 em cada reino, gerando ganchos de aventuras prontos para serem usados em suas partidas. Apenas entre estes 10 ganchos de cada um dos 12 reinos, você encontrará possíveis ideias para 120 aventuras!

Além disso, traremos detalhes de como funcionam os materiais mitológicos do mundo proposto, suas formas de energia, histórias possíveis de origem da magia, etc. Tudo customizável para que você decida como será o cenário **para você**.

Uma particularidade do Véu do Tempo está em sua teologia e cosmogonia, mais variada e rica que normalmente encontrado em cenários de RPG. Entendendo que o mundo é plural, trazemos esta pluralidade nas opções para você escolher as origens do mundo, da magia, das religiosidades existentes, etc.

Mas, vamos aos textos com o conteúdo prometido até aqui... ao virar as páginas, você será o dono do mundo coberto pelo Véu do Tempo...

LIVRO I:



MUNDO DE CAMPANHA

◆VÉU DO TEMPO◆

9

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

Introdução

Mundos se esfacelam ante a eternidade. Diante da grandeza da Criação, mundos nascem e morrem, sem que os mortais percebam. Mas algo mudou...

Um fenômeno misterioso e poderoso cobriu parte da realidade com o que passou a ser conhecido e chamado de o **Véu do Tempo**. Esse Véu ocultou povos, eventos, tempos e verdades específicos, apagando-os da memória das pessoas, e da história lembrada ou registrada. Ninguém sabe ao certo o que (ou quem) causou o advento do Véu do Tempo, nem como rompê-lo.

O mundo que resta é jovem, ao menos nas fragmentadas memórias. Ruínas estão diante de nossos olhos, mas ninguém sabe de onde vieram, nem o que significam. Pergaminhos cobertos pelo Véu desafiam a compreensão, com idiomas desconhecidos e indecifráveis. Cidades, fortalezas e reinos que ninguém se lembra de ter construído ou habitado.

Mais estranho ainda, ninguém se lembra de nada além de 1 século atrás. As raças longevas não conseguem recordar acontecimentos específicos dos últimos séculos. Eles se lembram dos seus próprios conhecimentos, trabalhos, magias, entes queridos, etc. Mas ao tentar trazer detalhes de antes deste período,

sentem-se confusos e estranhamente vazios.

Uma coisa sabemos: os deuses se foram! Destruídos ou esquecidos, as ordens viram suas divindades se calarem ante o Véu do Tempo. Sacerdotes perambulam em desilusão ou em negação, sem saber o que fazer com sua fé. Algumas ordens acreditam que se trata de uma provação divina, enquanto outras tentam de tudo para trazer seus deuses de volta. Há poucos sacerdotes que parecem ter descoberto fragmentos do divino, vislumbrando algo do Eterno que permanece no mundo. Mas eles não entendem o que os une, nem o que isso significa. Eles são perseguidos pelas ordens esvaziadas pelo Véu, tratados como hereges. Alguns acreditam que eles fazem parte do Véu. Será?

Alguns se questionam: por que entender o que passou? Melhor viver o agora, e quem sabe lucrar com o que ninguém mais lembra. Outras pessoas não podem se conter, e tentam desvendar os segredos imemoriais do Véu em uma tarefa infrutífera, levando as mentes mais brilhantes de nosso tempo à completa insanidade.

Este vasto mundo de esquecimento e loucura é que forma o **Oblivion!**



O Véu do Tempo

O Véu do Tempo é um fenômeno que transcende a compreensão comum. É uma barreira enigmática que separa as eras, um divisor entre o que foi e o que é. Seus efeitos são profundos e irreversíveis, marcando um antes e um depois na tapeçaria da história.

Este mistério insondável desceu sobre Oblivion, tecendo um silêncio nas memórias, um apagão na civilização. Eras de sabedoria e conquistas, em um instante, foram esquecidas, deixando apenas ecos de um passado, em páginas antigas e perdidas. Ninguém sabe sua origem, e o evento incógnito permanece um segredo guardado pelo cosmos, além dos nossos planos. O Véu alterou o curso da história, redefiniu o destino de nações, apagou guerras e glórias.

Para alguns, o Véu é considerado uma chance de recomeço, para outros, perda de riquezas. O Véu do Tempo é o grande nivelador, o redentor de pecados, o criador de mitos, um enigma que desafia aventureiros, estudiosos e eremitas.

Mais do que um evento, o Véu do Tempo é um ponto de inflexão que redefiniu a identidade de um mundo inteiro. Ele é o grande enigma de Oblivion, o qual todos buscam entender ou simplesmente aceitar.

Não se trata de uma barreira física, mas da alteração metafísica que separa o passado do presente, envolvendo o mundo em um manto de esquecimento e mistério.

A história é uma lousa apagada, e o Véu do Tempo se manifesta como uma amnésia coletiva, um reset cultural e histórico que redefine a existência.

O impacto histórico do Véu do Tempo é monumental, e marca o fim de uma era e o início de outra, criando um ponto de inflexão a partir do qual a história de Oblivion é reescrita.

O Véu não discrimina; afeta igualmente o poderoso e o humilde, o sábio e o ignorante. Ele é um lembrete da fragilidade do conhecimento e da memória, e da importância de viver no presente.

O Véu do Tempo também é um abismo que desafia a mente e a alma daqueles que

se atrevem a perscrutá-lo. Aqueles que buscam desvendar seus segredos muitas vezes se encontram em uma jornada repleta de perigos inomináveis e verdades que podem despedaçar a sanidade.

Nas profundezas de bibliotecas esquecidas e em ruínas ancestrais, os investigadores do Véu sussurram entre si, compartilhando fragmentos de conhecimento proibido. Eles falam de textos que queimam os olhos, de inscrições que dançam e se esquivam da compreensão, de palavras que se enterram como espinhos na carne da consciência.

Os mais obstinados entre eles, os que se recusam a desistir diante dos primeiros sinais de loucura, relatam experiências ainda mais aterradoras. Visões de cidades que nunca existiram, ou talvez tenham sido apagadas da realidade, assombram seus sonhos. Ecos de conversas há muito silenciadas ressoam em seus ouvidos, sussurrando segredos que nenhum mortal deveria ouvir.

Alguns retornam de suas buscas mudados, seus olhares vazios refletindo um conhecimento que lhes custou caro. Outros desaparecem sem deixar rastro, engolidos pelo próprio Véu que procuravam entender. Diz-se que o Véu tem guardiões, sombras que se movem nas bordas da percepção, prontos para silenciar aqueles que se aproximam

demais da verdade.

E há rumores ainda mais sombrios, de indivíduos que conseguiram atravessar o Véu, apenas para retornar como cascas vazias de si mesmos, suas memórias e identidades consumidas pelo que viram do outro lado. Eles falam em línguas desconhecidas, ou não falam nada, seus olhos perdidos em um horizonte invisível que apenas eles podem ver.

O Véu do Tempo não parece ser apenas uma barreira, mas uma entidade viva, pulsante, que se alimenta da curiosidade e da ousadia dos que o desafiam. Ele testa a força de vontade, a coragem e a própria essência daqueles que buscam romper seu manto de mistérios. Os que se aventuram nessa jornada sabem que podem estar sacrificando mais do que podem suportar perder, afinal, o Véu do Tempo aguarda, sempre pronto para revelar seus segredos a um preço que apenas os mais corajosos (ou tolos) estão dispostos a pagar.

O Véu do Tempo, mais que um fenômeno histórico, é um desafio à própria realidade, um teste para a alma dos que buscam a verdade oculta nas sombras do passado. É um lembrete de que algumas portas, uma vez abertas, podem levar a caminhos dos quais não há retorno.

Rumores de Origem

Estas são algumas das possíveis causas da origem do Véu do Tempo entre os habitantes e estudiosos do mundo:

- ♦ **Conflito Cósmico:** Batalha entre deuses tão intensa que redefiniu toda a realidade.
- ♦ **Experiência Arcana:** Experimento mágico saiu terrivelmente errado.
- ♦ **Ciclo Natural do Universo:** Evento cósmico cíclico, que funciona como mecanismo de reinicialização do universo.
- ♦ **Ascensão Divina:** Os deuses ascenderam a um plano superior, deixando um vácuo que o Véu do Tempo preencheu.
- ♦ **Choque de Realidades:** Universos se colidindo, fragmentando, misturando e destruindo parte de suas realidades, formando outra completamente nova.
- ♦ **Despertar de um Titã:** Ser colossal cuja consciência está ligada ao fluxo do tempo.
- ♦ **Profecia Realizada:** Realização do renascimento através do esquecimento.
- ♦ **Invasão Extradimensional:** Seres extradimensionais alteraram o tempo para tornar o mundo habitável para elas.
- ♦ **O Grande Esquecimento:** Uma força desconhecida decidiu que o mundo precisava de um novo começo, apagando a história como um ato de misericórdia.
- ♦ **O Despertar do Véu:** Entidade consciente, despertando e impondo sua vontade sobre o mundo.

Rumores de Resolução

Aqui estão algumas teorias surgida entre os estudiosos sobre como o Véu do Tempo poderia ser desfeito:

- ♦ **Fragmentos do Tempo:** Artefatos espalhados pelo mundo, contendo fragmentos da linha do tempo original.
- ♦ **Relógio Celestial:** Ajustar o mecanismo divino que controla o fluxo do tempo.
- ♦ **O Eclipse dos Mundos:** Esperar pelo alinhamento dos planos existenciais, que permite que o Véu do Tempo seja rasgado.
- ♦ **O Pacto Reverso:** Desfazer o acordo místico que deu origem ao Véu, negociando com as forças que o criaram.
- ♦ **O Despertar do Titã:** Acordar o titã adormecido cujo despertar pode restaurar a linha do tempo.
- ♦ **O Fim do Ciclo:** Completar uma série de eventos que culminam no término do Véu.
- ♦ **O Labirinto do Destino:** Um labirinto que representa o tempo, onde se pode encontrar seu centro para desfazer o Véu.
- ♦ **Desafio Divino:** Superar uma série de provações divinas, provando que Oblivion merece ter sua história restaurada.
- ♦ **A Redenção do Caído:** Libertar uma entidade poderosa aprisionada por causa do Véu do Tempo.
- ♦ **O Espelho do Passado:** Construir um espelho que reflete a verdadeira história, revelando o caminho para desfazer o Véu.



A Névoa

Os mares ao redor de Oblivion são cercados por uma Névoa densa de puro terror, loucura e desespero, isolando o continente. As lendas contam de um barco saindo da Névoa, em estado calamitoso, com um único tripulante vivo, completamente insano, com o olhar fixo no vazio, balbuciando repetidamente a frase “O tempo a tudo devora”...

A Névoa não se encontra apenas no mar, ao redor de Oblivion – muitas regiões foram e são acometidas pela Névoa, que chega sem aviso, levando terror e loucura! Enquanto o Véu do Tempo é definido como uma barreira entre o passado e o presente, apagando memórias e alterando a história, a Névoa é uma presença de terror aos povos de Oblivion. Ela distorce a percepção e confunde os sentidos.

A Névoa não apaga memórias, ela as emaranha, e faz com que a realidade pareça um terrível pesadelo. Ela não parece estar “interessada” em reescrever a história, mas em obscurecer o presente, impedindo discernir o que é verdadeiro do que é ilusório.

Alguns consideram a Névoa como um subproduto do Véu do Tempo, uma manifestação física das memórias e histórias que foram apagadas, como se o Véu deixasse escapar fragmentos daquilo que ocultou, condensados em um turbilhão de memórias angustiadas de toda a história apagada.

Outros teorizam que a Névoa é mais antiga que o Véu do Tempo, e uma contraparte necessária. Enquanto o Véu é um divisor do tempo, a Névoa garante que certos segredos permaneçam ocultos dos mortais, protegendo ou aprisionando verdades que não devem ser conhecidas.

Lendas atribuem personalidade à Névoa, uma consciência que guarda a fronteira do mundo material com o reino das sombras. Seja quais forem sua origem ou seus propósitos, a Névoa permanece sendo um dos maiores horrores de Oblivion, um lembrete constante de que a realidade é excessivamente frágil, e a verdade pode ser mais estranha e perturbadora que qualquer conto ou canção.



Os deuses se foram

Após o Véu do Tempo, os deuses antigos tornaram-se figuras de um passado nebuloso. O que lhes aconteceu é um enigma que confunde até os mais sábios.

Antes do Véu, os deuses se manifestavam aos mortais, tão reais quanto o sol que brilha no céu e a chuva que alimenta a terra. Mas sua presença tangível desvaneceu, restando altares silenciosos, oráculos mudos, e templos tornados meras construções de pedra e memória.

Alguns dizem que os deuses foram aprisionados além do Véu. Outros acreditam que eles se retiraram, desiludidos com as falhas e as guerras dos mortais. Há quem acredite em um sacrifício divino para proteger Oblivion de um destino sombrio. Outras lendas dizem que os deuses antigos se transformaram,

assumindo formas ou existências mortais, vivendo entre aqueles que outrora os adoraram. Talvez tenham se tornado parte do mundo, seus sussurros ouvidos no vento e suas lágrimas sentidas na chuva.

Com o silêncio dos deuses, a maioria dos politeístas encontraram-se em um estado de incerteza e desolação espiritual, embora alguns fiéis se agarrarem ainda mais firmemente às antigas tradições, acreditando que a devoção trará os deuses de volta. Muitos buscaram novas espiritualidades e filosofias, e há os que perderam completamente a fé, vendo o silêncio dos deuses como prova de sua inexistência ou indiferença. Estes se voltaram para a razão, confiando apenas na capacidade e resiliência mortais.

Uns poucos crêem em uma nova divindade, chamado de Criador, o UM ou de Deus Desconhecido. Seus raros seguidores o definem como o único Deus verdadeiro, criador de todas as coisas. Os tradicionais politeístas vêem estes monoteístas com suspeita – seria esta pseudo-divindade a causa do Véu do Tempo, em um golpe divino? Ninguém sabe ao certo, o que torna os monoteístas mal vistos em toda Oblivion.

É preciso repensar o que significa acreditar em um mundo transformado pelo Véu do Tempo!



Dragões

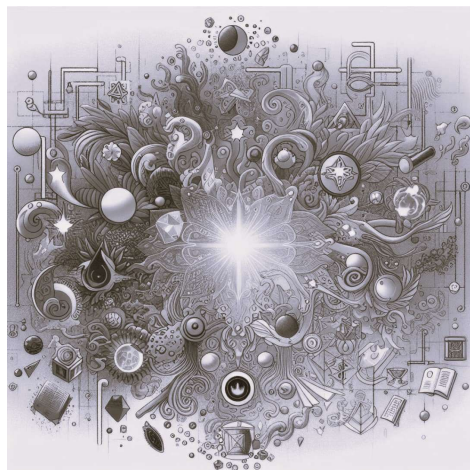
Acredita-se que antes do Véu do Tempo, os dragões dominavam os céus, senhores indiscutíveis do firmamento, com suas escamas cintilantes e olhares penetrantes de sabedoria e destruição. Considerados guardiões de segredos antigos e poderes além da imaginação, estes seres existiam muito antes das primeiras cidades serem erguidas, dos primeiros povos se reunirem ou das primeiras espadas serem forjadas. Alguns dizem que eles foram tragados pelo próprio Véu do Tempo, aprisionados em uma era que o mundo não mais recorda. Outros, que os dragões partiram para além das estrelas, buscando um refúgio que não esteja sujeito às marés do tempo. Há relatos de viajantes que afirmam ter visto sombras imensas cruzando a lua cheia, ou ouvido o som distante de asas

poderosas cortando o vento. Essas histórias alimentam tanto a esperança quanto o temor de que os dragões ainda estejam por perto, observando de seus esconderijos secretos, aguardando o momento certo para retornar.

Outras lendas falam de uma batalha épica nos céus no dia em que o Véu do Tempo desceu, uma luta entre os dragões e uma força desconhecida, que se encerrou pelo sacrifício dos dragões, protegendo o mundo que conheciam.

Não apenas se conjectura sobre a razão do desaparecimento dos dragões, mas o que pode haver se eles retornarem. O último registro do aparecimento dos dragões foi em um embate contra o reino de Tevuná, centro do conhecimento de Oblivion. Dizem que os gnomos venceram a batalha contra os dragões, mas muitos acreditam que estes seres simplesmente partiram após conseguir o que foram buscar. Esta teoria aponta para um apocalipse dracônico, uma era de chamas e domínio, com todas as raças mortais sob o jugo dos soberanos dragões, que retornarão, e que se lembram da história antes do Véu.

Os dragões de Oblivion permanecem um dos grandes mistérios deste mundo, uma curiosidade incitada sobre todos os que olham para os céus e se perguntam sobre o destino dessas criaturas magníficas.



Definindo o Mundo

Oblivion é um mundo onde o imanente e o transcendente se entrelaçam. Neste mundo, as diferentes formas de compreender a realidade dependem da visão sobre estes elementos existenciais.

Mundo Imanente

O mundo imanente é o plano material, onde as leis naturais regem a existência. Há quatro aspectos que definem a realidade, que serão melhor abordados depois, mas brevemente explicados aqui:

♦ **Tempo:** A dimensão que mede a duração e a sucessão dos eventos. No mundo imanente, há um calendário comum, baseado nos ciclos solares e lunares, medindo e registrando os acontecimentos no fluxo do tempo.

♦ **Espaço:** A dimensão que mede a extensão e a localização. O espaço é definido pela geografia, que estuda características como relevo, clima, etc.

♦ **Matéria:** A matéria é uma substância que ocupa lugar no espaço, e pode descrever tanto objetos inanimados quanto a vida.

♦ **Energia:** A energia é a capacidade de realizar trabalho ou provocar mudanças, e pode ser de diferentes tipos. Seus estudos são realizados pela ciência, mas também é manipulada pela magia arcana.

Mundo Transcendente

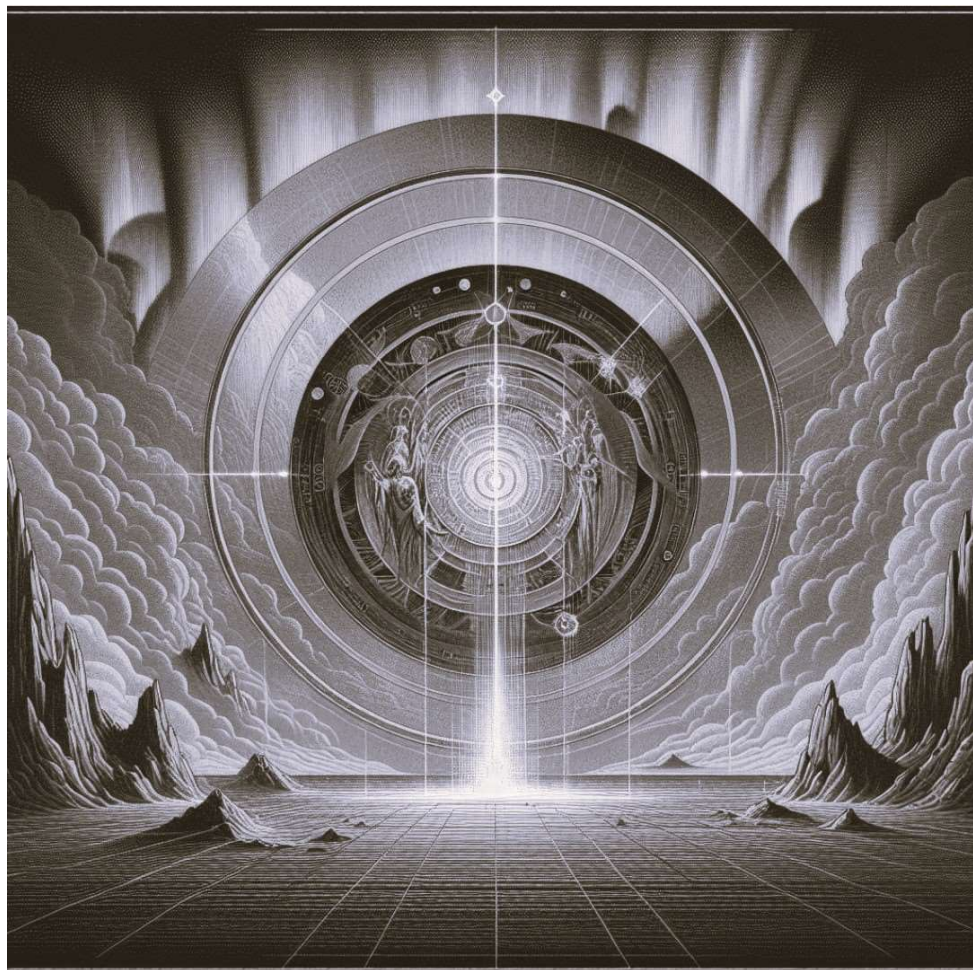
O mundo transcendente é o plano espiritual, onde as leis sobrenaturais regem a existência dos seres. Há diferentes formas de conceber a transcendência, que é a característica do que está além do mundo material, pertencente ao mundo metafísico e divino, com um fim externo e superior a si mesmo. A busca do sentido da vida e da existência, que vai além da realidade imediata e sensível, é a abordagem transcendental. Dentre as muitas maneiras de conceber estas elocubrações, abordaremos acuradamente as religiosidades animista, ateuista, monoteísta, panteísta, panenteísta e a clássica politeísta, no devido tempo.

♦VÉU DO TEMPO♦

18

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

◆Mundo Imanente◆



O Mundo Imanente é o mundo que vemos e tocamos, o assunto de claro domínio material, no qual as leis naturais funcionam de modo a reger toda a existência. Sob esta forma de observar o mundo, quatro aspectos fundamentais delineiam a realidade: tempo, espaço, matéria e energia.

◆VÉU DO TEMPO◆

19

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com



Os aspectos do mundo imanente regem toda a realidade palpável e compreensível pelos sentidos, permeando cada aspecto da vida mortal.

O **Tempo** mensura e indica a duração e a sucessão dos eventos. Relativo e subjetivo, o tempo se adapta ao referencial de cada observador sob diversos aspectos. A percepção do tempo demonstra a necessidade da elaboração de um calendário comum, baseado nos ciclos solares e lunares. Em Oblivion, um evento central afetou a percepção do tempo, tornando este aspecto da realidade essencial nos eventos que o tocam.

O **Espaço** é a dimensão que quantifica a extensão e a localização dos objetos. Absoluto e independente do observador, o espaço define as localidades, gerando os conhecimentos de geografia, que explora as características físicas do mundo. Tudo

que acontece no tempo, ocorre também em um local, revelando o que se estabeleceu como definido pelo aspecto da realidade que chamamos de espaço.

A **matéria** é a substância que ocupa espaço e tem massa. Este é o objeto de estudo das ciências em geral, que descrevem e explicam os fenômenos naturais relacionados à matéria. Contudo, suas descrições não se limitam a estes fenômenos próximos a nós. A astronomia, por exemplo, investiga os corpos celestes e suas interações gravitacionais, luminosas e magnéticas, que influenciam também a matéria e a interação com todo o mundo físico conhecido.

Por fim, a **energia** permeia o Mundo Imanente. Ela é a capacidade de realizar trabalho ou provocar mudanças. Seus diversos tipos são estudados pela ciência, mas em Oblivion há algo mais. Uma energia que é capaz de transcender os limites científicos permeia a realidade, chamada de magia. A magia arcana, com suas regras e rituais específicos, manipula a energia imanente para alterar a própria realidade, quase confundindo e extrapolando a realidade imanente.

No **Mundo Imanente**, esses quatro pilares entrelaçam-se, tecendo a trama da existência e revelando a complexidade e a harmonia do mundo material. Estes são os assuntos tratados nos capítulos a seguir.

◆VÉU DO TEMPO◆

Tempo



A história de Oblivion

◆VÉU DO TEMPO◆

21

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

Sobre o Tempo...

O tempo é imparcial, cruel e estranhamente caótico em Oblivion. Em um mundo que a história parece ter sido engolida pelas tempestuosas areias do tempo, a realidade parece estar lançada nestas areias, rolando e sendo gasta enquanto o tempo passa, e (aparentemente) a tudo devora.

Os Oblivianos têm certa fixação pela história. A razão desta fixação escapa à compreensão completamente racional do assunto. Talvez seja justamente por terem perdido o passado, e na ânsia por recuperá-lo ou ao menos não perder o que se seguiu, parece mover os estudiosos para dentro do Véu do Tempo, tentando entender ou capturar alguma ponta solta do precioso fio do tempo.

Medir o tempo, senti-lo passar e registrar esta passagem, apesar do que foi perdido é uma atividade natural às raças mortais. Assim, o fato de terem um passado apagado não retirou do povo de Oblivion a necessidade de atuar sobre os registros do tempo, mas passou a ser uma fixação. Datas, eventos naturais, comemorações sazonais, todas as atividades culturais são de extrema importância para o mundo de Oblivion, na tentativa de que o Véu não

lhes roube mais a identidade.

Registrando e Medindo o Tempo

Oblivion é um mundo de fantasia, onde a magia e o caos reinam, e o tempo é diferente do nosso. Em Oblivion, o calendário utilizado é lunar, baseado nos ciclos da lua e nas estações do ano. Ele possui as seguintes características:

- ◆ Cada mês tem 28 dias, com 4 semanas de 7 dias cada: Primeiro, Segundo, Terceiro, Quarto, Quinto, Sexto e Sétimo.





- ◆ Cada mês é nomeado por uma divindade do panteão politeísta, venerado majoritariamente em Oblivion. São eles: Sofia, Lathos, Foteinos, Sinkrousiائي, Fysi, Kataigida, Zoe, Thanatos, Illumi, Chaodis, Seira e Oudeteros.

- ◆ Cada mês começa com o dia sagrado do deus correspondente, celebrado com rituais, oferendas e festividades, e é considerado um dia de descanso e devoção.

- ◆ Cada trimestre marca uma mudança de estação. As estações são: Primavera, Verão, Outono e Inverno. A troca de estação é marcada por uma semana de equinócio ou solstício, com uma anomalia chamada Semana das Estrelas.

- ◆ O ano tem 364 dias (336 dias regulares e 28 dias de equinócio/solstício), e é contado a partir do Advento do Véu do Tempo.

Calendário de Oblivion

ESTAÇÃO	MÊS	LUA	DIAS						
	FOTEINOS	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
	SINKROUSIAKI	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
	KATAIGIDA	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
Equinócio de Outono			1	2	3	4	5	6	7
	SOFIA	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
	OUDETEROS	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
	LATHOS	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
Solstício de Inverno			1	2	3	4	5	6	7
	ILLUMI	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
	CHAODIS	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
	THANATOS	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
Equinócio de Primavera			1	2	3	4	5	6	7
	ZOE	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
	FYSI	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
	SEIRA	Nova	1	2	3	4	5	6	7
		Crescente	8	9	10	11	12	13	14
		Cheia	15	16	17	18	19	20	21
		Minguante	22	23	24	25	26	27	28
Solstício de Verão			1	2	3	4	5	6	7

♦VÉU DO TEMPO♦



Equinócio e Solstício

O equinócio e o solstício são fenômenos que marcam as trocas de estação e que alteram profundamente a física e a atmosfera do mundo. Durante esses períodos, que duram uma semana cada, o sol e a lua desaparecem do céu, deixando apenas a luz das estrelas à noite e uma aurora boreal de dia. Esses fenômenos são chamados de Semana das Estrelas, e são considerados momentos de grande poder mágico, mas também de grande perigo e instabilidade.

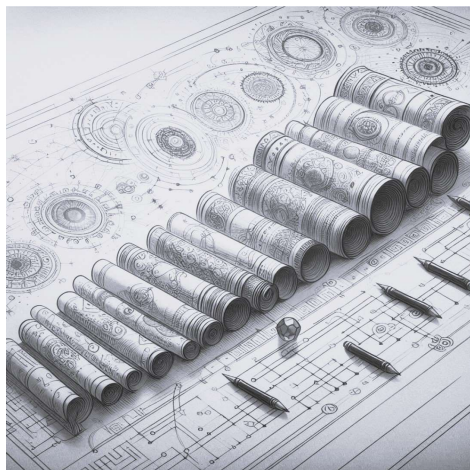
Do ponto de vista astronômico, a Semana das Estrelas é um período em que a órbita de Oblivion em torno do seu sol, que é elíptica e excêntrica, atinge os seus pontos extremos

Do ponto de vista climático, a Semana das Estrelas é um período em que as condições

meteorológicas de Oblivion se tornam mais extremas e variadas, gerando fenômenos naturais incomuns e perigosos. Durante essa semana, as temperaturas podem variar de forma abrupta, os ventos podem soprar com mais força, os raios podem cair com mais frequência e intensidade. A chuva pode ser de diferentes cores e substâncias, como sangue, vinho, mel ou ácido, o granizo pode ser de diferentes materiais e pesos, como pedras, metais, gelo ou vidro.

As Semanas das Estrelas são períodos em que as lendas, as profecias e os mistérios de Oblivion se tornam mais reais e evidentes, despertando a curiosidade, o medo e a ambição das pessoas. Durante essa semana, diz-se que os portais para outros mundos se abrem, permitindo a entrada e a saída de criaturas estranhas e poderosas. Diz-se também que os Antigos, os seres primordiais que criaram Oblivion, se manifestam de alguma forma, enviando mensagens, sinais ou castigos para os habitantes do mundo.

A Semana das Estrelas, portanto, é um período de grande importância e influência para Oblivion e seus habitantes. É um período que pode mudar o curso da história, da vida e do mundo.



Linha do Tempo

Estes são os principais acontecimentos na história de Oblivion, dispostos em duas categorias: a **História Esquecida**, com os eventos anteriores ao Véu do Tempo (ou pré-históricos), e os eventos históricos, ocorridos **Após o Véu do Tempo (AVT)**, como chamaremos as datas citadas. Detalhes destes eventos poderão ser encontrados na descrição de cada reino mencionado.

História Esquecida

Ninguém sabe as datas ou a ordem destes eventos, ou mesmo se as informações sobre eles são seguras e precisas. Ainda assim, ao custo da sanidade de muitos estudiosos, podemos mensurar alguns eventos da História Esquecida, coberta pelo Véu do Tempo:

- ◆ Os Elfos no continente, e tomam a floresta dos Arkoúdas, e fundam o grandioso Reino de Lummienn.
- ◆ Os Elfos de Lummienn trancam magicamente todas as entradas para o Antrum, confinando muitas raças ao esquecimento e à escuridão.
- ◆ Erguida a Torre da Luz, em Lummienn, a construção mais antiga de Oblivion.
- ◆ A Guerra dos Dragões acontece nas Cidades do Crepúsculo, e pode ter dado origem ao Véu do Tempo.
- ◆ Nekh é exilado do reino de Shahat após tentar assassinar seu irmão, o faraó Akhen. Ali, Nekh ergue Mùt, onde Véu do Tempo não tem efeito.
- ◆ É aberto um portal para outro mundo em Shahat, trazendo os Xarxes para Oblivion.
- ◆ Nômades se estabelecem ao redor do lago Espelho de Illumi, fundando Noctumbria.



◆VÉU DO TEMPO◆



Após o Véu do Tempo

(AVT):

◆ **000 AVT:** O Advento do Véu do Tempo apaga as memórias da história do mundo. Documentos que registrem este período de tempo parecem ter uma linguagem confusa e esquecida, quase indecifrável. Os que conseguem lê-los enlouquecem.

◆ **001 AVT:** Começa a Guerra dos Séculos em Ashar, lugar onde pode ter começado o Véu do Tempo, danificando a Fonte de Energia.

◆ **002 AVT:** Sábios de várias origens migram para o sul com registros preservados, e constroem a biblioteca que se tornará Tevuná.

◆ **005 AVT:** Marinheiros vagavam desde o Véu do Tempo encontram a Nova Terra, e erguem o Farol da Esperança no que viria a ser o Farol da Tempestade.

◆ **010 AVT:** formado o primeiro Crepúsculo para governar As Cinco Cidades.

◆ **017 AVT:** Um pequeno contingente do exército goblinóide da Guerra do Século tenta se refugiar na Floresta da Perdição. Eles nunca mais foram vistos, e a floresta foi tida desde então como amaldiçoada.

◆ **018 AVT:** Orcs sofrem ataques na Guerra do Século, e fogem para as terras rurais de Lotha e Firranon, onde se instalam e começam a realizar saques regularmente.

◆ **022 AVT:** No deserto de Midbar, os Magos Midbarianos oprimem e escravizam os povos do deserto.

◆ **035 AVT:** Os Sarx se levantam contra o domínio dos Magos Midbarianos, começando a Revolta dos Escravos.

◆ **040 AVT:** A montanha de Tevuná é levantada aos céus.

◆ **045 AVT:** Inauguração do Palácio de Drognar, em Firranon.

◆ **047 AVT:** Começa a Guerra Civil de Heradon.

◆ **049 AVT:** Arcturus ascende ao posto de Grande General de Heradon.

◆ **050 AVT:** A Invasão dos Dragões em Tevuná termina com a vitória dos Gnomos, e os Dragões nunca mais são vistos em Oblivion.

◆ **051 AVT:** A Guerra do Farol termina com uma explosão que muda o clima local, dando ao reino costeiro o nome de Farol da Tempestade.

♦ **053 AVT:** Em Midbar, um povo escravizado se refugia da Revolta dos Escravos no meio do deserto, encontrando uma Fonte Sagrada, e passando a ser conhecidos como os habitantes da Fonte.

♦ **057 AVT:** Fazendeiros de Lotha criam a cooperativa, contratando um exército mercenário para se proteger dos orcs.

♦ **060 AVT:** Em Midbar, os habitantes da Fonte recebem O Livro, fonte de toda sabedoria divina.

♦ **067 AVT:** Lotha é extorquido pelo exército mercenário contratado, e cria sua própria milícia, tornando-se capaz de se defender e sustentar sozinha.

♦ **074 AVT:** Ocorre o desastre que soterra a nação anã, evento conhecido como Queda de Frirranon.

♦ **075 AVT:** Em Midbar, os Sarx vencem a guerra, eliminando os Magos Midbarianos da face da terra, mas são amaldiçoados e se tornam a raça insectóide que são hoje.

♦ **080 AVT:** Uma expedição de Tevuná perambula por toda Oblivion para mapear o mundo conhecido. Após partir mar adentro com destino a Shahat, desaparecem e nunca mais são vistos.

♦ **091 AVT:** Começam as Expedições Anãs, que tentam reconquistar e reconstruir Firranon.

♦ **092 AVT:** O Culto ao Deus Desconhecido se instala em Heradon, sendo amplamente caçados pelos Inquisidores.

♦ **93 AVT:** Em Midbar, surge a Caravana do Livre Comércio, que cresce e faz negócios em toda Oblivion.

♦ **098 AVT:** A ordem anã A Forja estabelece sua sede e culto em Frirranon com a primeira reconquista de parte dos territórios das terras anãs.

♦ **099 AVT:** No equinócio de outono, ocorre a Ascensão de Erebosaranzan (de Antrum) para a superfície, sob a liderança de Arak-Takna, fundando Érebos e destruindo o reino élfico, restando apenas Lummienn.

♦ **100 AVT:** Surgem relatos de uma criatura que parecem 3 seres fundidos em lama, fumaça e rancor. A criatura conhecida como Devorador Trino caça Elfos, Anões e Halflings, sempre fora da luz do dia. No mesmo ano são assinadas leis em todos os reinos civilizados, proibindo a entrada de estrangeiros Elfos, Anões e Halflings em seus territórios após o pôr do sol.



♦VÉU DO TEMPO♦

28

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

Espaço



A Geografia de Oblivion

◆VÉU DO TEMPO◆

29

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com



Oblivion

O lugar que vamos explorar nas páginas a seguir abriga toda a trama do Véu do Tempo, e é o palco de todas as histórias e esquecimentos acumulados em todos os 100 anos de história lembrada. Todas estas tramas foram tecidas sobre o solo de um só continente chamado Oblivion.

Oblivion é um único continente cercado pela Névoa de loucura e esquecimento, que impede a entrada ou saída de qualquer ser vivo ou extradimensional.

Não se sabe se sempre foi assim, ou se o Véu do Tempo foi o fator inicial deste isolamento continental, mas sabe-se que toda criatura extraplanar ou estrangeira que ocupa Oblivion já está aqui desde o advento do Véu do Tempo, não tendo chegado ninguém após este marco histórico-temporal.

O continente abrange uma área de quase 22.000.000m², entre mar e terra, e será descrita nas páginas a seguir, conforme a divisão dos 12 reinos, que inclui o subterrâneo, tão grande e abrangente quanto toda a superfície de Oblivion.

Com uma área tão grande, é possível encontrar toda forma de governo entre os reinos de Oblivion, com sistemas como monarquias, impérios, conselhos, teocracias e magocracias.

A superfície do continente de Oblivion, com uma área tão vasta, é grande o suficiente para que possa abrigar regiões de clima polar, subártico, temperado, subtropical e tropical.

O continente conta com áreas de geleiras, pântanos, florestas, planícies, desertos, colinas, montanhas e um oceano contendo 7 mares.

Os sete mares

O continente de Oblivion é banhado por um único oceano, que o cerca completamente, além do qual só se encontra a Névoa que isola o continente. Este oceano é classificado em áreas que compõe os 7 mares de Oblivion, com características, mistérios e perigos distintos, que desencorajam os menos experientes a se aventurarem nas águas do continente.

Mar Ártico

Estas águas não estão congeladas ao ponto de poder caminhar sobre elas em toda a extensão, mas ela certamente não pode ser navegável por barcos. Gelo por toda parte fende e rasga embarcações como se fossem feitas de papel, e as temperaturas são as mais frias de todo o continente.

Mar da Deriva

Após o Véu do Tempo, embarcações surgiram do lado oeste do continente, à deriva, saindo da densa névoa que cerca Oblivion. Até onde se sabe, estes estrangeiros foram os únicos a virem de fora do continente, se instalando no que viria a ser o Farol da Tempestade.

Mar do Esquecimento

Mar onde a Névoa é mais densa e invasiva ao continente. Qualquer navegação se depara com problemas maiores que o mar. Muitos jamais retornam, outros enlouquecem, e outros tantos sequer sabem se o que viveram é real ou se faz parte de devaneios de loucura temporária.

Mar dos Monstros

De todos os mares de Oblivion, este é o mais rico em vida animal... e outras. A quantidade de perigos monstruosos destas águas supera e muito todos os outros mares de Oblivion.

Mar do Norte

Repleto de magia e mistério, dizem que suas águas parecem mais algo vivo que apenas um corpo d'água. Outras lendas falam de propriedades mágicas destas águas, algo que jamais foi comprovado.

Mar do Sul

O mais tranquilo de toda Oblivion, onde pesca e navegação são possíveis, e não se encontra muitas dificuldades se não se aventurarem nas bordas da Névoa.

Mar Tempestuoso

Profundamente afetado pelas águas do Farol da tempestade, este mar tem uma tempestade permanente, redemoinhos constantes e ondas colossais. Toda rota comercial evita estas águas, traçando percursos muito mais longos para concluir suas viagens.



Locais de Oblivion

Esta seção trará aspectos históricos, geográficos, culturais, etc. dos reinos e locais de Oblivion. Cada local mencionado trará os seguintes dados:

Introdução e História

Este texto apresenta o reino descrito, como ele surgiu, quais são os eventos históricos mais importantes, e como eles afetam o presente.

Geografia e Clima

Esta é a parte que descreve as características físicas do local descrito, como o clima, as estações, e os fenômenos naturais, a fauna e a flora locais.

Governo e Governantes

Aqui é explicada a organização política do reino descrito. Quais são as formas de governo, as leis, os impostos, os direitos, os deveres, e os conflitos entre as nações, os reinos, as cidades, etc. Também inclui os nomes e as personalidades dos governantes, os seus aliados, e os seus inimigos. As políticas locais podem ser o assunto de aventuras centradas em intrigas, conspirações e outras formas de conduzir narrativas interessantes, que não envolvam simples rolagens de dados e combates. Aproveite esta seção para adentrar nestas modalidades narrativas.

Povo, Cultura e Religião

Mostra a diversidade do local, como as raças e etnias, as línguas, tradições, costumes, artes, ciências, além das crenças existentes. Também inclui os mitos e festividades locais.

Locais Importantes

Destaca os lugares mais relevantes do seu reino, como as capitais, as fortalezas, as ruínas, os templos, as academias, as tavernas, os mercados, etc. Também inclui as descrições, as histórias e os segredos desses locais.

Principais Organizações

Apresenta os grupos mais influentes do local, como as ordens, as guildas, as facções, as sociedades, as seitas, etc. Também inclui os objetivos, as atividades, e os membros dessas organizações.

Rumores e Boatos

Esta é a parte que adiciona um toque de mistério e aventura ao local descrito, como as lendas, as profecias, as conspirações, as intrigas, as ameaças, e as oportunidades que circulam no seu mundo. Também inclui as fontes, verdades e mentiras desses rumores e boatos. Nesta seção final, esperamos ter deixado ganchos de aventuras para serem usados em cada localidade do cenário de Oblivion.

Antrum



O Reino Subterrâneo

O Subterrâneo é um vasto e misterioso reino que se estende por baixo da superfície do mundo, abrigando uma diversidade de criaturas, culturas e perigos. Em Antrum os aventureiros encontram ruínas antigas, descobrem tesouros escondidos, combatem monstros terríveis, desvendam segredos ancestrais, e eventualmente encontram seu fim!

◆VÉU DO TEMPO◆

Introdução e História

Considerado por muitos como um conto antigo de terror, a existência de Antrum, bem como das criaturas que ali vivem, sempre foi questionada, até 100 AVT, quando o outrora isolado mundo subterrâneo irrompeu à superfície.

A história do Subterrâneo é tão antiga quanto o próprio mundo, e tão complexa quanto suas inúmeras cavernas e túneis. Muitas raças e civilizações surgiram, floresceram e desapareceram no Subterrâneo, deixando suas marcas e seus mistérios. Algumas dessas raças, como os observadores, os aboletes e os Ilitides, são aberrações alienígenas, que chegaram ao Subterrâneo por meios desconhecidos e impuseram seus domínios e suas vontades sobre as outras criaturas. Outras raças, como os Drow, os Anões das Profundezas e os Quaggoths, são descendentes de povos que foram expulsos ou fugiram da superfície, e se adaptaram às condições hostis do Subterrâneo, desenvolvendo suas próprias culturas e religiões. Outras raças, como os Kuo-toa, os Miconides e os Gnomos, são nativas do Subterrâneo, e vivem em harmonia ou em conflito com o seu ambiente e com as outras raças.



Geografia e Clima

O reino Subterrâneo é um mundo à parte, que se estende por baixo da superfície, formando uma rede de cavernas, túneis, abismos e domínios.

A geografia do reino Subterrâneo é variada e complexa, com regiões quase naturais, com florestas de fungos, lagos subterrâneos, colinas de cristal e planícies de pedra, além de locais abundante em magia e geografia quase alienígena.

O clima do reino Subterrâneo é influenciado por vários fatores, e geralmente se mantém estável, variando de acordo com as características geográficas e as atividades das raças, e pode afetar a vida dos seres vivos, tanto de forma positiva quanto negativa, criando desafios e oportunidades.

Governo e Governantes

O reino Subterrâneo é um mundo de diversidade e conflito, onde cada raça e cada domínio tem seu próprio sistema de governo e seus próprios governantes.

O governo e os governantes de cada domínio de Antrum segue uma estrutura característica e individual, mas todas refletem as características, as aspirações e os desafios de cada povo, bem como as relações de poder e de influência que se estabelecem no Subterrâneo.

Se a classificação de Antrum for descrita como algo amplo e abrangente, não poderíamos dar outra classificação senão a completa anarquia. Não há um governo centralizado, e os constantes conflitos entre os povos que ali habitam não demonstram organizações abrangentes como uma única nação.

Contudo, ao abordar a questão através de um recorte menor, considerando cada povo e “subreino”, pode-se encontrar alguns padrões governamentais distintos em cada área de Antrum. Estas peculiaridades serão discutidas em cada um dos Locais Importantes, a seguir.

Este mundo de contrastes, apresentam formas de governo como fontes de ordem ou de caos, de justiça ou de opressão, de paz ou de guerra.

Povo, Cultura e Religião

O reino Subterrâneo é um mundo de diversidade e contraste, onde cada povo tem sua própria cultura e religião.

Os povos e raças de Antrum são diversos, completamente antagônicos entre si, e as poucas alianças encontradas não costumam ser duradouras ou confiáveis.

Ainda mais aterrorizante, alguns destes povos são tão alienígenas que parecem estar alheias não apenas ao mundo da superfície, mas a todos os demais povos, raças ou criaturas. Este comportamento acaba por gerar culturas extremamente distintas entre si, visto que não há muito contato de um povo com o outro.

A seção a seguir irá relatar os 6 reinos de Antrum, abordando a relação de Governo, governantes, povo, cultura e religião, de modo distinto.





Locais Importantes

O reino Subterrâneo é um mundo misterioso e perigoso, composto por Seis Reinos imensos, maiores que cidades metropolitanas, muitas vezes ocupando áreas incompreensivelmente vastas:

♦ **Diavolika Matia:** O território dos Observadores possui entradas e salões independentes de cada líder Observador, rodeando um espaço de conferências, onde cada observador ostenta seu poder. Sendo criaturas de grande poder, tentarão usar aventureiros contra outro Observador sempre que possível. Não há governo unificado, mas vários domínios independentes, governados por um “olho tirano”. Sua cultura é baseada na busca por conhecimento, poder e segredos. Sua religião é venerar a si mesmos, pois se consideram os únicos dignos de adoração.

♦ **Skoteinos:** Habitada pelos Anões das Profundezas, esta é uma das maiores e mais poderosas cidades do Subterrâneo. Outrora escravizados pelos Ilitides, eles se libertaram após uma rebelião. Governados por generais que defendem e expandem seu território, eles odeiam os anões da superfície, um sentimento cuja origem se perdeu com o Véu do Tempo, mas que ainda resiste nos corações de ambos os grupos sociais de anões de Oblivion. Contudo, mesmo que seu ódio pelos seus irmãos da superfície, eles odeiam ainda mais todos os demais povos subterrâneos! Skoteinos é um reino duro como rocha e permanente como a escuridão, como seus habitantes dominadores e orgulhosos.

♦ **Mavros, o Mar Escuro:** Uma extensão de água negra, Mavros forma um mar além do que parece ser razoável pela percepção de espaço de um local subterrâneo, parecendo ser tão extenso e com a cobertura tão elevada que parece um céu noturno ao invés de pedras. O reino de Mavros é dominado por um Aptâmeno de uma ilha, cujas margens vivem os Ichthyes, povo-peixe que detesta os Drow (que os caçam) e os Devoradores de Cérebros, que já os dominou no passado. O governo teocrático é regido por arcebispos. Eles são simples, fanáticos e violentos, seguindo cegamente as ordens de seus líderes.

♦ **Érebosaranzan:** A cidade Drow é governada por casas nobres que competem entre si por prestígio, riqueza e poder. Escravistas, eles utilizam os Arkoúda para capturar os povos da superfície e escravizá-los. Os Drows são amargurados e cruéis, e adoram Arak-Takna, sua líder revivida. A cidade é ligada à superfície pelo reino de Érebos, a principal porta de entrada para o Antrum, e lugar da mais recente guerra da atualidade. Seu governo matriarcal é baseado na adoração à Arak-Takna, e as casas são lideradas por matronas sacerdotisas, que tecem jogos políticos e sociais complexos, sabotando umas as outras, usando tudo e todos para tanto.

♦ **Illitides:** Lar dos Devoradores de Cérebros, cheio de escravos descerebrados e lunáticos delirantes, este é um dos lugares mais horripilantes e perigosos de Antrum. Anões das Profundezas e Ichthyes já foram escravos neste reino de controle e loucura, onde outras tantas raças já se perderam diante desta dominação. É provável que este seja o reino mais antigo de Antrum, talvez, o de toda Oblivion. Seu governo é aristocrático, e sua religião é completamente indefinida aos padrões das demais raças mortais do mundo. Eles parecem possuir um propósito maior, incompreendido por todos, exceto eles mesmos, até agora.

♦ **Katafigyo:** Habitada por Gnomos lapidadores de pedras preciosas e memórias perdidas, essa cidade é um raro lugar de bondade e luz em Antrum. Os Gnomos são amigáveis, e podem oferecer abrigo, informação e comércio caso sejam procurados com atitude pacífica e cooperativa. Proficientes em uma herbologia focada em cogumelos, são tidos como os curandeiros dos reinos subterrâneos. Aidna que esta fama lhes seja atribuída, sua principal especialização é a mineração de pedras preciosas, operação central de sua economia e cultura. Acredita-se que sua arte é capaz de lapidar pedras preciosas em memórias e sentimentos, tornando estes bondosos seres do subterrâneo mais misteriosos e curiosamente guardadores de possíveis segredos sobre o Véu do Tempo. Eles detestam os Drow, e os evitam sempre.



Principais Organizações

Evidentemente cada um dos Seis reinos de Antrum possui organizações próprias, mas aqui vamos abordar organizações que atuam sobre todo o território de Antrum:

◆ **Os libertadores:** Um grupo de pessoas de diversas raças vaga por Antrum lutando e libertando tantos escravos quando podem, Estes antigos escravos se libertaram, e passaram a buscar vingança e justiça.

◆ **Buscadores de memórias:** Pedras preciosas em Antrum são mais que gemas de elevada beleza e valor – elas são memórias cristalizadas desde o Véu do Tempo. Muitos percorrem as profundezas de Antrum em busca destas pedras.

◆ **Os Refugiados:** A superfície possui crueldade, batalhas, guerras... muitos são os que se desiludem ou perdem completamente a chance de se reinserir na sociedade após alguns feitos terríveis ou vergonhosos cometidos em sociedade. Alguns são tão enormemente rejeitados que apenas em Antrum encontram alguma forma de viverem, por pior condições que encontrem. Um imenso subúrbio pode ser encontrado em Antrum, abrigando a pior escória ou o mais rejeitado membro que a sociedade dita civilizada já possuiu, mas que agora conseguiu deixar bem longe de seus olhos e convívio.

Rumores e Boatos

◆ Existe uma cidade de ouro perdida em Antrum, chamada de Ouroboros. Esta cidade teria sido fundada por Dragões.

◆ Uma profecia revela o fim do mundo, após a ascensão de Antrum à superfície, uma profecia que já se iniciou com a ascensão de Érebos.

◆ Uma criatura chamada de Abismo, capaz de devorar mundos, habita o Subterrâneo, adormecida em Antrum, esperando ser despertada para iniciar o apocalipse.

◆ Um salão secreto, que leva seus visitantes à loucura frequentemente, é a chave para unificar em um poderoso império o maior reino do mundo: Antrum.

◆ Os Observadores se odeiam, pois sabem que um deles ascenderá sobre os outros, dominando o mundo.

◆ Uma criatura antiga, chamada de Aptámeno, planeja tomar o mundo da superfície através do mar.

◆ Skoteinos forja um metal negro, feito do sangue do último dragão vivo.

◆ Erebozaransam se ressentem dos Drow da superfície, e planejam um levante.

◆ Illitides possuem um poço de cérebros, um local de memórias que apenas os Devoradores de Cérebros podem acessar.

◆ Mineradores de Katafigyo buscam pedras preciosas que revelam memórias de antes do Véu do Tempo.

Ashar



A Guerra do Século

O Reino de Ashar é um dos cenários mais sombrios e trágicos do mundo. Ele é o palco da Guerra do Século, o maior conflito que o mundo já viu, que consome vidas e recursos sem nenhum propósito. Ele também é o que restou do outrora Império de Oblivion, uma antiga civilização que dominava todos os demais reinos com sua magia e tecnologia avançadas.

◆VÉU DO TEMPO◆



Introdução e História

O Reino de Ashar surgiu antes do Véu do Tempo, com a descoberta da fonte de energia mística nas bem ao centro do território de Oblivion. Eles construíram uma cidade ao redor da fonte, e a chamaram de Ashar. A fonte de energia permitiu um desenvolvimento capaz de dar inúmeras vantagens sobre os outros reinos, tanto belicamente quanto na qualidade de vida que foi gerado pelo uso desta fonte misteriosa. Eles começaram a expandir seus domínios, conquistando territórios e subjugando outras raças e tribos. Assim, nasceu o Império de Oblivion, que tinha Ashar como sua capital, centro de domínio e expansão.

Este reino magnífico era regido pelo imperador, reverenciado como um deus por seus seguidores. Os cidadãos de Ashar

gozavam de privilégios e riquezas muito superiores aos demais povos de Oblivion, sendo os únicos possuidores de direitos em toda o imério. Em um escandaloso contraste, os povos conquistados eram tratados como escravos ou súditos inferiores, sem direitos, e com leis completamente diferentes para os conquistados.

O Reino de Ashar caiu há pouco mais de cem anos, quando o Véu do Tempo surgiu. Desde então, o império perdeu o controle sobre seus domínios, e os povos oprimidos se levantaram em uma guerra de puro ódio remanescente. Esquecendo da história que viveram, mas preservando seus sentimentos de ódio e vingança por seus governantes, eles aproveitaram a oportunidade para se libertar e conquistar os domínios de seus antigos algozes.

Assim, uma guerra generalizada se iniciou, e o reino foi fragmentado em vários pedaços, disputados por diferentes facções e raças. Esta guerra sem motivos que possam ser lembrados, jamais cessa. Os envolvidos nas fileiras de batalha não sabem mais a razão de sua luta, mas sentem um incômodo constante, um ódio que jamais cessa, capaz de levar suas vidas ao limite e ao fim, buscando algo que não se sabe, mas sem tranquilidade até que se consiga destruir o outro, a despeito do que este tenha feito no passado.

Geografia e Clima

O Reino de Ashar está localizado em uma região de colinas e planícies. Ele faz fronteira com vários outros reinos, que disputam o seu território desde que o Império caiu. O reino é vasto, mas a maior parte dele está devastada pela guerra e pelo Véu do Tempo.

O reino de Ashar era majestoso, mas hoje é um lugar de ruínas e cinzas. As cidades foram invadidas e saqueadas várias vezes pelos exércitos, que destruíram e pilharam os seus edifícios e monumentos. A muralha foi derrubada, e a fonte de energia foi corrompida pelo Véu do Tempo, que causou uma explosão que devastou a cidade. Este é um lugar de morte e desespero, onde os sobreviventes lutam por comida e água, e onde os cadáveres se acumulam nas ruas.

O clima do Reino de Ashar varia de acordo com a região e a estação do ano. No geral, o clima é temperado, com quatro estações bem definidas. O clima também é afetado pela guerra e pelo Véu do Tempo, que podem causar mudanças bruscas e imprevisíveis no tempo e no ambiente. Como se não bastasse os efeitos do Véu do Tempo, queimadas de cidades e plantações cobrem o céu com um constante cinza e um clima de tristeza e melancolia.

Governo e Governantes

O Reino de Ashar não tem um governo centralizado ou um governante legítimo, resultado da fragmentação do antigo império, que entrou em colapso após o surgimento do Véu do Tempo e a rebelião de muitas nações oprimidas.

Antigamente era governado pelo imperador, auxiliado por um conselho de nobres, magos e generais, que administravam os assuntos do império. Atualmente, o reino é um regime anárquico e caótico, que busca a sobrevivência e a vingança. As leis são tão fragmentadas e particulares, impostas pelos exércitos invasores que ocuparam a região, que não pode ser estabelecida uma descrição clara de cada um, ou qual está vigente onde.





Povo, Cultura e Religião

Os povos do reino de Achar está dividido em quatro grupos principais: os Puros, os Orcs, os Ogros, os Hobgoblins e os Outros:

♦ **Os Puros:** Os Humanos são a raça dominante. Divididos em facções, eles se odeiam mutuamente. Sua cultura é baseada na glória e na dominação. Eles valorizam a arte, ciência, história e a política, mas são vaidosos, ambiciosos, corruptos e violentos

Sua religião é continuação dos antigos costumes, baseada na adoração ao antigo Imperador, que eles consideram um deus, ou um representante dos deuses, e acreditam que ainda está vivo, e que vai voltar para restaurar o império. Sua doutrina prega a superioridade e a legitimidade dos Humanos, e a submissão e a inferioridade das outras raças.

♦ **Orcs:** Os Orcs são uma raça de guerreiros brutais e selvagens, que vivem nas regiões mais inóspitas e hostis do mundo. Eles são descendentes de uma antiga tribo humana que foi capturada e escravizada pelo reino de Ashar, sendo moldados pela energia da fonte, e transformados por ela. Eles odeiam os humanos por isso, e desejam destruí-los. Sua cultura é baseada na força e sobrevivência, e se organizam em clãs, que competem entre si por território, recursos e prestígio. Sua religião é uma forma primitiva de xamanismo, e suas armas e armaduras são feitas de ossos, couro e metal. Orcs odeiam os humanos e os outros povos civilizados, que eles consideram fracos, covardes e corruptos.

♦ **Ogros:** Os Ogros são uma raça de gigantes monstruosos e famintos, que vagam pelas terras devastadas pela guerra. Eles são parentes dos Orcs, efeito colateral das experiências de Ashar sobre os humanos, que os tornou muito maiores, mais fortes e mais estúpidos. Não possuem cultura, sociedade, religião ou moral, apenas um medo irracional do Véu do Tempo. Odiados e temidos por todos, são considerados bestas sem alma. Se alimentam de qualquer coisa que encontram, desde animais até pessoas, e não têm lealdade com ninguém. Ogros não se importam com a guerra, apenas com a oportunidade de saciar sua fome!

♦VÉU DO TEMPO♦

♦ **Hobgoblins:** Estes guerreiros astutos e disciplinados vivem nas planícies e colinas do sul de Ashar, dominando a guerra fronteiriça. Eles são parentes próximos dos Goblins, mas mais altos, mais fortes e mais inteligentes, vítimas de experimentos e mutações em goblins escravizados no intuito de criar servos leais e eficientes. O resultado foi uma raça de seres ágeis, habilidosos e obedientes.

Os Hobgoblins desenvolveram uma cultura baseada na ordem, na hierarquia e na eficiência. Se organizam em legiões, e seguem um código de conduta e estratégia militar.

♦ **Os Outros:** O grupo social chamado de Os Outros em Ashar são as raças mais diversas e variadas, marginalizadas e desprezadas por todo o reino.

São os que mais sofreram com a magia e a tecnologia do império, e se rebelaram contra elas. Estes povos se isolaram da guerra, e se escondem dela tanto quanto podem. Diversos em cultura e religião, eles não se importam com a origem da guerra, e se afastam do ódio, desejando apenas sobreviver.

Sua cultura é baseada na diversidade e na variedade, e não pode ser compreendida como algo monolítico. Sem coesão ou exércitos, os Outros são o estereótipo das vítimas da Guerra do Século!

Locais Importantes

O Reino de Ashar é um lugar de ruínas e conflitos. Ele é formado por vários locais que foram importantes para o Império, e que agora são disputados pelas facções que lutam pela guerra.

♦ **A Fonte de Energia:** O local mais importante de Ashar já foi a origem de sua magia e tecnologia superiores. Localizada no coração da Capital, é protegida pelos Leais. A fonte causou a explosão que devastou a cidade, e que alguns acreditam ter sido a causa do Véu do Tempo.

♦ **A Fortaleza de Ferro:** A maior e mais antiga forja do império, controlada pelos Hobgoblins, que a usam para criar máquinas e armas. Constantemente atacada pelos Rebeldes, que a querem destruir ou tomar.



Principais Organizações

As organizações do antigo império desapareceram há muito tempo, e o que resta são facções, que se posicionam sobre a guerra que nunca cessa.

◆ **Os Leais:** Ainda seguem os ideais imperiais, e tentam restaurar o império aos seus dias de glória. Eles acreditam que o imperador está vivo, e que ele vai voltar para reconquistar o seu trono. Formados por nobres, magos e soldados humanos, que se consideram os legítimos herdeiros do império. Controlam a antiga Capital, incluindo a Fonte de Energia, e são os mais organizados e disciplinados, mas também os mais arrogantes e tirânicos.

◆ **Os Rebeldes:** Se opõem e tentam derrubar qualquer resquício do antigo império. Eles acreditam que o imperador foi o responsável pela guerra e pelo Véu do Tempo. Compostos dos povos e raças oprimidos pelo império, eles são os mais corajosos e honrados, mas também os mais violentos e vingativos.

◆ **Os Neutros:** Eles apenas tentam sobreviver à guerra da melhor maneira que podem, com os recursos que forem capazes de obter! Não têm uma posição definida sobre o império, e se aliam a quem lhes oferecer mais benefícios. São os mais pragmáticos e flexíveis, além de egoístas e traiçoeiros.

Rumores e Boatos

◆ O imperador não morreu, mas se refugiou em algum lugar secreto, onde planeja o seu retorno triunfal.

◆ A Fonte pode tornar armas e equipamentos mágicos, e são a maior arma dos Leais.

◆ Com a explosão da Fonte de Energia, Ashar se tornou o epicentro de uma reação catastrófica chamada de Véu do Tempo.

◆ Os Leais lembram do passado, pois bebem da Fonte de Energia.

◆ Os Leais tem uma arma capaz de destruir regiões inteiras com um disparo mágico, mas a arma possui um grave defeito, conhecido pelos Rebeldes.

◆ Os Neutros não pretendem ficar muito tempo nesta guerra! Eles têm planos e acordos para conseguir sair de Ashar.

◆ Os Hobgoblins possuem as melhores armas da guerra, mas isto está prestes a acabar! Armas experimentais de Heradon foram compradas pelos Leais.

◆ O Imperador está escondido no Templo do Ouro, antigo cofre do império.

◆ Apesar de serem abundantes em Ashar, os Orcs, Ogros, e até mesmo alguns Hobgoblins estão em todo o mundo.

◆ Uma ordem chamada de os Filhos tem se tornado a esperança dos Outros, que acreditam que esta ordem irá livrá-los da opressão da guerra.

As Cidades do Crepúsculo



As Cidades do Crepúsculo são compostas por cinco regiões, cada uma delas dominada por uma das Cidades do Crepúsculo, um conjunto de cinco cidades-estado, que são governadas por um conselho de sábios, chamado de **O Crepúsculo**. Cada cidade tem um nome que reflete a sua relação com a luz e a escuridão: **Akatsuki** (Alvorada), **Yuugure** (Entardecer), **Tasogare** (Ocaso), **Yami** (Trevas) e **Hikari** (Luz). Este é o lugar das lendas de dragões, samurais, ninjas, monges, alquimistas, astrólogos e videntes. É um mundo de contrastes, harmonia, diversidade e unidade.

◆VÉU DO TEMPO◆



Introdução e História

A história das Cidades do Crepúsculo se estende desde o início do Véu do Tempo, com os Dragões Crepusculares, seres poderosos e sábios, que decidiram criar e habitar esse mundo. Cinco Dragões escolheram cada um uma região para moldar e governar.

Akira, o dragão da luz, criou **Akatsuki**, a cidade da alvorada; **Kuro**, o dragão das sombras, criou **Yuugure**, a cidade do entardecer; **Mei**, o dragão do equilíbrio, criou **Tasogare**, a cidade do ocaso; **Shin**, o dragão do caos, criou **Yami**, a cidade das trevas; e **Hana**, o dragão da ordem, criou **Hikari**, a cidade da luz. Juntos, eles criaram os primeiros habitantes do Crepúsculo, seus servos e aprendizes. Eles eram leais e gratos aos dragões, e os veneravam como deuses.

Mas alguns dragões eram ambiciosos, e suas diferenças causou a **Guerra dos Dragões**, antes mesmo do Véu do Tempo, e quase destruiu o leste de Oblivion. Por alguma razão, esta história não se apagou da mente dos habitantes do Crepúsculo, e o Véu do Tempo parece ser mais fino ali.

Desde então, os Dragões se retiraram do mundo. Há quem diga que foi esta saída que deu início ao Véu do Tempo!

Os humanos, sem os seus dragões, tiveram que se reorganizar e se reconstruir. Eles formaram as Cidades do Crepúsculo, e elegeram os sábios, que eram os humanos mais próximos e mais sábios dos dragões, para governá-las e para guardar os seus tesouros. Os sábios também formaram o conselho do Crepúsculo, que tinha como objetivo manter o equilíbrio entre as forças da ordem e do caos, da magia e da tecnologia, da vida e da morte, que regiam Oblivion.

Desde então, as Cinco Cidades viveram períodos de paz e de guerra, de prosperidade e de crise, de glória e de decadência. Os humanos exploraram e descobriram novos lugares, novos povos, novos perigos, novos mistérios.

Eles também criaram e novas formas de arte, cultura, religião e filosofia, tornando sua cultura rica e viva, crescendo mesmo sem a presença de seus dragões veneráveis entre eles.

Geografia e Clima

As Cidades do Crepúsculo estão localizadas no extremo leste de Oblivion, uma região que faz fronteira com o Mar do Esquecimento, uma vasta extensão de água salgada, que separa Oblivion de outros continentes, passando por uma espessa camada da Névoa. Elas estão distribuídas em linha, acompanhando a extensão fluvial de um rio perpendicular ao oceano.

Seu clima é temperado, com flora e fauna diversificadas e peculiares, refletindo a convivência com os humanos e os dragões. Além do clima, cada cidade apresenta sinais climáticos permanentes que parecem estar além das leis naturais.

Akatsuki possui uma brisa fresca e um orvalho sobre as plantas o dia todo.

Tasogare apresenta flores belíssimas, que florescem o ano todo.

Yuugure possui muitas árvores cujas folhas apresentam tons marrons, laranja e vermelhos o ano todo.

Yami está sempre em certa escuridão, com um clima fechado e chuvoso.

Hikari possui dias mais longos, e noites mais claras, mesmo sob a lua nova.

Muitas vezes, os climas das estações conflitam com estas características, e parecem ceder para as características mágicas das Cidades do Crepúsculo.

Governo e Governantes

As Cinco Cidades são governadas por um conselho chamado de O Crepúsculo, formado por um membro de cada cidade, são eleitos por seus cidadãos. Eles são os líderes espirituais, culturais, políticos e militares das cidades.

Mas há uma trama política nas Cidades do Crepúsculo. Uma segunda tradição, originada na lenda que diz que as Cinco Cidades foram formadas por Amaterasu, a primeira dos Dragões Crepusculares. Ela teria criado o primeiro mortal, enviando-o para que fosse o primeiro imperador, e governasse sua criação – os humanos. Reclamando ser a legítima descendente de Amaterasu, a feiticeira Amakusa planeja unificar as Cinco Cidades em um único e poderoso império.





Povo, Cultura e Religião

Este povo de origem humana foi criado e ensinado pelos dragões crepúsculares. Sua cultura é expressiva, de beleza, sabedoria e equilíbrio, profundamente influenciada pelas tradições. A sociedade é estruturada em camadas. No topo fica o Crepúsculo, seguidos pelos daimyos (senhores feudais) e seus samurais. Camponeses trabalham na terra, e artesãos e comerciantes desempenham papéis na economia.

A estética valoriza a simplicidade, harmonia e a natureza. A cerimônia do chá, a caligrafia e a arquitetura refletem essa sensibilidade. A religiosidade é predominantemente animista, e se expressa em formas de veneração aos dragões, considerados os deuses e os pais das cidades.

Locais Importantes

Cada cidade tem uma história, cultura, religião e um tesouro que a tornam única e especial.

◆ **Akatsuki:** a cidade da alvorada é a cidade da magia, luz e prosperidade. Famosa por seu Templo do Sol, onde se encontra o Olho do Dragão, o tesouro de Akira, o dragão da luz. Terra de beleza, com construções feitas de cristal, metal e madeira, e ruas iluminadas por lanternas mágicas. Sua cultura é centrada na magia, com veneração às energias do universo.

◆ **Yuugure:** a cidade do entardecer é a cidade da honra. Famosa por seu Templo da Lua, onde se encontra a Espada do Dragão, o tesouro de Kuro, o dragão das sombras. Suas construções de pedra, argila e bambu, com ruas silenciosas e sombrias, dão um clima mais sombrio à cidade. É famosa por sua forja de armas e armaduras, valiosas em todo o mundo.

◆ **Tasogare:** a cidade do ocaso é a cidade da sabedoria, cores e arte. Famosa por seu Templo do Céu, onde se encontra o Céu do Dragão, uma tinta mágica que é considerado o tesouro de Mei, o dragão do equilíbrio. Um lugar de cores, com construções feitas de tecido e papel, e ruas decoradas por bandeiras, flores e pinturas. Sua monástica tem praticas de diversas formas de alcançar a iluminação.

♦ **Yami:** a cidade das trevas, é a cidade do medo, segredo e rebelião. Famosa por seu Templo da Noite, onde se encontra a Garra do Dragão, uma luva mágica com garras na palma, considerada o tesouro mágico de Shin, o dragão do caos, fundador de Yami. Suas construções de ferro, couro e ossos, com ruas cobertas por névoa e fumaça, tornam o lugar assustador. A Guilda dos Ninjas se localiza aqui.

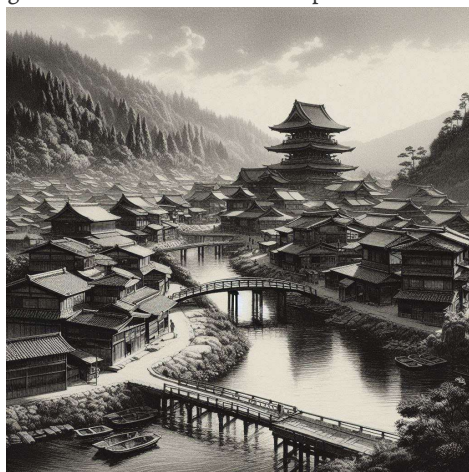
♦ **Hikari:** a cidade da luz, é famosa por seu Templo do Dia, onde se encontra a Escama do Dragão, uma armadura mágica poderosa, considerada o tesouro deixado por Hana, o dragão da ordem. Suas construções de ouro, seda e pérolas, com ruas iluminadas por lanternas de papel em frente a cada construção. Sua cultura ordeira originou os samurais, guardiões dos valores de justiça, honra e lealdade.

Além das cidades, alguns locais importantes podem ser mencionados:

♦ **O Rio do Dragão:** O grande rio que atravessa todo o território das Cidades do Crepúsculo, organizando todas as cidades em distrito Norte e distrito Sul, graças ao rio que as divide. Pontes ligam os distritos de cada cidade, em um cenário de extrema beleza. A lenda diz que este rio foi criado pelo serpentejar do mais antigo dos dragões, cuja identidade cada cidade atribui para seu dragão de devoção.

♦ **O Coração do Dragão:** Em algum lugar das Cidades do Crepúsculo, há um santuário perdido, no qual os Cinco Dragões Crepusculares haveriam se retirado em um sono profundo, até que os tesouros fossem para lá levados, e os despertassem mais uma vez, inaugurando um novo tempo de glória sob a regência dos Dragões Crepusculares.

♦ **A Morada da Mãe:** Em uma caverna esquecida estaria a prisão que a Primeira Dragão Crepuscular, Amaterasu, lançada ali por seus invejosos irmãos mais jovens. Viva, ela espera por um descendente da dinastia predestinada ao Império, para transferir todo o seu poder ao futuro Imperador do Crepúsculo. Amakusa estaria em busca deste local, na certeza de que é a descendente de Amaterasu que irá governar como a Grande Imperatriz.



Principais Organizações

As Cidades do Crepúsculo são formadas por diversas organizações, que representam os interesses, as atividades, as profissões e as classes sociais dos seus habitantes. As principais organizações das Cidades do Crepúsculo são:

◆ **O Crepúsculo:** O Crepúsculo é o conselho de sábios que governa as Cidades do Crepúsculo, formado por cinco membros, um de cada cidade. O Crepúsculo se reúne periodicamente, cada vez em uma das sedes do Crepúsculo de uma cidade, e seus líderes têm se preocupado constantemente com o levante de imperialistas.

◆ **Imperialistas da Dinastia Amaterasu:** Liderados pela Wu-Jen conhecida como a feiticeira Amakusa, os Imperialistas acreditam que as Cidades do Crepúsculo só poderão prosperar sob o governo imperial da dragão-crepuscular original, Amaterasu, que delegou este posto a dinastia, da qual Amakusa seria a descendente legítima. Ela lidera um séquito de Wu-Jen e ninjas. Esta desavença para com o conselho do Crepúsculo como a liderança legítima das Cinco Cidades tem gerado inúmeros conflitos, com impacto social e urbano importante. As Cinco Cidades nunca foram tão perigosas!

Rumores e Boatos

◆ Akatsuki, a cidade da alvorada, possui um portal mágico que leva a outro mundo, onde o sol nunca se põe, e onde os dragões ainda vivem e reinam.

◆ Yuugure, a cidade do entardecer, está em guerra com uma nação vizinha formada por vampiros, que odeiam e temem os dragões.

◆ Tasogare, a cidade do ocaso, é habitada por um povo de dupla personalidade, que muda de comportamento de acordo com o horário do dia.

◆ Yami, a cidade das trevas, é dominada por uma seita que abandonou o culto ao dragão Shin e agora venera Amaterasu.

◆ Hikari, a cidade da luz, é visitada por seres celestiais, mensageiros dos dragões.

◆ Os imperialistas irão aplicar o golpe de estado em breve, e já estão em todas as camadas da sociedade!

◆ Amakusa não é humana, mas um Oni, que deseja destruir cada vestígio dos Dragões do Crepúsculo.

◆ O conselho do Crepúsculo foi trocado há anos por impostores.

◆ O Véu é mais fino aqui, e as mentes não enlouquecem ao lembrar do passado.

◆ As memórias dos cidadãos do Crepúsculo foram manipuladas por um ser de imenso poder que habita estas terras.

Érebos



A Terra da Escuridão

A maior entrada para Antrum é Érebos, o reino de Arak-Takna, a deusa-pesadelo que comanda o reino com sua vontade e poderes. Ela é adorada e temida pelos Drow, que lhe oferecem sacrifícios e obediência. Odiada e combatida pelos elfos e pelas outras raças, que lhe opõem resistência e esperança. Ela é o pesadelo dos deuses, que lhe impõem desafios e limites.

◆VÉU DO TEMPO◆

Introdução e História

Os Drow são elfos banidos para Antrum há muito tempo atrás, após se rebelarem contra os elfos da superfície. Ninguém sabe ao certo quando isso aconteceu, mas os Drow se tornaram lendas e mitos para a superfície, que os temiam e odiavam.

No Subterrâneo, os Drow sonhavam um pesadelo terrível, mas que os acolhia e aceitava. Era Arak-Takna, uma divindade aprisionada pelo Véu do Tempo. Os Drow se tornaram seus seguidores, moldados à sua imagem e semelhança, adaptando os elfos ao subterrâneo, tornando-os cruéis e traiçoeiros. Arak-Takna favoreceu as mulheres, gerando uma sociedade matriarcal e hierárquica.

Os Drow desejavam retornar à superfície e se vingar dos elfos, que os baniram. Eles esperaram que Arak-Takna os conduzisse à vitória, até que um clã devoto finalmente conseguiu realizar um ritual profano, no fim do Primeiro Século, que libertou sua divindade do Véu do Tempo.

A Rainha Aranha veio ao mundo, espalhando horror e calamidade. Ela apagou a Torre da Luz de Lummienn, a cidade do dia eterno, que era o coração do reino élfico, e liderou os Drow na invasão do então reino élfico de Lummienn, que foi tomada quase que por inteiro, após batalhas terríveis. Ela cobriu o céu com

uma nuvem densa, com relâmpagos púrpura, que trouxe a escuridão eterna para a superfície, e proclamou o seu reino de Érebos, a Terra da Escuridão, onde os Drow reinam supremos, e os elfos e as outras raças são escravos ou inimigos.

As verdejantes florestas élficas de seus domínios se transformaram em territórios macabros, embebidos em escuridão e caos. Érebos cercou a última cidade de Lummienn, que permanece sitiada, mas resiste, graças à sua Torre da Luz, que voltou a se acender, protegendo a antiga capital. Érebos é também a maior entrada para Antrum, o mundo subterrâneo de Oblivion, onde habitam criaturas ainda mais terríveis e misteriosas.

Este é o reino de Arak-Takna. Ela é adorada e temida pelos Drow, que lhe oferecem sacrifícios e obediência.



Geografia e Clima

Érebos é um reino que abrange uma parte no subterrâneo através de sua ligação com Erebosarazan, em Antrum, além deste reino ascendente à superfície.

No subterrâneo, Érebos é formado por um labirinto de cavernas, túneis, abismos e ruínas, onde a luz é escassa e o ar é pesado. O subterrâneo é habitado por diversas raças e criaturas, algumas aliadas, outras inimigas, e outras neutras aos Drow. O subterrâneo é um lugar perigoso e misterioso, onde há tesouros e segredos escondidos, mas também armadilhas e ameaças mortais.

Na superfície, Érebos é formado pelo antigo reino élfico, conquistado e transformado pelos Drow. Outrora um lugar de uma enorme beleza mística, tudo mudou quando os drow invadiram a superfície sob o poder e liderança de Arak-Takna. Ao cobrir o céu com uma nuvem densa, com relâmpagos púrpura, a Rainha Aranha trouxe a escuridão para a superfície. Ela destruiu e corrompeu as florestas, os rios, as montanhas e os vales, que se tornaram lugares de horror e caos. Mais frio que Lummiem, Érebos apresenta um clima temperado, com quatro estações bem definidas. No entanto, aqui é sempre escuro e nublado,, com tempestades anunciadas que raramente precipitam.

Governo e Governantes

Érebos possui um governo monárquico, governado por Arak-Takna, a Rainha Aranha, adorada e temida pelos Drow, que lhe oferecem sacrifícios e obediência. Arak-Takna delega autoridade à suas representantes, líderes dos clãs Drow.

Os clãs Drow são formados por famílias e organizados em uma hierarquia determinada pela força e influência de cada clã, que competem e frequentemente entram em conflito uns com os outros. Liderados pelas Matronas Mães, sacerdotisas de Arak-Takna, as únicas que se comunicam diretamente com ela.

A Matrona do clã mais influente de Érebos é a Matrona Suprema. Arak-Takna raramente é vista, mas a Matrona Suprema constantemente ostenta poder com 8 Matronas Mãe leais e subservientes.





Povo, Cultura e Religião

Habitado pelos Drow, uma raça de elfos que foram banidos para o Subterrâneo, e que retornaram à superfície para se vingar, impondo sua vontade e cultura aos seus escravos e inimigos.

Orgulhosos, eles se consideram superiores às outras raças. Impiedosos, eles não hesitam em matar, torturar ou escravizar seus inimigos, e não confiam nem mesmo nos seus aliados.

Sua religião politeísta acredita em várias divindades, mas presta culto somente à Arak-Takna. Os Drow devem obedecer à Arak-Takna e aos seus representantes, as Matronas Mães.

A religião da Rainha Aranha estimula medo, culpa e punição. Os Drow temem Arak-Takna, bem como manifestações da sua cólera e descontentamento.

Locais Importantes

Érebos é um reino que possui vários locais importantes, cidades construídas, conquistadas ou transformadas pelos Drow. Muitos vilarejos élficos foram completamente destruídos, enquanto outros foram simplesmente transformados pela ocupação Drow.

O mesmo aconteceu com muitas florestas, corrompidas pela presença maligna de Arak-Takna, algumas tão encharcadas de rancor e ódio que se tornaram pântanos amaldiçoados de tristeza e remorso. Com toda esta transformação, os Drow acabaram por conquistar e manter muito do antigo reino élfico, mas algumas cidades foram realmente forjadas do zero após a ocupação.

◆ **Érebosarandil:** A cidade da escuridão é a capital e o coração do reino Drow. Uma cidade de horror e caos, onde os Drow dominam com crueldade e tirania.

Uma nuvem densa emana de sua torre, com relâmpagos púrpura, cobrindo o céu, enquanto sob o estrado dos pés de Arak-Takna, está a maior entrada para Antrum em toda Oblivion, uma ligação com a impressionante cidade subterrânea de Erebosaranzan. Na Torre Negra, centro de Érebos, habita a própria Arak-Takna, governando com poder e tirania, e cobrindo o céu com sua ira e rancor.

♦ **Menzoberranzan:** A cidade das teias, é a maior cidade Drow da superfície. Tão logo os territórios de Lummienn foram tomados, os Drow mais proeminentes em cultura e sabedoria começaram seu trabalho de construir esta magnífica cidade sob os escombros de uma tradicional cidade élfica conquistada.

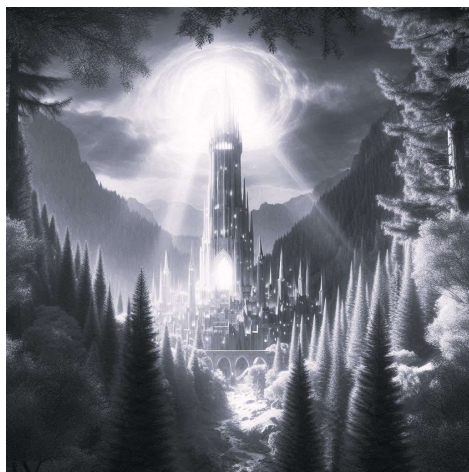
Menzoberranzan é uma cidade de esplendor e riqueza, com construções de pedras preciosas, metais raros e sedas finas.

♦ **Ched Nasad:** A cidade das sombras é a segunda maior cidade Drow na superfície, posicionada de tal modo em relação à Torre Negra de Érebosarandil que a luz do luar pode tocá-la, refletindo sua beleza nas elevadas construções prateadas.

Aqui, os Drow masculinos ainda são tratados como uma casta menor, mas tem permissão de estudar magia arcana, desprezada pelas mulheres Drow como inferior à magia divina.

♦ **Lummienn:** A última cidade élfica a resistir ao domínio Drow é conhecida como a cidade das luzes, pois é iluminada pela magia da torre da luz, fonte de toda a luminosa magia élfica. A história de Lummienn começa antes do Véu do Tempo, quando os primeiros elfos chegaram no continente que se tornaria Oblivion, e tomaram a floresta dos Arkoúdas, exilando-os no subterrâneo.

Eles construíram a Torre da Luz, símbolo da majestade e poder élfico, a maior e mais antiga construção do mundo. Algum tempo depois, não se sabe a razão, uma cisão entre os elfos ocorreu, e os chamados Drow foram exilados no subterrâneo, junto aos Arkoúdas. Muitas raças ficaram presas, seladas no Antrun pela magia élfica, até o fim do primeiro século. Lummienn era o mais antigo e poderoso dos reinos élficos até o fim do primeiro século, mas tudo isso mudou quando os Drow invadiram a superfície, liderados por Arak-Takna. A Torre da Luz foi apagada durante o equinócio de outono do ano 99AVT, e o céu foi coberto com uma nuvem densa e relâmpagos púrpura. A guerra destruiu e corrompeu o reino, reduzido a uma única cidade sitiada.



Principais Organizações

As principais organizações de Érebos são:

- ♦ **A Teia:** Ordem religiosa que serve e adora Arak-Takna. Composta pelas sacerdotisas chamadas de Matronas Mães, líderes dos clãs Drow. A Teia é responsável por manter e propagar a fé em Arak-Takna, por realizar os rituais e os sacrifícios em sua honra, e por interpretar e transmitir as suas ordens e bênçãos.
- ♦ **Sombra Arcana:** A academia que estuda artes arcanas. Composta pelos homens que dominam a magia arcana, considerada pelas Drow como inferior. Sediada em Ched Nasad.
- ♦ **As Presas:** A legião militar que defende e expande o território, a glória e o poder de Érebos. Composta por homens que lutam as batalhas, e suas comandantes, mulheres Drow que lideram as tropas.
- ♦ **Olhos Vermelhos:** Guilda de espionagem e assassinato. Os homens se infiltram e matam nas sombras, e suas mestras comandam e supervisionam as operações. Eles possuem olhos vermelhos, consequência do ritual de iniciação da guilda. São responsáveis por obter e avaliar informações sobre aliados e adversários, por sabotar e manipular planos e ações, e por realizar as missões secretas e perigosas de Arak-Takna.

Rumores e Boatos

- ♦ Arak-Takna está grávida. O pai é um Drow que foi devorado após o ato; ou um monstro que habita a Torre Negra.
- ♦ A Matrona Suprema está conspirando com os outros clãs, preparando um golpe de estado no próximo Solstício de Verão, quando Arak-Takna estiver vulnerável.
- ♦ Lummienn está prestes a cair, e os elfos estão desesperados e sem esperança.
- ♦ Érebosarandil está sofrendo ataques de Antrum através de Érebosaranzan, enfraquecendo as defesas de Érebos, que luta em duas frentes, em Antrum (no subterrâneo) e Lummienn (na superfície).
- ♦ Os clãs de Erebosaranzan (em Antrum) planejam trair os Drow da superfície.
- ♦ Uma profecia prevê o retorno de três heróis que sucumbiram na luta contra Arak-Takna, e voltarão para destruí-la.
- ♦ Arak-Takna é na verdade a antiga Matrona Suprema, transformada por um ritual para governar Érebos.
- ♦ Todos os Drow são sombras criadas por um artefato élfico antigo, nascidos de uma cópia de alguma contraparte élfica.
- ♦ Na Torre da Luz há uma chave que pode abrir o Véu do Tempo, dando acesso ao mundo dos deuses.
- ♦ Existe um espelho na Torre da Luz, cujo reflexo separa o bom e o mau dentro da pessoa que fica diante dele.

Farol da Tempestade



Farol da Tempestade é uma cidade portuária que vive fora da lei e fora de todos os territórios imperiais e reinos oficiais. Ela é uma cidade que atrai piratas e criminosos, que buscam liberdade e aventura. Ali chove o tempo todo, e a cidade está sob a sombra de um gigantesco farol que se ergue no topo de uma colina.

◆VÉU DO TEMPO◆

Introdução e História

A história do Farol da Tempestade começa antes do Véu do Tempo, quando exploradores descobriram uma Nova Terra, construindo um farol com uma pedra mágica para orientar as futuras expedições que viriam do Velho Mundo, chamando de Farol da Esperança. Mas eles logo descobriram que a Nova Terra não era tão pacífica quanto parecia, com criaturas e nativos hostis.

Os construtores do farol guardavam um segredo: O farol não era apenas uma fonte de luz, mas de poder. A pedra do farol é um artefato, cuja energia podia ser usada para diversos fins, desde curar doenças até controlar o clima. Controlá-lo exigia um preço: a vida do usuário.

Os fundadores do farol sabiam disso, e por isso o usavam a energia com moderação e sabedoria. Eles também juraram proteger o farol, e o seu segredo, de qualquer um que quisesse usá-lo para o mal.

Mas nem todos os descendentes dos fundadores eram fiéis ao juramento. Alguns se corromperam pela ganância, e pelo desejo de poder. Eles tentaram usar a energia do farol para seus próprios benefícios, ou para lucro, e tentaram recrutar mais pessoas para a sua causa, prometendo-lhes riquezas e glórias.

Assim começou uma guerra secreta, que

durou por muitos anos, entre os Guardiões e os Traidores. Uma guerra que se travava nas sombras, e que afetava toda a cidade. Uma guerra que mudou o destino do farol, e da Nova Terra.

A guerra terminou com uma grande explosão, que destruiu parte do farol, e da montanha, alterando o clima da região, fazendo com que chovesse - uma chuva que ainda cai!

O farol passou a ser chamado de Farol da Tempestade, e a cidade deixou de ser uma colônia, tornando-se independente, não se submetendo a nenhum reino da Nova Terra, agora, chamada Oblivion.

Desde então, o Farol da Tempestade se tornou um refúgio para piratas e criminosos, que buscam um porto seguro e livre de impostos, um símbolo de liberdade, aventura, perigo e mistério.



Geografia e Clima

A cidade está aos pés de uma colina pedregosa, terreno predominante em toda a cidade do Farol da Tempestade.

Todo o seu território é coberto por uma imensa área urbana, de arquitetura desconexa e caótica, povoada por pessoas das mais variadas culturas e localidades.

Pode-se notar um crescimento desordenado nas origens de Farol da Tempestade, que foi se organizando em distritos caracterizados por classes sociais ou funções regionais.

O Porto é o centro de todas as atividades da cidade, e se localiza na parte mais baixa, próximo ao mar, onde ficam os cais, armazéns, tavernas e casas de diversão da cidade.

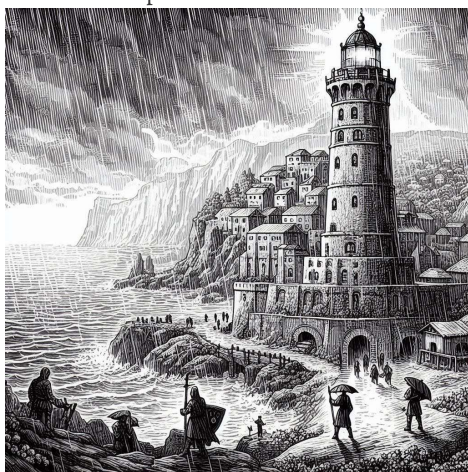
O clima do Farol da Tempestade é subtropical, mas com uma adversidade constante: aqui sempre está chovendo, constante e intensamente, tornando o mar bastante hostil. Não fosse o refúgio seguro sem impostos, seria certamente um porto impopular entre os marinheiros.

Centro cosmopolita mundial, fauna e flora do mundo todo pode ser encontrada aqui, trazidos por navios de toda Oblivion. Tudo pode ser encontrado em Farol da Tempestade, e não há limites ou ética que modere o comércio, que só segue uma regra: o lucro!

Governo e Governantes

Farol da Tempestade é uma cidade independente, que não se submete a nenhum império, ou reino. O governo “oficial” da cidade é apenas uma fachada para manter as aparências e evitar o caos total. O governo é formado por um conselho, que é composto por representantes das principais guildas da cidade.

O líder do conselho é chamado de prefeito, eleito pelos membros do conselho, por um período de um ano. O prefeito é o representante oficial da cidade, e o encarregado de lidar com as questões externas, como as relações com outras cidades, ou reinos. O prefeito também é o encarregado de manter a ordem interna, e de fazer cumprir as decisões do conselho.





Povo, Cultura e Religião

Farol da Tempestade é cosmopolita, e abriga pessoas de diversas raças, origens e crenças. Aqui se valoriza a diversidade, liberdade e criatividade.

Sua cultura mistura elementos de diferentes origens e influências, e a religião do Farol da Tempestade abrange diversas crenças e deuses. Diz-se que uma fé aceita é um cliente satisfeito; logo, aceitam-se todas sem julgamento de valor! Com um ambiente de tão ampla aceitação, o Farol da Tempestade é o único lugar onde os Halflings cresceram com alguma estrutura comunitária em toda Oblivion. Diminuídos enquanto povo, desprezados pelas demais raças, os Halflings não encontram bons empregos ou condições de vida em nenhum lugar, mas aqui, eles são apenas mais uma das muitas escórias.

Locais Importantes

Farol da Tempestade é um reino inteiro composto de uma contínua e enorme cidade, com ruas confusas e uma população que cresce e muda constantemente. Os locais importantes deixam de ser em poucos anos, e logo surgem outros tantos. A cidade é um organismo vivo, e tudo muda constantemente. A seguir, estão os bairros mais proeminentes:

◆ **O farol:** No topo da colina rochosa, iluminando o mar e a cidade com uma luz branca e brilhante, está o farol que dá nome ao reino. Fonte de luz, poder e mistério, é protegido pela guarda do prefeito, uma proteção supervisionada por ao menos um membro de cada guilda, para garantir que nenhuma delas será favorecida. Ninguém se aproxima mais de 500 metros do Farol da Tempestade.

◆ **O Porto das Almas:** Localizado na parte mais baixa da cidade, próximo ao mar, o porto é o preferido entre piratas e embarcações que querem fugir dos olhos da lei. Movimentado e caótico, aqui se encontra de tudo, desde mercadorias exóticas até escravos e contrabandos. Não há melhor lugar em todo o mundo para se obter o que deseja! Pessoas de todo o mundo negociam aqui, e não há qualquer fiscalização ou regras além da astúcia.

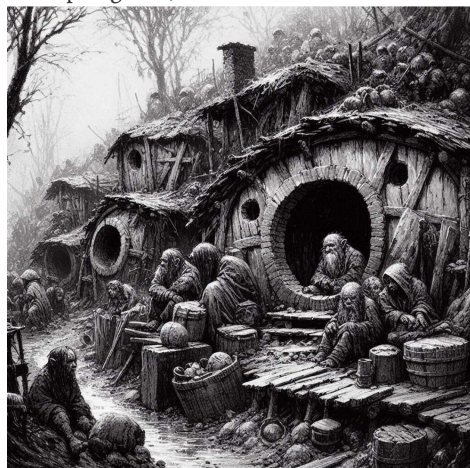
♦ **Meia Favela:** A maior favela de Oblivion está na periferia do Farol da Tempestade. Habitada por Halflings, raça desprezada em toda Oblivion, eles se reuniram para formar um lugar onde a sua tristeza pudesse ser partilhada entre os membros de sua raça. Diminuídos e com poucas oportunidades, os Halflings aprenderam a se sentir exatamente da forma que as demais raças os tratam: como menores.

♦ **Toca Suja:** A sede da Guilda dos Pés Pelados fica sob a Meia Favela, mas percorre todo o subterrâneo da cidade. Dizem que o esgoto de toda grande cidade de Oblivion possui uma extensão da Toca Suja. Trata-se de uma enorme casa subterrânea, aconchegante, seguro e protegido. Os Halflings da guilda possuem uma elevada auto-estima, tornando-se insurgentes contra autoridades e a forma como o mundo funciona ou os trata.

♦ **O Circo dos Sonhos:** Em um mundo onde a magia é real, e criaturas fantásticas são relativamente comuns, o Circo dos Sonhos consegue manter sua platéia fascinada com sua arte e maravilhamento! Artistas do mundo todo se apresentam ou aprendem no Circo dos Sonhos. Aqueles que presenciam seu espetáculo se encantam a tal ponto de não achar nada mais tão incrível ou satisfatório depois de presenciarem maravilhosos os encantamentos de um show do circo...

♦ **A Floresta Encharcada:** Com as chuvas constantes, a floresta que cerca o Farol da Tempestade torna-se um local perigoso de se atravessar. Nunca houve qualquer interesse da cidade em pavimentar um caminho por terra através da floresta, que eles consideram uma de suas proteções naturais contra repressões externas. Chegar até a cidade por terra é muito difícil, tornando o também complicado acesso pelo mar a forma mais prática de se chegar ao Farol da Tempestade. Criaturas perigosas de todo o mundo habitam a floresta, e o chão lamacento, não permite passagem de carroças e caravanas.

♦ **Nobrevila:** Bairro de pessoas ricas e abastadas, com arquitetura de todas as partes do mundo, cujo objetivo é demonstrar poder e riqueza. Aqui, aventureiros conseguem seus melhores (e mais perigosos) contratos.





Principais Organizações

- ◆ **Guilda dos Aventureiros:** Honrada se comparada às demais guildas, é liderada por **Rodrigo Valente**, prefeito da cidade.
- ◆ **Guilda dos Comerciantes:** Guilda rica e poderosa liderada por **Lúcia Mercante**, mulher com boa conversa, e amizade tão fácil quanto sua inimizade duradoura.
- ◆ **Guilda dos Artesãos:** Formada por pessoas que produzem objetos e obras de arte. Liderada por **Marco Talento**, que se importa mais com pessoas do que com coisas.
- ◆ **Guilda dos Pés Pelados:** Formada por pessoas que roubam e enganam, é liderada por **Milo Prata Pés Pelados**, Halfling idoso, cuja família é envolvida nos negócios.
- ◆ **A guilda dos piratas:** Liderada por **Barba Rala**, capitão do temido navio **Trovão Negro**. Todos os navios que atracam no Farol da Tempestade por sua “inspeção”.

Rumores e Boatos

- ◆ O farol está vivo, e tem vontade própria. Ele é uma entidade mágica, que influencia o clima, o mar, e a cidade.
- ◆ O prefeito Rodrigo Valente é um traidor, descendente dos fundadores do farol, e que quer tomar o farol para si.
- ◆ O Circo dos Sonhos é uma porta para outros mundos, e seus artistas são viajantes dimensionais.
- ◆ Lúcia Mercante, a líder da guilda dos comerciantes, e Marco Talento, o líder da guilda dos artesãos, são amantes, e planejam unir as suas guildas e negócios.
- ◆ A guilda dos pés pelados tem um mapa do subterrâneo, e sabe de todos os caminhos e tesouros de Oblivion.
- ◆ A Floresta Encharcada abriga o último dragão vivo, oculto em meio à tempestade e isolamento da região.
- ◆ Os Halflings da Meia Favela planejam se revoltar em uma onda de saques e exigência de respeito.
- ◆ As velas do navio de Barba Rala possui um tecido mágico, fazendo com que seu navio não afunde em tempestades.
- ◆ A luz do Farol pode afastar qualquer criatura que tema ou se fira na luz do sol, protegendo a cidade e seus habitantes.
- ◆ Se o Farol da Tempestade for consertado, não apenas o clima local, mas o próprio Véu do Tempo será corrigido.

◆VÉU DO TEMPO◆

Frirranon



O Palácio de Drognar e a Cidade de Frirranon

Uma raça orgulhosa construiu o mais impressionante palácio na mais elevada montanha de Oblivion. A montanha de Drognar foi a morada dos anões por tempos imemoriais, e a cidade de Frirranon já foi o ápice da prosperidade e do poder. Mas tudo acabou em um terrível desastre natural, que despartiu os anões de Oblivion.

◆VÉU DO TEMPO◆

Introdução e História

Frirranon, o reino dos anões da montanha gelada, é um reino antigo e orgulhoso, que foi fundado pelos primeiros anões que se aventuraram nas terras congeladas do norte. Eles encontraram uma montanha colossal, coberta de neve e gelo, que chamaram de Drogнар, que significa "sangue gelado" no idioma anão e "dente do céu" em idioma comum. Eles decidiram se estabelecer na base da montanha, e construíram uma cidade fortificada, que chamaram de Frirranon, que significa "fogo eterno" no idioma anão e "coração da montanha" em idioma comum.

Para coroar sua conquista, eles construíram o mais majestoso palácio já visto! Esculido na rocha, ele podia ser visto no meio da montanha, há quilômetros de distância. Sua inauguração foi um evento grandioso que trouxe todas as raças e tribos para a semana de festividades.

Mas nem todos os convidados tinham boas intenções. Muitos se aproveitaram da hospitalidade anã, e não foram embora, praticando uma série de crimes, ferindo a rígida justiça anã.

A população ficou indignada, e exigiu que os comandantes tomassem medidas severas. Mas Frirranon não tinha uma liderança forte, e os anões estavam dispostos a fazer justiça com as próprias

mãos.

Foi quando o nome de Factor Pedraforte apareceu pela primeira vez. O anão que fazia parte do comércio de Frirranon como intermediador de negócios (uma espécie de corretor) passou a se comportar como o carrasco popular. Quando havia a captura de algum malfeitor, Factor Pedraforte era chamado para executar a sentença.

Um dia, quando um suposto criminoso foi capturado e executado, e seu sangue escorreu na terra gélida, o Sol castigou a montanha dia após dia, derretendo o gelo, e dando à população uma escolha: Ficar e morrer, ou fugir para os ermos.

Anões são tão orgulhosos quanto fortes, e permaneceram, enquanto todos os outros fugiram, junto de apenas um anão: Factor. A montanha de gelo Drogнар rachou, com neve e gelo descendo e soterrando tudo e todos em uma avalanche cataclísmica.



Geografia e Clima

Frirranon se localiza no extremo norte de Oblivion, centrado na montanha Droggar, a mais alta do mundo, com mais de 8 mil metros de altitude.

A base da montanha é cercada por um muro de pedra que protege a cidade de Frirranon, a capital e a maior cidade do reino. Frirranon é hoje a ruína de uma cidade fortificada, que já abrigou dezenas de milhares de anões. Ao redor das ruínas da cidade de Frirranon, há pequenas vilas humanas que faziam parte do reino, o povo que não fugiu, mas que ainda vive.

O clima é ártico. Nas áreas da montanha acima de dois mil metros de altitude, há presença de gelo durante o ano todo. Nas áreas mais baixas as temperaturas são frias, mas mais amenas. As chuvas precipitam em forma de neve, com ventos fortes e implacáveis.

A vida é escassa em Frirranon, mas forte e determinada. Poucos animais e vegetação suportam o frio das montanhas, mas os que fazem são sobreviventes natos, o que coloca as criaturas desta região entre as mais perigosas de todo o mundo. É preciso ser resistente para viver aqui, e as explorações destas terras guardam perigos a todos os aventureiros incautos que ousam caminhar pelo gelo que cobre as ruínas de Frirranon.

Governo e Governantes

O reino de Frirranon tinha uma forma de governo peculiar através de Conselho, centrado na escolha de quatro comandantes, representando os quatro setores da sociedade anã: militar, comercial, religioso e cultural. Os comandantes tinham mandatos vitalícios. Após o desastre, restam apenas vilarejos humanos ao redor da montanha, que não possuem governo unificado, sendo comandadas por patriarcas ou matriarcas. Com o retorno de algumas poucas caravanas anãs, o único setor da sociedade que se estruturou é o Religioso, através da Ordem da Forja. Assim, atualmente, os anões de Frirranon possuem um governo Teocrático, diferente do antigo regime de Conselho que praticavam antes da queda.



Povo, Cultura e Religião

Hoje, as terras estão divididas.

♦ **Anões:** Possuem forte ligação com o clã, e um elevado senso de justiça, não se esquecendo dos erros que sofreram ou causaram. Muito religiosos, eram politeístas, seguindo deuses anões, mas após o desastre, muitos se tornaram monoteístas por influência do Culto ao Deus Desconhecido de Heradon. O Deus Único fala aos anões através da Forja, instalada nas ruínas de Frirranon.

♦ **Inuítes:** Levam vidas simples, em vilarejos pequenos, adaptados à vida no ártico. O governo é patriarcal/matriarcal, conforme o membro mais velho da comunidade. Tem valores familiares, e uma relação afetiva com a terra, não buscando expansão de seus territórios, exceto em caso de sobrevivência.



Locais Importantes

♦ **O Palácio de Drognar:** Este gigante arquitetônico foi destruído pela avalanche que soterrou a cidade de Frirranon. Muitos buscam suas ruínas, crendo que o palácio ainda guarda muitos segredos e tesouros. Até hoje nenhuma expedição retornou de sua busca com sucesso.

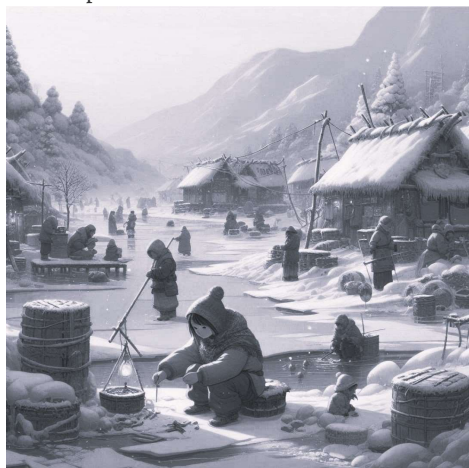
♦ **A Forja de Frirranon:** De todas as expedições à Frirranon, a única que obteve sucesso em retomar parte de seu lar foi a comitiva da Forja. Eles desenterraram um complexo de túneis na base da montanha, e reforçaram parte das estruturas outrora destruídas pela grande avalanche, estabelecendo ali o primeiro local de reconquista de Frirranon. Ancorados nas tradições anãs, a forja é um local espiritual para anões, e símbolo de seu povo!

♦ **A Caverna de Darran:** A caverna fica perto da cidade de Darran, um vilarejo humano Inuíte, conhecido pela exploração e pela fabricação de jóias e pedras preciosas. A caverna é um labirinto de túneis, e esconde uma entrada para Antrum, provavelmente dando acesso à Skoteinos, reino anão das profundezas. A rivalidade dos anões das montanhas e os anões das profundezas tem origem antes do Véu do Tempo, e nenhum deles se lembra a razão do desgosto que tem um pelo outro.

♦ **A Floresta de Gurran:** A floresta fica perto da cidade de Gurran, povoado Inuíte conhecido pela caça e pela fabricação de móveis e instrumentos de madeira. Esta floresta de coníferas é uma importante fonte de matéria-prima, visto que a região de Frirranon é escassa em recursos naturais. Contudo, a região também pode apresentar-se como fonte de desafios, pois os animais da região estão sempre famintos, agressivos e em estado de alerta.

♦ **O Lago de Borran:** O lago é um dos mais belos e mais frios do reino, e o habitat de muitos peixes e animais aquáticos. Ele fica perto da cidade de Inuíte de Borran, conhecida pela pesca. O lago é uma fonte de alimento e de renda, mas também de perigo e de aventura. O lago é cercado por uma camada de gelo, que se rompe com frequência, e que esconde muitos mistérios em suas profundezas. Rumores relatam tesouros brilhantes, enquanto outros, mais amedrontadores, falam de criaturas se movendo sob o lago congelado, algumas saindo na escuridão por meio das porções quebradas de gelo às margens do lago. Os habitantes locais se mostram hospitaleiros com estrangeiros, mas temerosos quanto a lendas e mitos, jamais saindo de suas casas a noite, tanto devido ao frio quanto às lendas de criaturas do lago.

♦ **A costa de Frirranon:** Banhado pelo inavegável Mar Ártico, Frirranon está fora de rotas marítimas. O frio na costa supera o do restante do reino, e o mar é impossível de ser visto completamente. Muitos Inuítes e Anões sonham em ver o mar, não porque não tenham vislumbrado qualquer porção do oceano, mas porque seus olhos jamais viram a água fluindo livremente, formando ondas e exibindo movimento e vida. Poucos se aventuram através do Mar Ártico, mas até onde se tem notícias, ninguém retorna dessas raras aventuras. Com esta inacessibilidade, formaram-se lendas de que, por este mar, seria possível atravessar a Névoa e alcançar outras terras, para além da conhecida Oblivion, fora do Véu do Tempo. Mesmo com esta esperança velada, não há muito interesse em tentar esta impossível travessia.



Principais Organizações

- ◆ **O Martelo:** Após sua tragédia, muitos anões perambulam pelo mundo, formando um pequeno contingente bélico. O Martelo é um exército mercenário e despatriado, que ainda não se envolveu com a retomada de Frirranon.
- ◆ **Rolling Stones:** Estes comerciantes anões datam de antes do desastre de Frirranon. Sua caravana nômade não se envolveu na reconquista de Frirranon.
- ◆ **A Forja:** Esta organização surgiu no fim do primeiro século. Adorando ao Deus Único, eles propagam que é necessário forjar a alma como um metal. Sua oficina forja um metal raro, encontrado no interior da montanha. Ali encontram-se alguns clérigos, e um número um tanto maior de paladinos. Eles lideram a retomada de Frirranon!



Rumores e Boatos

- ◆ O Palácio de Drogmar guardava um tesouro procurado por aventureiros até hoje. O tesouro está amaldiçoado.
- ◆ Um segredo terrível, que pode mudar o destino do reino, foi revelado em Darran para Factar Pedraforte, antes de sua fuga
- ◆ A Ruína de Frirranon é amaldiçoada, e afeta quem passa uma noite nas ruínas.
- ◆ A Floresta de Gurrán é o domínio de um espírito, que protege e guia todos os que se perdem em seus bosques.
- ◆ Factar Pedraforte continua vivo, e planeja retornar a Frirranon para restaurar a sociedade anã.
- ◆ Factar Pedraforte é o responsável pela libertação do Devorador Trino.
- ◆ Frirranon é lar de dragões, e o mais poderoso deles torna as terras geladas.
- ◆ No ponto mais alto da montanha de Drogmar, estão todos os deuses antigos, olhando o mundo após o caos do Véu do Tempo, que os prendeu ali até que um mortal os descubra e rompa o Véu.
- ◆ O palácio de Drogmar foi construído com pedras do além-mar, e dentro de suas paredes, o Véu do Tempo perde seu poder.
- ◆ Os Inuítas já estão fartos de se submeter aos anões, e planejam um levante, tomando suas antigas terras.

Heradon



A Pérola Sombria

Heradon é um reino de força, ambição e competição, onde os mais fortes e astutos prosperam. Desde o advento do Véu do Tempo, Heradon sempre foi conhecida como "terra de heróis". O reino sempre foi grande, mas Heradon cresceu e prosperou após o Véu, e se tornou um centro de cultura e conhecimento, onde floresceram artes, ciências e magia, bem como a perseguição religiosa.

◆VÉU DO TEMPO◆

69

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com



Introdução e História

Heradon era um reino de paz, harmonia e felicidade. Mas tudo mudou no ano 47 DV, quando uma grande guerra civil eclodiu em Heradon. Lordes comerciantes, movidos pela ganância, lançaram um ataque brutal contra o governo de Heradon, com um poderoso exército mercenário.

Heradon resistiu bravamente, mas a capital foi cercada e sitiada pelo inimigo. Foi então que surgiu a figura de Arcturus, o primeiro Grande General de Heradon. Ele propôs um plano ousado e arriscado: invadir o império por dentro, usando um grupo de elite de guerreiros e arcanos, e assassinar o rei e seus generais.

Arcturus conseguiu executar o seu plano com sucesso, causando o caos e a desordem no império. Ele aproveitou a

oportunidade para liderar uma rebelião dos povos oprimidos pelo reinado, e formar uma grande aliança contra o inimigo. Arcturus foi aclamado como um herói e um salvador por todo o povo de Heradon, eleito como o novo líder de Heradon, com o título de Grande General, que lhe conferia poderes absolutos.

Arcturus, porém, não se contentou com a sua glória. Ele tinha planos maiores e mais sombrios. Ele iniciou uma série de reformas radicais em Heradon, que mudaram completamente a face do reino. Ele aboliu a democracia e a igualdade, e instaurou uma ditadura militar e uma aristocracia. Ele também renegou a antiga religião, e proibiu o culto aos deuses.

Arcturus transformou Heradon em um reino de força, ambição e competição, onde os mais fortes e astutos prosperam. Ele também iniciou uma campanha de conquista e expansão, que levou Heradon a dominar e submeter vários outros reinos e territórios da região, incorporando ao que conhecemos como Heradon hoje. Heradon se tornou um reino temido e respeitado por todos.

Arcturus governa Heradon desde então, graças à sua imortalidade, que ninguém sabe de onde vem. Heradon é um reino de sombras e violência, mas também de glória, onde riqueza e o poder são almeçados e buscados.

Geografia e Clima

Heradon possui sua geografia composta predominantemente por planícies, e algumas colinas. Seus territórios externos são rodeados por montanhas de elevação mediana, as quais funcionam como proteção natural, fortificada por construções militares. Esculpidas, estas montanhas formam as famosas muralhas de Heradon, trabalho em pedra de alta qualidade, superado apenas pelos anões da devastada Frirranon.

O clima em Heradon é subártico, com quatro estações do ano bem definidas, mas o verão é relativamente curto e frio. As chuvas são constantes, mais que o comum para este tipo de região. Supõe-se que as montanhas esculpidas em muralhas sejam a razão para a alteração climática local. Estas chuvas, mesmo frequentes, raramente são fortes, não passando de uma leve e constante garoa, trazida do litoral.

O reino é banhado pelo Mar da Deriva, mas não possui cidades costeiras, dado seu retiro isolado atrás de suas muralhas. Amplamente populada, Heradon é composto basicamente de zona urbana, com poucas fazendas em algumas de suas cidades, e quase nenhuma vida selvagem relevante, pois sua população prefere seus animais domesticados.

Governo e Governantes

Apesar de se assemelhar muito a uma monarquia, Heradon adota um modelo ditatorial militar aristocrático. O monarca é o general militar da nação, e seu conselho aristocrático é composto por pessoas que se destacam em seus ramos de atividade na sociedade.

O sistema de punições legais em Heradon são dignos de nota. Os prisioneiros ficam em uma prisão subterrânea até o julgamento. Uma vez julgados, se inocentados podem partir; se culpados, devem tentar a sorte na arena. A arena é violência entretendo o povo, punido pelo mesmo sistema que o diverte. Na arena o prisioneiro possui a chance de se apresentar por um ano, e ser liberto se sobreviver por este período. Ninguém jamais conseguiu ser liberto!



Povo, Cultura e Religião

O povo de Heradon é predominantemente humano, e compõe um povo orgulhoso, determinado e disciplinado, que valoriza a coragem e a vitória. São competitivos, e não temem desafios, rivalidade e conflito. Racionais, eles rejeitam questões transcendentais, o que torna a religião em Heradon praticamente inexistente.

Sua desconfiança sobre a religião deve-se a esta ser considerada parte dos problemas com o Véu do Tempo. Seja pelo abandono dos deuses ou porque eles não eram o que se pensava, se é que já existiram, o povo de Heradon percebeu que está por conta própria, e repele o contato com os chamados “adoradores”, proibidos no reino, sob pena de morte na arena.

Heradon é uma sombra que paira sobre seu povo, capaz, inteligente e intolerante.



Locais Importantes

Heradon é um reino composto por várias cidades, e locais relevantes. Mencionamos aqui os mais conhecidos pela população de Heradon e seus visitantes ocasionais.

As principais cidades são:

◆ **Nerion:** A capital do reino, maior e mais populosa cidade de Heradon, e também a mais influente e poderosa. Aqui está o centro político, militar e mágico do reino.

◆ **Zarion:** A segunda maior cidade do reino, e a mais antiga, onde a tradição e história se preservam, pela cultura e arte, abundantes nas universidades.

◆ **Verion:** A terceira maior cidade do reino, e a mais próspera. Com comércio e indústria fortes, é o centro de inovação e tecnologia, onde se desenvolvem máquinas e armas avançadas.

Além das cidades, alguns pontos importantes devem ser mencionados:

◆ **Coliseu:** A grande arena de Heradon, com jogos e um sistema punitivo que dá a população o exemplo do destino dos infratores, além do entretenimento. Há uma arena Coliseu em cada cidade de Heradon, dando destino aos infratores.

◆ **As Muralhas:** Esculpidas na cordilheira de montanhas baixas que cerca Heradon, estas muralhas são a proteção natural do reino, que submete a paisagem e o ambiente à vontade de seus donos.

Principais Organizações

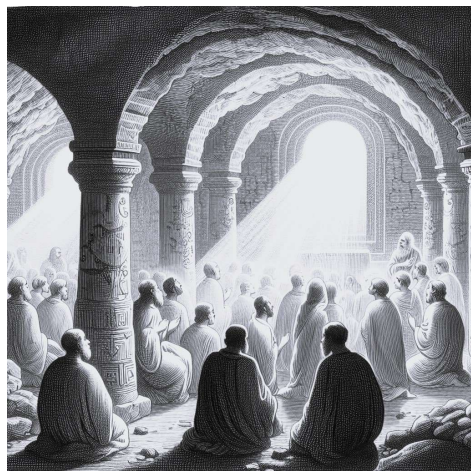
A força, ambição e competição constroem a mentalidade de Heradon, o que reflete seu povo e, conseqüentemente, suas organizações. Entre as principais organizações de Heradon, destacam-se:

♦ **O Conselho das Sombras:** Órgão máximo de decisão política e militar de Heradon, que apoia o Grande General, o líder supremo do reino. O Conselho das Sombras é formado pela elite aristocrática das cidades, que se reúnem em segredo, sem sede própria ou específica, formando uma trama política complexa e desconhecida pela maioria das pessoas.

♦ **A Armada Arcana:** Composta por magos treinados desde a mais tenra idade com um único propósito: guerra. Todo mago de Heradon são vistos como precioso recurso de combate, e realizam trabalhos forçados nas frentes dos exércitos de Heradon. O mago passa a ser chamado de Canhão de Vidro, que é supervisionado e subserviente a um militar de alta patente. Um par de anéis usados por ambos efetua a inquebrável ligação, que os conecta vital e mentalmente. O guerreiro controla o mago, e a desobediência causa paralisia e choque mentais dolorosos e incapacitantes ao mago. Com as vidas conectadas, ambos compartilham de suas feridas de combate; mago e guerreiro, feito um.

♦ **Os Inquisidores:** Estes paladinos dedicados possuem apenas um objetivo: erradicar todo culto a qualquer divindade no reino de Heradon! Determinados, obstinados e fanáticos, seu faro para localizar, perceber enganações e conspirações é ímpar. Seu julgamento jamais é questionado, e uma vez acusado por um Inquisidor, não há mais necessidade de julgamento – a sentença está dada, e a arena é o destino do “cultista”. Os inquisidores não buscam apenas a liderança das “seitas”, mas todo o séquito de seguidores descerebrados de toda ordem religiosa. Não é preciso ser clérigo para ser contraventor, basta apresentar uma crença nas divindades que abandonaram ou sequer existem, e a vil crença limitante de mentes inferiores já condena tais contraventores.





♦ **O Culto ao Deus Desconhecido:** A mais misteriosa ordem monoteísta de Oblivion é caçada ferrenhamente em Heradon. Eles se escondem em cavernas, catacumbas, túneis e passagens entre as muralhas, nas antigas cavernas naturais, sob e ao redor de Heradon, e ali realizam suas reuniões.

Sua líder, **Elana Devon**, reside em Heradon com seus poucos seguidores. Eles se escondem da Inquisição apenas para cultivar ao Deus Desconhecido, mas levam suas vidas à mercê de serem descobertos, espalhando a mensagem do Deus Desconhecido, frequentemente sendo presos e mortos na arena.

Ao serem questionados da razão pela qual não saem de Heradon, notoriamente perseguidor, a resposta é algo como” importa que Ele seja conhecido onde ninguém O reconhece”.

Rumores e Boatos

- ♦ O Grande General está doente, e há uma disputa sobre quem será seu sucessor.
- ♦ Nos porões de Verion, alquimistas estão prestes a construir uma arma capaz de conjurar trovões e chamas.
- ♦ Arcturus não morre ou envelhece, pois é um Celestial, o antigo deus Sinkrousiaki.
- ♦ Sob os calabouços do maior Coliseu de Heradon, Axios Devon (filho de Elana Devon) está preso há anos, sob custódia de Arcturus, ninguém sabe por quê.
- ♦ Um levante de prisioneiros de um grande Coliseu acaba de acontecer, com uma fuga em massa de todos os “cultistas”.
- ♦ Um Dragão de Ossos está adormecido nas cavernas sob o reino de Heradon, nas montanhas escavadas da muralha.
- ♦ A Caravana do Livre Comércio, de Midbar, tem sua rota para Heradon, e traz criaturas das terras distantes para entretenimento nas arenas de Heradon.
- ♦ Em cada equinócio e solstício, Heradon realiza uma grande festa, na qual muitas pessoas desaparecem e jamais são vistas.
- ♦ Um dos Inquisidores se converteu ao Deus Desconhecido, e está ajudando a ordem a fugir de Heradon.
- ♦ Elana Devon não é tão boa quanto parece, e está usando a seita que lidera para armar um golpe de estado.

Lotha



As terras férteis de um povo valente

Lotha é um reino formado por diversas vilas rurais, que se uniram em uma cooperativa de fazendeiros para se defender dos ataques de orcs e de mercenários abusivos. Habitada por pessoas simples, trabalhadoras, leais e corajosas, que valorizam a família, a comunidade e a terra. Eles vivem da agricultura, da pecuária, da caça, da pesca e do comércio.

◆VÉU DO TEMPO◆

75

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

Introdução e História

Desde o advento do Véu do Tempo, Lotha sempre foi atacada por orcs que saíam das montanhas ao leste, saqueando suas vilas enquanto se dirigiam ao norte, onde lutavam contra os anões de Frirranon. As vilas de Lotha eram pequenas, sem recursos para se defender. Eles pediam ajuda aos reinos vizinhos, sem resposta.

Em 57 AVT, os camponeses se uniram em uma cooperativa, e contrataram uma milícia mercenária para protegê-los. O plano funcionou por um tempo, e os ataques diminuíram. Mas os mercenários se tornaram gananciosos, e começaram a extorquir e a ameaçar os camponeses. Lotha se tornou um refúgio para foragidos e criminosos, que se aproveitavam da bondade e ingenuidade dos habitantes.

Em 67 AVT, os camponeses de Lotha se rebelaram contra os mercenários. Eles transformaram seus instrumentos de trabalho em armas, e se tornaram ferozes combatentes, expulsando e matando os mercenários que os oprimiam, mas poupando os arrependidos. Lotha criou sua própria guarda local, continuou a acolher os refugiados, mas passou a punir abusadores e enganadores.

Desde então, Lotha se tornou um reino respeitado e admirado por sua bravura, solidariedade e perseverança.

Geografia e Clima

Lotha é um reino situado no norte do continente, em uma região de clima temperado, com estações bem definidas e de duração aproximadamente iguais. As vilas mais próximas das montanhas recebem mais chuva, enquanto as vilas mais próximas dos lagos recebem mais umidade do que as vilas mais afastadas.

A geografia de Lotha é marcada por planícies, colinas, florestas de pinheiros e lagos. Este reino se adapta às condições geográficas e climáticas da sua região, e aproveita os recursos naturais disponíveis. Os habitantes de Lotha cultivam cereais, legumes e frutas, além de criarem muitos animais. Eles também caçam e pescam, e usam madeira, água, neve, gelo, etc para viverem em sua terra.



Governo e Governantes

Lotha é um reino que se organiza em uma forma de governo realizado por conselho, chamada de Cooperativa, uma associação voluntária de pessoas que se unem para atender aos seus interesses comuns, econômicos, sociais e culturais, por meio de uma empresa de propriedade coletiva e de gestão democrática.

A cooperativa de Lotha foi criada em 57 AVT, quando os camponeses de Lotha se uniram para contratar uma milícia mercenária para se defender dos ataques de orcs. A cooperativa se consolidou em 67 AVT, quando os camponeses de Lotha se rebelaram contra os mercenários abusivos, e criaram suas próprias guardas locais. A cooperativa se mantém até hoje, como forma de governo oficial de Lotha.

A cooperativa de Lotha é composta por todas as vilas rurais que fazem parte do reino. Cada vila tem certa autonomia para administrar seus assuntos internos, e participa das decisões coletivas que afetam todo o reino.

Os representantes de cada vila que compõem o Conselho são pessoas eleitas ou indicadas por cada vila, que têm a função de representar os interesses e as demandas da sua vila nas reuniões dos conselhos, e de comunicar as decisões dos conselhos para a sua vila.

A Cooperativa de Lotha não tem um governante único ou centralizado, mas sim vários governantes locais e coletivos. Cada vila tem o seu próprio governante, cuja natureza e escolha é extremamente diversa. Ele ou ela pode ser um líder natural, ancião, sábio, herói, religioso ou alguém eleito, conforme a decisão de cada vila. Este governante de cada vila coordena sua administração e representa a vila nos conselhos.

A cooperativa de Lotha se baseia nos princípios da cooperação, da democracia e da solidariedade. Os habitantes de Lotha acreditam que, juntos, eles são mais fortes, mais justos e mais felizes do que separados, e que todos têm o direito de participar, de opinar e de se beneficiar das decisões que afetam o seu reino.





Povo, Cultura e Religião

O povo de Lotha é formado por descendentes de colonos que chegaram à região em busca de terras férteis e de liberdade. Eles são pessoas simples, trabalhadoras, leais e corajosas, que valorizam a família, a comunidade e a terra.

Sua aparência é variada, mas geralmente possuem cabelos claros, olhos azuis ou verdes, pele branca e traços finos. Eles se vestem com roupas de lã, couro e pele, que os protegem do frio e dos perigos. Eles se comunicam com uma língua comum, que mistura alguns elementos de outras línguas do continente, e tem um sotaque característico.

A cultura de Lotha é rica e diversa, refletindo as influências de vários povos e épocas. Eles têm uma forte tradição oral,

que preserva e transmite as histórias, as lendas e os mitos do seu reino. Possuem uma grande habilidade artística, que se manifesta na música, na dança, na pintura, na escultura e na poesia. Donos de uma grande capacidade inventiva, e uma grande sensibilidade ecológica, que se revela no respeito, na harmonia e na cooperação com a natureza.

A religião de Lotha é livre e plural, refletindo as crenças de cada indivíduo e de cada vila. Eles não possuem uma religião oficial, mas acreditam em forças da natureza, em espíritos ancestrais e em deuses menores, sendo bastante animista e politeísta. Eles não possuem templos ou sacerdotes, mas realizam rituais e oferendas em locais sagrados, como árvores, pedras, fontes e cavernas. Não há dogmas ou mandamentos, mas valores e princípios, como honestidade, justiça, generosidade e coragem.

O povo, a cultura e a religião de Lotha são os pilares do seu reino, que lhe dão identidade, orgulho e esperança. Eles são o resultado de uma longa e difícil história, que lhes ensinou a se adaptar, a resistir e a sonhar. Sua expressão de diversidade e unidade lhes permite conviver, cooperar e prosperar. Com união e companheirismo exaltados, Lotha é uma brisa de ar fresco no mundo de ar carregado de Oblivion

Locais Importantes

Lotha é formado por diversas vilas rurais, cada qual com sua história e cultura. Estas vilas são diversas em muitos aspectos, e possuem um povo simples e resiliente. Suas terras são protegidas pela força de seu povo, mas também contam com uma região que desperta temor, curiosidade e rumores por toda a Oblivion. Eles são cercados pela Floresta da Perdição.

♦ **A Floresta da Perdição:** Lar das criaturas fééricas de Oblivion, a floresta da perdição é um dos lugares mais misteriosos e fascinantes do mundo de Oblivion, lar de inúmeras criaturas mágicas. Um reino de grande poder, onde a magia é mais forte e mais selvagem do que em qualquer outro lugar do mundo. Contudo, a floresta é amaldiçoada, e quem entra nela, dificilmente consegue sair. A origem da maldição da floresta é desconhecida, mas existem muitas lendas e teorias sobre ela. O que se sabe é que a floresta é dividida em dois reinos, que são governados pelo rei e pela rainha da floresta. Eles são os únicos que têm o poder de quebrar a maldição da floresta, e libertar os que estão presos nela. Mas eles são inimigos mortais, e raramente se encontram.

O rei da floresta é o senhor das trevas, que controla as feras e os monstros que assombram a floresta. A rainha da floresta

é a senhora da luz, que protege as fadas e as plantas que florescem na floresta. Ela vive em um palácio luminoso, que fica no centro de cataratas cristalinas, onde o sol brilha. O palácio é protegido por um portal, que só pode ser acessado pela água cristalina de uma cascata, onde há um poema-charada. A rainha da floresta é admirada por todos, e muitos querem encontrá-la.

Muitos aventureiros já entraram na floresta da perdição. Alguns conseguiram escapar, outros ficaram presos para sempre, perdidos, enlouquecidos ou mortos. Alguns poucos conseguiram encontrar o rei ou a rainha da floresta, e tiveram seus destinos selados por eles.

A floresta é um lugar de encanto e perigo, onde tudo pode acontecer!



Principais Organizações

Além da cooperativa de fazendeiros, que é a forma de governo oficial do reino, existem outras organizações que atuam em diferentes áreas:

♦ **A Liga dos Caçadores:** Organização dedicada à caça, tanto para se alimentar como para se proteger. Realizam a patrulha das fronteiras de Lotha, especialmente próximas das montanhas, onde os orcs costumam atacar. A liga é encarregada por treinar os habitantes de Lotha em técnicas de sobrevivência, rastreamento e combate. Possuem forte ligação com a natureza.

♦ **A Ordem dos Inventores:** Organização que se dedica à invenção de novas máquinas, ferramentas e armas. São responsáveis por fornecer soluções criativas e inovadoras para os problemas e desafios de Lotha, além de difundir o conhecimento e a cultura por meio do ensino.

♦ **A Irmandade dos Sábios:** Organização dedicada ao estudo e à interpretação das forças da natureza e espirituais. São responsáveis por orientar e aconselhar os habitantes de Lotha, além de preservar e transmitir as tradições e os valores de Lotha. Possuem uma forte ligação com o sagrado, e seguem um código de fé que respeita a harmonia e a proteção.

Rumores e Boatos

♦ Os orcs possuem um tesouro nas montanhas ao leste. Muitos acreditam que o tesouro é uma armadilha para atrair e matar os intrusos.

♦ As terras de Lotha eram estéreis, mas passaram a ser férteis e abundantes após a matança dos orcs invasores. A fertilidade da terra se deve ao sangue derramado.

♦ Lotha formou seu próprio exército, tão abusivo quanto o que os oprimia.

♦ Os orcs não recuaram, mas cavaram um túnel embaixo das vilas de Lotha, e podem surgir a qualquer momento!

♦ A liga dos caçadores está corrompida, e fez uma aliança com inimigos do leste.

♦ Líderes da Cooperativa têm morrido misteriosamente nos últimos meses.

♦ A irmandade dos sábios realiza rituais nos solstícios e equinócios, preparando uma invocação desconhecida.

♦ Educadores são supervisionados para ensinar a história forjada pela Cooperativa. Eles conhecem uma história menos heróica deste reino...

♦ As realidades paralelas da Floresta da Perdição são de outro mundo. Se alguma delas vencer a disputa, Oblivion pode ser invadida por uma plano feérico.

♦ A Floresta da Perdição pode ser a fonte do Véu do Tempo. Talvez, destruir a floresta inteira resolva este problema...

Midbar



O Deserto dos Peregrinos

O Reino de Midbar é localizado no único local amplamente desértico de Oblivion, onde a magia existe, mas é vista de formas diferentes pelas raças e povos que habitam o deserto. Aqui, a fé e a esperança se misturam com a guerra e a violência, e os milagres e mistérios se revelam aos que buscam verdade e salvação.

◆VÉU DO TEMPO◆

81

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

Introdução e História

A história do Reino de Midbar começa imediatamente após o Advento do Véu do Tempo, com uma antiga civilização de Magos Midbarianos, poderosos, cruéis e arrogantes, que usavam a sua magia para oprimir e explorar a todos os povos que consideravam inferiores.

Entre essas raças e povos, havia os Sarx, um povo humano usado como escravos e cobaias para as experiências mágicas dos magos midbarianos. Mas este povo não se conformou com a sua situação, e se rebelou. A rebelião dos Sarx foi o estopim para uma grande guerra, que envolveu todas as raças e povos do deserto por décadas. A guerra terminou com a vitória dos Sarx e seus aliados sobre os magos midbarianos, mas a vitória dos Sarx teve um preço alto! Eles foram alvo de uma terrível maldição, transformando todo o povo Sarx em seres insectóides, com asas, quatro braços e antenas.

Os Sarx, agora eram vistos com medo e repulsa pelos outros povos, se afastaram dos demais povos e se adaptaram às novas condições, tornando-se conquistadores nômades, que se deslocam pelo deserto em busca de recursos e oportunidades.

Entre os aliados dos Sarx, vitoriosos sobre o domínio dos magos midbarianos, havia uma antiga ordem religiosa, que se

dedicava a estudar e a preservar os segredos divinos, usando a magia de fé, que invoca as bênçãos e os milagres de Deus. Essa ordem religiosa era formada por humanos, e também foi escravizada pelos magos. A ordem resistiu aos ataques dos magos, mas foi isolada e esquecida pelo resto do mundo, que se afastou da fé e esperança. Eles peregrinaram no deserto por anos, onde encontraram uma fonte de água pura, considerada um dom divino. Seu povo se estabeleceu em torno deste achado milagroso, e se tornaram o Povo da Fonte, devotos guardiões da água sagrada. Assim, o Reino de Midbar se formou, com duas raças e povos principais: os Sarx, os nômades conquistadores do deserto, e os habitantes da Fonte, os devotos guardiões da água sagrada. Eles vivem em conflito, pois têm visões diferentes sobre a magia.



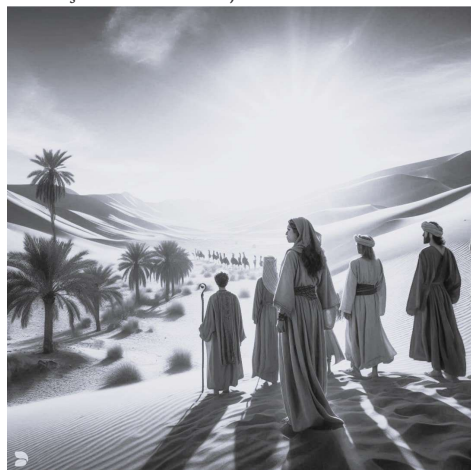
Geografia e Clima

A geografia predominante de Midbar é o deserto, com montanhas circundando as margens que separam a região da costa. Seu clima é tropical, com uma estação quente por todo o ano, e temperaturas elevadas durante o dia e baixas durante a noite. Chuvas são raras e irregulares.

As cordilheiras existem em quase toda a região, e formam barreiras naturais e climáticas, impedindo a chuva.

A hidrografia é parca, com poucos rios e fontes de água. Existem outras fontes menores, chamadas de oásis, que são pontos de parada e de comércio.

Os trajetos longos e sem recursos, saqueadores e caravanas escravistas tornam Midbar um dos lugares mais ameaçadores aos viajantes de Oblivion.



Governo e Governantes

No Reino de Midbar as formas de governo e os líderes são diversos e contrastantes. Aqui a política e a religião se misturam, e os conflitos e as alianças são constantes.

Midbar possui formas de governo e líderes diferentes entre as suas raças e povos principais:

Os Sarx têm uma forma de governo baseada na monarquia absolutista, onde o poder é concentrado nas mãos de um único governante, que é chamado de **Sultah**. O Sultah é o líder supremo da colônia, que é a unidade política e social dos Sarx. O Sultah tem poderes ilimitados e inquestionáveis, auxiliado por um conselho de anciãos, que são os representantes das outras castas.

Os habitantes da Fonte têm uma forma de governo teocrático, onde o poder é exercido por uma autoridade religiosa, que é chamada de Profeta. Suas ações devem ser orientadas por um livro sagrado, fonte de toda a sabedoria.

O Reino de Midbar também tem outras formas de governo e líderes, que variam de acordo com as suas regiões. O Reino de Midbar é cheio de contrastes, um lugar que sofre uma mistura de política e religião, onde o governo e os governantes influenciam e são influenciados pela fé.

Povo, Cultura e Religião

A religião é fundamental em Midbar, que é monoteísta, único reino de Oblivion que apresenta homogeneidade neste tipo de crença. Os povos do deserto tendem a ver com maus olhos a ideia de muitos deuses. Culturalmente, os povos do deserto são diversos, impossível enumerá-los, mas os principais e mais numerosos deles são:

◆ **Os Sarx:** Raça insectóide de cultura guerreira, eles são impiedosos, e vivem em colônias móveis, que se deslocam pelo deserto em busca de recursos e oportunidades. Se organizam em castas, e possuem uma religião monoteísta, cultuando o sol e a lua como os olhos de um único Deus. Odeiam o conceito de escravidão, magia arcana, e desaprovam a magia de fé, que eles veem como uma forma de manipulação do divino.

◆ **Os habitantes da Fonte:** Este povo humano vive em um assentamento em torno de uma fonte de água considerada sagrada. São devotos e conservadores, e acreditam que Deus é o criador e o senhor de tudo, e que ele se revela por meio de profetas, livros sagrados e milagres. Eles respeitam e veneram a magia da fé, mas odeiam a magia arcana, que eles veem como profana e destruidora.

◆ **Diversos Povos:** Midbar também tem outros povos, com suas próprias histórias,

características e crenças. Alguns destes povos estavam ao lado dos magos midbarianos, e hoje sofrem desprezo e desconfiança dos demais, sempre perseguidos e odiados. Alguns outros povos foram tão massacrados que pouco restou deles ao fim da guerra. Estes povos são honrados pelos habitantes do deserto, em um acordo não oficial, mas seguido por tradições e honra nas areias de Midbar. Seus assentamentos são respeitados e guardados de ataques e saques, muitas vezes protegidos por outros povos que os encontram em necessidade. Até mesmo os Sarx, um povo conquistador e cuja passagem é temida por todos, respeitam o saque, guardando na memória o sacrifício destes povos. Os pertencentes a estes clãs honrados, quando nômades, tem passagem e estadia por onde forem.



◆VÉU DO TEMPO◆

Locais Importantes

Além dos lugares de seus povos, há alguns lugares misteriosos, e outros bastante perigosos, talvez os mais perigosos de todo o mundo conhecido.

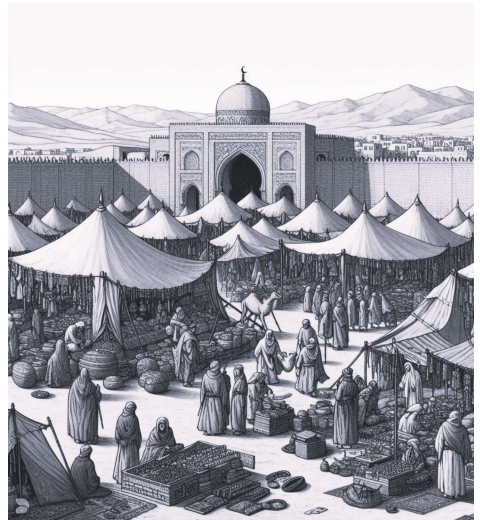
♦ **Colônias Sarx:** Os Sarx vivem em colônias, cidades móveis que se deslocam pelo deserto em busca de recursos e oportunidades. A visão da aproximação de uma colônia Sarx é como uma imensa nuvem de gafanhotos, causando terror aos habitantes do deserto.

♦ **A Fonte:** Os habitantes da Fonte vivem em assentamentos ao redor de uma cidade fixa, se espalhando pelo deserto em torno de uma fonte sagrada. Os assentamentos são liderados pelo profeta Eliashin, conhecido como o Enviado de Deus. Assentamentos menores possuem líderes locais, que respondem a Eliashin.

♦ **A Pirâmide de Ankhara:** Antes do Véu do Tempo, surgiu no coração do deserto de Midbar a chamada pirâmide de Ankhara. A lenda diz que Ankhara, sábio faraó proeminente do passado, ergueu a pirâmide como um desafio aos mortais, e foi mumificado ali. Ele escondeu tesouros inimagináveis de seu reinado, e encheu a pirâmide de armadilhas astutas e enigmas impossíveis. Alguns acreditam que a pirâmide é um portal para outros mundos ou uma prisão para entidades cósmicas.

♦ **O Zigurate de Anahita:** O zigurate data de antes do Véu do Tempo, e sua origem é desconhecida. Lendas contam que o topo do Zigurate é um portal entre mundos, onde Deus se revela aos mortais. Suas entradas estão abertas, e as escadas expostas, mas a construção não é visitada ou habitada, pois dizem que criaturas etéreas protegem o zigurate.

♦ **Bazar Al-Tijara:** Este agitado mercado de vendas e trocas está localizado no coração do deserto, com tendas que se estendem por quilômetros, formando um labirinto de cores e aromas. Tudo pode ser comercializado aqui, sem julgamentos de valor, nem tampouco há nada considerado crime, exceto o roubo, punido com a morte.



Principais Organizações

O Reino de Midbar possui muitas organizações, mas duas se destacam:

♦ **Os Restauracionistas:** Descendentes dos povos que se aliaram aos Magos Midbarianos, esta seita oculta é odiada e temida em toda Midbar. Estão infiltrados em muitas comunidades e povos do deserto, e que buscam pistas das ruínas ocultas de seus antigos mestres, onde estariam enterrados os segredos da magia que moldava a carne e a vida.

♦ **A Caravana do Livre Comércio:** Esta caravana viaja pelo deserto com um grande número de soldados mercenários, saqueando e escravizando povos inteiros, vendendo suas conquistas para povos além das areias do deserto. Eles acreditam que tudo que está no mundo pode ser vendido, negociado e tomado.



Rumores e Boatos

♦ As areias do deserto de Midbar são as areias da Ampulheta do Tempo, que teria se partido, causando o Véu do Tempo.

♦ Entre as ruínas cobertas pelas areias de Midbar, estaria o que restou do reino dos magos que dominaram estas terras no início do tempo após o Véu.

♦ Os Sarx receberam uma profecia dizendo que voltarão a ser humanos, quando destruírem o último livro dos Magos Midbarianos, escondidos no deserto.

♦ Haverá um eclipse, e este trará uma criatura de imenso poder, que devorará o mundo em um juízo final.

♦ Os habitantes da Fonte receberam um livro sagrado, que possui revelações que explicam o Véu do Tempo.

♦ Os habitantes da Fonte esperam a vinda do messias, com salvação e libertação.

♦ Midbar já foi um vasto oceano, e um dia voltará a florescer.

♦ Uma guerra santa entre habitantes da Fonte e ordens inimigas acontece agora.

♦ Uma colônia Sarx irá marchar e tomar toda Oblivion, no fim dos tempos.

♦ O deserto de Midbar será invadido por seres de além das estrelas, e se transformará em um deserto de areias negras, em mais um tempo de esquecimento e desespero.

Noctumbria



O reino dos sonhos e pesadelos

Noctumbria é um reino onde a noite é mais do que uma simples ausência de luz. Antes, é uma fonte de magia, mistério e profecia. A noite é o domínio de Illumi, o deus dos sonhos e pesadelos, que eleva os olhos de seus seguidores às estrelas, e os faz pensar no futuro com esperança ou medo.

◆VÉU DO TEMPO◆

87

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

Introdução e História

A história de Noctumbria remonta a milhares de anos atrás, um passado coberto pelo Véu do Tempo, mas fragmentadamente percebido nos sonhos e pesadelos. Quem adormece nos limites de Noctumbria costuma ter sonhos confusos, misturando seus desejos e temores com histórias daquelas terras.

Um grupo de nômades se estabeleceu nas proximidades de um grande lago, que refletia a luz da lua como um espelho. Os nômades perceberam que o lago tinha propriedades mágicas, influenciando seus sonhos e visões. Estas nômades se tornaram sedentários, e construíram uma cidade ao redor do lago. Eles chamaram a cidade de Noctumbria, que significa "a cidade da noite".

Eles desenvolveram sua arquitetura e engenharia para aproveitar a luz da lua e das estrelas, criando um efeito de iluminação natural e encantador. Eles também criaram um sistema de escrita e de calendário baseado nos ciclos lunares e nos movimentos celestes, calendário utilizado em toda Oblivion até hoje.

Mas a glória de Noctumbria não durou para sempre. Um dia, um evento catastrófico aconteceu, que mudou o destino da cidade e do mundo. Ninguém sabe ao certo o que foi, mas os sonhos e

pesadelos mostram uma guerra entre deuses, uma maldição, uma invasão de demônios, uma praga de pesadelos, uma explosão de magia, um eclipse eterno, ou uma combinação de todos esses fatores.

Quando houve o Véu do Tempo, Noctumbria foi destruída, e seus habitantes desapareceram. A cidade ficou em ruínas, e o lago perdeu o seu brilho. A noite deixou de ser luminosa, e passou a ser soturna, acinzentada e enevoada. A lua ainda brilha, porém obscurecida. As ruas, outrora cheias de estudiosos e clarividentes, agora encontram-se vazias e assombradas por pesadelos sem rumo, desde o Advento do Véu do Tempo.

Noctumbria representa a nostalgia e a curiosidade de quem busca o passado, e mostra como o esquecimento pode afetar a cultura e a identidade de um povo.



Geografia e Clima

Noctumbria é localizada no centro do continente, com sua principal cidade localizada às margens de um grande lago, que ocupa quase metade da área da cidade. O lago é chamado de **Espelho de Illumi**, pois reflete a luz da lua e das estrelas como um espelho. Ele é a fonte de água, de energia e de magia da cidade, e também é considerado um lugar sagrado pelos seus habitantes.

Sua geografia tem predominância de planícies e colinas, e seu clima é temperado, com quatro estações bem definidas. A neve é rara, mas pode ocorrer ocasionalmente no inverno. Noctumbria tem uma política de preservação ambiental, que visa proteger o lago, a floresta e os animais que habitam a região.



Governo e Governantes

Noctumbria é uma cidade que tem um sistema de governo Teocrático, baseado na linhagem hereditária e na vontade divina.

O governante de Noctumbria é chamado de Lunarch, que significa "o arco da lua".

O Lunarch é auxiliado por um conselho de Lunares, que são os nobres e os sacerdotes de Noctumbria, responsáveis por administrar e aconselhar o Lunarch em assuntos políticos, religiosos e militares. Os Lunares são escolhidos pelo Lunarch, entre os membros da sua família ou da sua confiança.

O atual Lunarch de Noctumbria é **Lucius**, um homem jovem e carismático, que ascendeu ao trono há cinco anos, após a morte do seu pai. Ele é um governante benevolente e sábio, amado pelo povo. Lucius tem uma esposa, **Stela**, que é a sua consorte e a sua confidente, uma mulher bela e gentil, que se dedica às obras de caridade e à educação das crianças. Eles têm um filho, **Aurorus**, que é o seu herdeiro e o seu orgulho. Ele é um menino de dez anos, inteligente e curioso, e que demonstra um grande interesse pela história e pela magia de Noctumbria.

Noctumbria tem um governo estável e harmonioso, que reflete a sua fé e a sua devoção.



Povo, Cultura e Religião

Noctumbria tem um povo, uma cultura e uma religião únicos, que reflete a sua essência e a sua identidade, que vivem em harmonia com a noite, seguindo os seus sonhos e as suas profecias. São chamados de Nocturnos, que significa "os filhos da noite". São um povo de aparência e personalidade distintas, que refletem a sua relação com a noite. Eles têm uma preferência por roupas e acessórios de cores escuras, que combinam com o seu estilo e o seu ambiente.

Os Nocturnos têm uma personalidade mística, que os torna fascinados pelo desconhecido. Possuem uma mente aberta, que os faz curiosos e criativos. Sua intuição forte os torna sonhadores e proféticos. Também têm uma sensibilidade artística intensa.

A cultura de Noctumbria se baseia nos ciclos e nas fases da lua, e valoriza o conhecimento, a arte e a espiritualidade.

Eles se inspiram na natureza, e sua esperança se renova a cada noite, seguindo o ritmo e a energia da lua.

A religião de Noctumbria é uma religião de crença politeísta, mas que dirige sua devoção a um único deus, Illumi, o deus dos sonhos e pesadelos. Eles reconhecem a presença e influência de Illumi em todas as coisas, e busca a comunhão e a revelação de Illumi através dos sonhos.

Sua religião é praticada em diversos locais sagrados, mas o mais importante destes locais é certamente o lago ao centro de todo o reino, ao redor do qual foi construída toda esta civilização espiritualmente vibrante. Existem diversos rituais e cerimônias, celebradas em todas as fases da lua, em cada uma de suas mudanças, eventos considerados marcos importantes na espiritualidade de Noctumbria, que vêem a lua como reveladora das mudanças que os céus trazem sobre o mundo dos mortais, a própria mão de Illumi ainda ativa em seu povo.

Noctumbria tem um povo, uma cultura e uma religião únicos, que refletem a sua essência e a sua identidade, que vivem em harmonia com a noite, seguindo os seus sonhos e as suas profecias.

Locais Importantes

Noctumbria estava em ruínas e abandonada, e passou por anos de reconstrução sobre as bases outrora gloriosas do reino noturno. As reconstruções recuperaram bastante de sua antiga beleza, além de construir novas cidades reluzentes e belíssimas. O reino ainda não alcançou a extensão de outrora, mas tem se revelado como determinado sob a liderança da família Lunarch. O reino cresceu e se reergueu de forma planejada, e formou 4 grandes cidades ao redor do lago sagrado, de modo que correspondem aos quatro pontos cardeais: Norte, Sul, Leste e Oeste. Estas cidades ainda não são muito populosas, mas já possuem o amor de seus habitantes.

♦ **Lua Azul:** A cidade ao Norte é o território mais antigo e o mais tradicional, onde fica o Palácio da Lua, a residência oficial do governante de Noctumbria. É a cidade mais religiosa e conservadora, onde vivem os sacerdotes, os profetas e os nobres.

♦ **Estrela do Crepúsculo:** A cidade ao Sul é a mais nova e moderna de Noctumbria. É onde fica o Porto das Estrelas, o principal centro comercial de Noctumbria, ao redor do grande lago. É a cidade mais progressista e cosmopolita de Noctumbria, onde vivem os comerciantes, os estudantes e os estrangeiros.

♦ **Aurora Radiante:** A cidade ao Leste é a mais artística e criativa de Noctumbria, onde fica o Teatro da Noite, o principal palco de espetáculos e de entretenimento de Noctumbria. A cidade mais cultural e o mais diversa do reino, onde vivem os artistas, os músicos e os sonhadores. A beleza de Illumi é celebrada em obras de arte ao ar livre, que se iluminam e embelezam a cidade sob à luz das estrelas e da lua

♦ **Nebulosa:** A cidade a Oeste é a mais aventureira e o mais misteriosa de Noctumbria, onde fica o Bosque dos Sonhos, uma floresta densa e escura que cerca a cidade. Aqui ficam as principais ruínas e catacumbas do reino, tornando a cidade a mais perigosa e intrigante de Noctumbria, onde vivem os exploradores, os caçadores e os aventureiros.



Principais Organizações

Noctumbria é uma cidade que tem diversas organizações, que representam os interesses e as aspirações de seus membros. Essas organizações são:

♦ **A Ordem de Illumi:** A Ordem de Illumi é a organização religiosa de Noctumbria, que se dedica ao culto e à veneração de Illumi, o deus dos sonhos e pesadelos.

♦ **A Academia de Noctumbria:** A Academia de Noctumbria é a organização educacional de Noctumbria, que se dedica ao ensino e à pesquisa de diversas áreas do conhecimento, que tem como patrona a **Stela**, a esposa do Lunarch.

♦ **A Escola de Magia de Noctumbria:** A Escola de Magia de Noctumbria é uma organização que se dedica ao estudo e à prática da magia. Seu líder, o Arquimago de Noctumbria, é o mentor do **Auroros**, o filho e o herdeiro do Lunarch.

♦ **A Guilda dos Aventureiros:** A Guilda dos Aventureiros é a organização que se dedica à exploração e à conquista de novos territórios e tesouros, responsável por organizar e financiar expedições e missões, e por recompensar e honrar os seus membros. Noctumbria acredita que a aventura permite que pessoas comuns sonhem com feitos extraordinários!

Rumores e Boatos

♦ Illumi, o deus dos sonhos e pesadelos, irá retornar em breve para a cidade, para julgar e salvar os seus fiéis.

♦ Noctumbria está sob uma maldição, que a impede de recuperar o seu antigo esplendor e felicidade.

♦ Noctumbria esconde um tesouro fabuloso, que vale mais do que todo o ouro e as jóias do mundo.

♦ Lucius, o atual Lunarch, tem um segredo obscuro, que pode comprometer o seu governo e a sua reputação.

♦ O Lago de Illumi é capaz de mostrar o futuro, se as estrelas forem observadas através de seu reflexo.

♦ As estrelas do céu de Noctumbria não podem ser vistas em nenhum outro lugar de Oblivion, e falam sobre o futuro e o passado, inclusive antes do Véu do Tempo.

♦ A reconstrução das ruínas de Noctumbria tem um interesse obscuro: procurar um artefato antigo.

♦ Dormir em Noctumbria pode lançar viajantes em um sonho do qual não se pode acordar sem vencer seus desafios.

♦ Pesadelos podem ganhar forma física em Noctumbria.

♦ Illumi está vivo, e caminha nas fronteiras de Noctumbria, protegendo-a.

Shahat



As Ruínas do Reino Esquecido

Local de lendas, onde muitos mistérios e segredos se escondem em meio a enigmas, tesouros, armadilhas, inimigos e surpresas. É um local de aventuras, explorações arqueológicas, missões científicas, combates épicos, fugas desesperadas, resgates arriscados, investigações misteriosas e lendas antigas. São um local de horror, onde um mal antigo e desconhecido se espreita nas sombras.

◆VÉU DO TEMPO◆

93

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

Introdução e História

Shahat é o nome de uma grande ilha que fica perto da Névoa do Véu do Tempo, uma região misteriosa e perigosa, berço de uma antiga civilização que floresceu e desapareceu nessa ilha, deixando para trás apenas ruínas e mistérios.

Os habitantes de Shahat eram conhecidos por serem uma cultura avançada, um povo pacífico, que vivia em comunhão com a natureza e com os outros povos, exceto por Mût, reino que foi exilado antes do Véu do Tempo após um levante contra Shahat.

Mas nem tudo era perfeito em Shahat. Alguns habitantes se interessavam por conhecimentos proibidos e perigosos, e se dedicavam a experimentos obscuros e ilegais, proibidos desde o levante de Nekh e a maldição de Mût, pois o exílio do usurpador não eliminou seu modo de pensar, e esses incautos habitantes de Shahat vieram a ser tornar os responsáveis pelo início do fim da civilização.

Um grupo de habitantes de Shahat, membros de uma seita secreta, realizou um ritual, que tinha como objetivo abrir um portal para outro plano de existência. Eles acreditavam que nesse plano havia uma fonte de poder ilimitado, que eles poderiam usar para dominar o mundo. Mas eles estavam enganados! O que eles

encontraram foi um horror desconhecido, que invadiu a ilha e destruiu tudo.

Esse horror era uma raça de criaturas abomináveis, chamadas de Xarxes, que se alimentavam de carne e de sangue. Eles eram capazes de se adaptar a qualquer ambiente, de se esconder em qualquer lugar, de se reproduzir rapidamente e de infectar outros seres vivos com o seu veneno. Os Xarxes foram responsáveis pelo extermínio da civilização de Shahat, que não teve chance de se defender.

Ninguém sabe ao certo o que há em Shahat, pois os mares pouco navegáveis, cercados pela Névoa de loucura na borda do mundo dificultam expedições para lá.

Rumores dizem que os Xarxes não desapareceram com a queda de Shahat. Mas estão em estado de hibernação, esperando por novas presas.



Geografia e Clima

As Ruínas de Shahat ficam em uma grande ilha, formada por um relevo montanhoso de origem vulcânica, onde fica o pico Shahat, o ponto mais alto da ilha. As montanhas são cortadas por vales profundos, onde correm rios caudalosos, que deságuam no mar através de cachoeiras espetaculares. A ilha também possui planícies costeiras, que abrigam as antigas cidades de Shahat, construídas com pedra, metal e vidro.

O clima da ilha é tropical úmido, com temperaturas elevadas durante todo o ano, e recebe chuvas abundantes, distribuídas ao longo de todos os meses. A ilha é afetada por ventos constantes, que sopram do oceano para o continente, trazendo umidade e frescor.

Sua vegetação exuberante cobre quase toda a sua superfície, composta por florestas tropicais, que abrigam uma grande diversidade de plantas e animais, alguns existentes apenas nesta parte do mundo.

Porém, este não é um paraíso natural. Ela esconde um perigo mortal, que pode destruir toda a sua beleza e riqueza. Nas profundezas das ruínas, nas cavernas e nas galerias subterrâneas, vivem as criaturas abomináveis chamadas de Xarxes.

Governo e Governantes

Shahat possuía uma forma de governo complexa e sofisticada, que combinava elementos de monarquia, aristocracia e democracia. Os habitantes de Shahat eram governados por um rei, chamado de Shah. Ele contava com a ajuda de um conselho de nobres, chamado de Shura, que era formado por representantes das principais cidades, das classes sociais, dos grupos étnicos e das profissões da ilha. O Shura tinha funções legislativas, administrativas e judiciais, e podia aconselhar, fiscalizar e até contrariar o Shah, em casos de abuso ou de incompetência.

O governo de Shahat, porém, não foi capaz de evitar a sua ruína diante da invasão extraplanar, que trouxe consigo os abomináveis Xarxes.

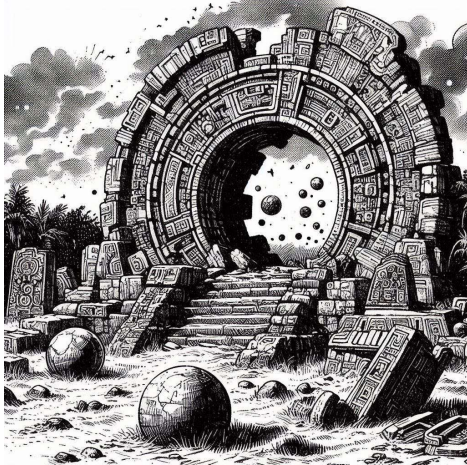


Povo, Cultura e Religião

As Ruínas de Shahat são vestígios de uma das mais antigas civilizações da história. Eles eram um povo de cultura rica e diversificada. Politeístas, eles adoravam seus deuses em templos grandiosos.

Vítimas de uma invasão extraplanar, que trouxe os abomináveis Xarxes, eles não tiveram chance de se defender contra o seu poder e fúria. Apagados da história, restam apenas ruínas como memória do que foi seu povo.

As Ruínas de Shahat são um local de resgate histórico, onde se pode encontrar o povo, cultura e religião de uma civilização antiga, que foi bela e sábia, mas que também foi tristemente esquecida, antes mesmo do Véu do Tempo surgir. Uma civilização perdida antes do tempo desvanecer de Oblivion.



Locais Importantes

As Ruínas de Shahat são um local de exploração, onde se pode encontrar vestígios de uma civilização antiga, que foi admirável e misteriosa, mas que também foi devastada e esquecida. Entre as ruínas, há alguns locais que se destacam pela sua importância histórica, cultural, religiosa ou arqueológica. Alguns desses locais são:

♦ **Cushah:** A capital de Shahat, que era o centro administrativo, militar e político da ilha. Era uma cidade magnífica, com vários edifícios impressionantes, como o palácio do Shah e o templo do sol. É cercada por uma muralha que esconde o vale na qual foi construída, há mais de 200 metros abaixo do nível do mar. A muralha permanece firme, mas tomada de vegetação nativa da floresta que a cerca.

♦ **Mactuh:** Uma cidade perdida, que ficava no alto de uma montanha, cercada por florestas e nuvens. Mactu era uma cidade sagrada, usada como um santuário e um observatório astronômico.

♦ **O Portal:** Essa construção misteriosa de estrutura circular, feita de metal e pedra, possui um buraco no centro, que ainda emite uma luz azulada. O Portal foi usado para abrir um portal para outro plano de existência, onde os habitantes de Shahat buscavam uma fonte de poder ilimitado, mas que trouxe o horror dos Xarxes.

♦ **O Ninho:** Uma caverna profunda, que fica sob as ruínas, onde os Xarxes se esconderam e se reproduziram. O Ninho é uma caverna escura, úmida e fétida, cheia de ossos, sangue e ovos dos Xarxes. Aqui, os Xarxes guardavam as suas vítimas, que eram infectadas pelo seu veneno e transformadas em novos Xarxes. Hoje, o Ninho parece abandonado, com apenas alguns ovos remanescentes, mas antigos demais para representarem perigo...

♦ **Mût, O Pântano da Morte:** O pântano de Mût é um lugar de horror e mistério. Os cadáveres se acumulam no pântano, e se decompõem lentamente, formando uma massa orgânica que alimenta o ciclo da morte. Os mortos-vivos se erguem e vagam sem rumo, buscando carne fresca para devorar, e o governante Nekh reina absoluto em sua não-vida.

Shahat era governado pelo faraó Akhen, que era sábio e justo, e adorado pelo seu povo. Akhen tinha um irmão, Nekh, que era invejoso e ambicioso. Nekh era um necromante, que estudava os segredos da morte e da vida, e buscava o poder absoluto. Nekh planejava assassinar Akhen, mas sua traição foi descoberta. Ele foi, então, condenado ao exílio nas terras mais distantes e desoladas do reino, onde havia um grande pântano. Ali, Nekh começou a construir o seu próprio reino, usando os seus poderes para transformar

as águas, as plantas e os animais em criaturas monstruosas, além de erguer os mortos, criando um exército de mortos-vivos. Mas as fronteiras do pântano foram selada com uma poderosa magia, prendendo Nekh e seu exército. Desde então, Nekh permanece no Pântano da Morte, onde continua a praticar a sua necromancia. Todos os que estavam e Mût foram amaldiçoados a permanecer ali, sem poder morrer e descansar de sua punição. Quando a invasão dos Xarxes aconteceu, Mût permaneceu intocada, em sua antiga maldição. Mût estava tão isolado, que no advento do Véu do Tempo, seus habitantes amaldiçoados não tiveram suas memórias apagadas, lembrando-se de tudo, mas presos na maldição com Nekh, senhor do terror, corrupção e decadência, o inimigo dos vivos.



Principais Organizações

Shahat não possui mais habitantes ou organizações. Hoje, o que temos são pessoas interessadas no seu passado:

♦ **A Seita Secreta:** Um grupo de pessoas que se interessam pelos antigos cultos de Shahat, que fazia parte de uma ordem mística, e buscava conhecimentos proibidos e perigosos. A seita secreta é formada por pessoas que estudam o antigo portal para outro plano de existência, e ainda desejam desvendar seus mistérios.

♦ **Os Caçadores de Tesouros:** Por toda a Oblivion, os caçadores de tesouros buscam lendas e mitos de riqueza e prosperidade de tempos longevos. Shahat é a maior conquista que qualquer caçador jamais conseguiu obter. As lendas em torno do Reino Esquecido são povoadas de tesouros e arte inimagináveis.

♦ **Os Historiadores do Véu:** Entre os estudiosos do Véu do Tempo, há quem diga que Shahat não foi afetada por ele. Por ter sido destruída antes do Véu, os estudiosos acreditam que ali podem encontrar registros que poderão ser lidos sem despertar a loucura típica de quem estuda o passado imemorial de antes do Véu do Tempo. Por esta razão, muitos estudiosos desejam examinar as ruínas em busca de conhecimento sólido e seguro.

Rumores e Boatos

♦ A ilha é cercada por uma névoa mágica, que impede a entrada e a saída de navios.

♦ A ilha é assombrada por fantasmas e maldições, que afetam os visitantes com doenças, loucura e morte.

♦ A civilização de Shahat possuía uma tecnologia avançada, que lhes permitia viajar pelo tempo e pelo espaço.

♦ Shahat guarda tesouros com artefatos, jóias e documentos de valor incalculável.

♦ Os Xarxes são inteligentes, e têm um plano para invadir e dominar o mundo.

♦ A floresta da ilha produz alucinações, como proteção para afugentar quem tenta entrar em seus domínios.

♦ Navios que tentam ancorar nas praias de Shahat desaparecem depois do primeiro anoitecer, quando a Névoa surge.

♦ Uma parte da civilização de Shahat sobreviveu no subterrâneo das ruínas, mas estão completamente enlouquecidas, tornando-se primitivas.

♦ Muitos reinos têm interesse em aprisionar os Xarxes como armas de guerra, e pagariam uma fortuna por um exemplar vivo destas criaturas.

♦ Dentro das ruínas de Shahat, o Véu do Tempo não produz seus efeitos, mas entrar na ilha provoca a manifestação da Névoa.

Tevuná



A Terra do Saber

Tevuná é um reino único e fascinante, que se localiza em uma montanha voadora, que paira sobre o continente de Oblivion. É o lar dos sábios de todas as raças, que dedicam as suas vidas ao estudo e à cultura. Tevuná é famosa por abrigar a maior e mais antiga biblioteca do mundo, onde estão guardados os livros e os pergaminhos que contam a história e os segredos da realidade.

◆VÉU DO TEMPO◆

99

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

Introdução e História

A origem de Tevuná remonta ao início da história, logo no ano um Após o Véu do Tempo. Nessa época, um grupo de eruditos, de diversas raças e origens, se reuniu na borda do continente, levando consigo os livros e os pergaminhos que conseguiram salvar. Eles encontraram uma montanha isolada e misteriosa, que possuía uma magia própria nas pedras preciosas que a compunha. Ali, viviam gnomos, conhecedores das pedras preciosas e mágicas da montanha. Eles, então, decidiram se estabelecer ali, e construíram a Biblioteca, que se tornou o centro da sua nova sociedade.

Ao longo dos anos, os eruditos foram se adaptando à vida na montanha, e desenvolveram uma cultura e uma identidade próprias. Desde então, eles ampliaram e enriqueceram a Biblioteca, com novos livros e pergaminhos, que traziam de suas expedições pelo mundo, ou que escreviam com os seus conhecimentos.

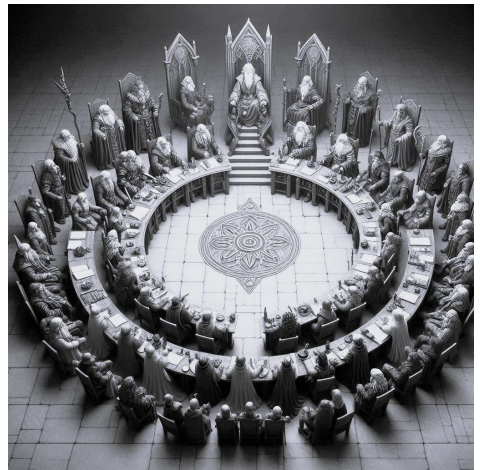
Junto dos gnomos, eles aprenderam a libertar as rochas mágicas das demais, e no ano 40 AVT, o Reino de Tevuná foi levantado até os céus, com uma enorme montanha voadora.

Tevuná também enfrentou desafios e perigos, que ameaçavam a sua existência e

a sua memória. O Véu do Tempo era uma constante ameaça aos leitores dos livros e pergaminhos da Biblioteca.

Mas o evento mais notório foi a Invasão dos Dragões (50 AVT), um dos episódios mais dramáticos e heróicos da história de Tevuná. Trata-se de uma tentativa de saquear e destruir a Biblioteca, que foi repelida, mas que deixou marcas profundas na sua memória e na sua cultura. Foi a última vez que os dragões foram vistos em Oblivion.

Tevuná é um reino que vive em harmonia e curiosidade, buscando entender o universo e o seu significado. Nenhum reino teme o Véu do Tempo como Tevuná, que ama o saber! É um reino ideal para quem busca aprendizado, informação e descoberta.



Geografia e Clima

Tevuná é um reino que se localiza em uma montanha voadora, que paira sobre o continente de Oblivion. A montanha tem cerca de 50 quilômetros de diâmetro, e está a uma altura de 5 quilômetros do solo. É formada por rochas, terra, vegetação e água, e possui uma magia própria, que a mantém no ar e que a protege de invasores.

A montanha de Tevuná possui uma geografia variada e bela, e um clima subtropical, com temperaturas amenas e agradáveis, devido a altitude.

Possui uma natureza exuberante e harmoniosa, com a flora suave e a fauna pacífica e domesticável. Estando isolada do solo, Tevuná consegue manter um ambiente seguro a seus habitantes.

O ambiente é completamente planejado, inclusive em seu terreno, contando com um lago, fonte de água cristalina e refrescante, e um belo Jardim, área de vegetação abundante e florida. O clima de Tevuná é ameno e agradável, que varia de acordo com a estação e com a altitude. A montanha de Tevuná também sofre com as mudanças climáticas atípicas, oriundas de sua altitude elevada. Estas mudanças podem causar fenômenos extremos, como tempestades, nevascas, secas ou inundações.

Governo e Governantes

Tevuná é possui um governo democrático e participativo, que valoriza a liberdade e a igualdade dos seus habitantes. O governo de Tevuná é formado por três poderes: o legislativo (Nómos), o executivo (Ekteleí) e o judiciário (Diskastís), que atuam de forma independente e harmônica, fiscalizados e controlados pelo povo, com eleições a cada 4 anos para definir os conselhos. Não há um único líder, mas os três poderes deliberando em suas áreas.

O governo de Tevuná busca o bem-estar e o progresso dos seus habitantes, respeitando a diversidade e a pluralidade de opiniões, e incentivando a participação e a cidadania, pois promove transparência e responsabilidade, combate a corrupção e a impunidade, e preserva a história e a memória, protegendo a cultura e a magia.



Povo, Cultura e Religião

Tevuná é um reino que é habitado por sábios e eruditos de todas as raças, mas evidentemente há predomínios fáceis de perceber entre algumas delas.

Os gnomos são os principais professores e guardiões da Biblioteca, onde estão os livros e os pergaminhos que contam a história e os segredos da realidade. Eles são seres inteligentes e curiosos, que adoram aprender e ensinar. Mestres em magia e linguagem, eles possuem vasto conhecimento sobre diversos assuntos.

Tevuná sustenta uma cultura que valoriza a educação e o ensino, e que busca o bem-estar e o progresso. Aqui, se respeita a diversidade e a pluralidade. Sua cultura se manifesta nas artes, ciências, leis, tradições, festas, comidas, músicas, danças, muitas línguas e lendas, etc.

A religião em Tevuná é amplamente Panenteísta, que busca entender o universo e seu significado, reconhece a existência de forças e entidades superiores, e respeita a natureza e a vida, agradecendo as bênçãos e as graças, pedindo proteção e orientação, e celebrando a fé e a esperança. Esta religião se baseia nos livros e pergaminhos sagrados, que revelam verdades e profecias, além de buscar entender origem e destino, ensinando os valores e os

princípios, que orientam suas práticas e os rituais. A expressão da religião é percebida nas suas orações e meditações, característica por ser centrada na compreensão do mundo e de seu Criador.

Sua população é constantemente renovada, pois trata-se de um reino composto por estudantes de toda Oblivion, que habitam ali até concluir seus estudos, e muitas vezes retornam a suas terras de origem, sendo substituídos enquanto cidadãos por novos estudantes. A população fixa de Tevuná vive basicamente de atividades intelectuais, comerciais e algumas atividades artesanais.

Seu povo é pacífico e não gosta de conflitos, não por covardia, mas por predileção ao diálogo. Seus embates, em geral, se dão no campo das ideias, e suas disputas, no campo acadêmico.



◆VÉU DO TEMPO◆

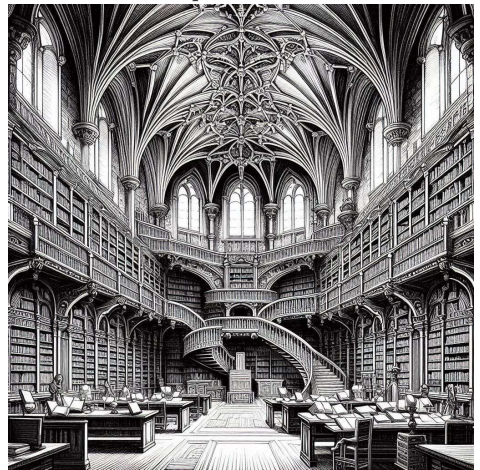
Locais Importantes

Tevuná é um reino que possui vários locais importantes, que são visitados e admirados. Alguns desses locais são:

♦ **A Biblioteca:** A Biblioteca é o local mais importante de Tevuná, pois é onde estão guardados os livros e pergaminhos que contam a história e os segredos da realidade. A Biblioteca é uma construção imponente e majestosa, que ocupa uma grande área e que possui vários andares e alas. Aqui, os eruditos estudam, pesquisam, escrevem e leem, além de receberem visitantes e pesquisadores. A Biblioteca é um lugar ímpar em Oblivion, pois lá os estudiosos se lembram de tudo que já leram ou ouviram, mesmo que ninguém mais se lembre. O material mágico que compõe todo o prédio possui uma magia de memória, que é ativada por um código secreto.

♦ **O Observatório:** O Observatório é o local onde os astrônomos e místicos observam e estudam os astros, os planos e os fenômenos celestes. Trata-se de uma torre alta e circular, que fica no topo da montanha de Tevuná, e que possui uma vista privilegiada do céu. O Observatório possui um grande telescópio mágico, que permite ver além do céu, e também vários instrumentos e mapas astrais. Aqui, os astrólogos buscam entender o universo.

♦ **O Museu:** O Museu é o local onde os artistas e os historiadores expõem e apreciam as obras de arte e os artefatos de diversas culturas e épocas. É um edifício circular e colorido, que fica na parte leste da montanha de Tevuná. Sua arquitetura e decoração são inspiradas em diferentes formas de expressão artística. O Museu possui várias salas e galerias, onde estão expostos todo tipo de objetos que representam a história e a diversidade do mundo. Alí, são celebradas a arte e a cultura, e se trocam e recebem o conhecimento. Em um mundo no qual o Véu do Tempo apagou memórias e registros do passado, este museu não apenas desafia o conceito de esquecimento, como encara o perigo de alas inteiras poderem levar à loucura os observadores do passado.



Principais Organizações

As organizações de Tevuná são formadas por sábios que se unem por afinidade. Alguns exemplos de organizações são:

♦ **A Ordem dos Bibliotecários:** É a organização que cuida da Biblioteca, o local mais importante de Tevuná. Formada por apaixonados pelos livros e pergaminhos, eles os catalogam, organizam, preservam e estudam. A ordem é responsável por buscar e trazer novos livros e pergaminhos, que enriqueçam o acervo da Biblioteca.

♦ **A Sociedade dos Astrônomos:** É a organização que cuida do Observatório, formada por fascinados pelo universo e pelo seu significado. São responsáveis por monitorar e alertar sobre as ameaças que possam vir do espaço, como meteoros, cometas, invasões ou cataclismos.

♦ **A Academia de Artes:** É a organização que cuida do Museu e do Teatro, locais onde se expõem e aprecia as obras de arte e os artefatos de diversas culturas e épocas. Formada por historiadores aficionados e zelosos, além de artistas talentosos e criativos, a academia é responsável por trocar e receber conhecimento e cultura em todo o mundo de Oblivion, além de promover diversidade e harmonia.

Rumores e Boatos

♦ Existe um livro na Biblioteca que contém os segredos mais obscuros e terríveis da realidade, que poderiam destruir o mundo ou enlouquecer quem o ler.

♦ Existe um portal no Observatório que leva a outros mundos e outros planos.

♦ Existe uma estátua no Museu que é na verdade uma pessoa que foi transformada em pedra por uma maldição.

♦ A Invasão dos Dragões não foi vencida – os dragões conseguiram pegar o que foram buscar, e foram embora!

♦ Tevuná está perdendo sua magia, e pode cair do céu a qualquer momento.

♦ Existe um grupo de inventores que está trabalhando para fazer um navio voador sem o uso de magias.

♦ Uma expedição está para sair de Tevuná para Shahat, onde eles acreditam que poderão ler escritos cobertos pelo Véu do Tempo sem risco de loucura.

♦ Uma criatura amaldiçoada vive na biblioteca, transformada em monstro e enlouquecida por algo que leu ali

♦ Os dragões que invadiram Tevuná ainda estão ali, morando no interior da montanha voadora.

♦ Os gnomos de Tevuná usam magias de ilusão para enganar a todos, e estão tramando algo que ainda não foi descoberto.



Resumo dos Reinos

Na tabela a seguir, algumas informações de fácil consulta serão dadas como um resumo dos 12 reinos de Oblivion. Você encontrará informações como o nome do **reino**, com o **gentílico**, maneira como o povo que habita o reino é chamado. Cada local trará o **idioma** oficial ali praticado e as **raças** predominantes do reino em questão. Ainda que não seja algo monolítico, também a trazido qual a forma de **religião** mais praticada no local, além de um número aproximado da **população**, com dados sobre o **governo** e o **regente** local. Finalmente, a tabela trará a **geografia** e o **clima** do reino em questão.

◆VÉU DO TEMPO◆

105

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

REINO	GENTÍLICO	IDIOMA	RAÇAS	RELIGIÃO	POPULAÇÃO	GOVERNO	REGENTE	GEOGRAFIA	CLIMA
Anrum	Tenebris	Podzem	Múntas	Politeísmo	900.000	Variado	6 reinos	Subterrâneo	Variado
Ashar	Asharitas	Muitos	Muitas	Muitas	150.000	Não há	Não há	Colinas Planícies	Temperado
Cidades do Crepúsculo	Ryuro	Shi	Humanos	Animismo	120.000	Conselho	O Crepúsculo	Colinas Planícies	Temperado
Érebo	Ereboshi	Podzem Lumir	Elfo Drow	Politeísmo	90.000	Monarquia	Arak-Takna	Florestas Planícies	Temperado
Farel da empesade	Farori	Herah	Humanos Halflings	Politeísmo	80.000	Conselho	Rodrigo Valente	Colinas	Subtropical
Firraon	Ferran	Firn	Humanos Anão	Politeísmo	20.000	Teocracia	Não há	Montanha	Ártico
Heradon	Heradinos	Herah	Humanos	Ateísmo	150.000	Monarquia Aristocracia	Arcturus	Planícies Colinas	Subártico
Locha	Lothenos	Herah	Humanos	Fanteísmo	50.000	Conselho	A cooperativa	Colinas Floresta Planícies	Temperado
Midbar	Midbaritas	Manar	Humanos Sark	Monoteísmo	50.000	Monarquia Teocracia	Salrah e Profgra	Deserto	Tropical
Noctumbria	Noctumbres	Nurim	Humanos	Politeísmo	60.000	Teocracia	Lucius	Planícies Colinas	Temperado
Shabat	Antigos	-	-	-	-	Não há	Não há	Montanhas Planícies	Tropical
Tevuná	Tevun	Tevus	Gnomos	Panteísmo	30.000	Democracia	3 podfres	Montanha	Subtropical

◆VÊU DO TEMPO◆

Idiomas

A seguir você encontra a descrição dos principais idiomas falados em Oblivion, uma lista abrangente, mas não exaustiva:

◆ **Herah (25% reinos, 16% população):**

Idioma com uma gramática simples e flexível, com poucas exceções.

Falado em Farol da Tempestade, Heradon, Lotha. Falado por humanos e halflings.

◆ **Lumir (10% reinos, 5% população):**

Idioma híbrido e versátil, com sonoridade melódica.

Falado em Érebos, especialmente em Lummienn. Falado por elfos e drow.

◆ **Manar (10% reinos, 3% população):**

Idioma de gramática flexível e adaptável, com muitas formas de expressar cortesia e respeito. Falado em Midbar. Falado por humanos e sarx.

◆ **Nurim (10% reinos, 4% população):**

Idioma sagrado e místico, com escrita complexa, vários sinais diacríticos e caracteres especiais. Usado em escritos sagrados de várias religiões.

Falado em Noctumbria. Falado por humanos e celestiais.

◆ **Podzem (15% reinos, 60% população):**

Idioma obscuro e secreto, possui uma morfologia complexa e rica, com muitos casos e gêneros.

Falado em Antrum e Érebos. Falado por drows e raças subterrâneas.

◆ **Tevus (10% reinos, 2% população):**

Idioma inventivo e curioso, possui uma morfologia analítica e criativa, com muitas palavras compostas e derivadas. Este é o idioma adotado como idioma acadêmico padrão.

Falado em Tevuná. Falado por gnomos.

◆ **Shi (10% reinos, 7% população):**

Idioma harmonioso e poético, que usa muitas sílabas monossilábicas. O idioma Shi tem uma escrita pictográfica e estética, com muitos ideogramas.

Falado nas Cidades do Crepúsculo. Falado por humanos.

◆ **Firn (10% reinos, 3% população):**

Idioma robusto e pragmático, possui uma gramática complexa e precisa, com muitas declinações e casos.

Falado em Firranon. Falado por humanos e anões.

◆ **Outros idiomas:** Além destes idiomas, muitas criaturas podem apresentar um idioma próprio, ainda que muito semelhante aos acima citados, podendo ser fracamente compreendidos nestes casos. Há lendas de idiomas de povos submarinos e da língua dos dragões, os quais podem ser estudados em escritos acadêmicos, mas que são consideradas línguas mortas. Também há os idiomas antigos, línguas mortas, cobertas pelo Véu do Tempo, idiomas que enlouquecem quem os fala, escreve ou lê.

Outros Locais de Oblivion

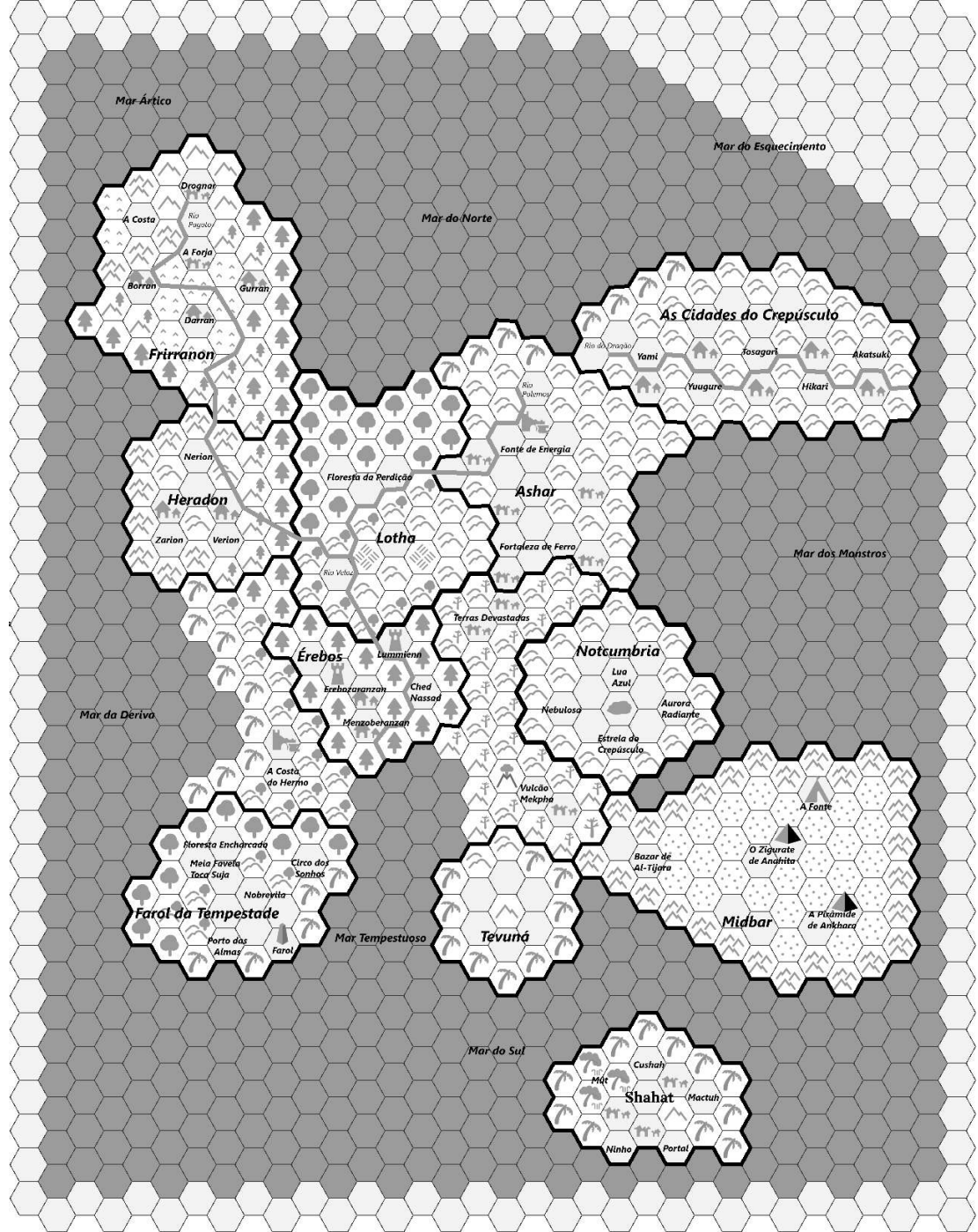
Além dos reinos descritos, e os locais contidos em seus territórios, há lugares de Oblivion que não são tidos como civilizados, e não compõe nenhum reino reconhecido. Contudo, alguns destes lugares são dignos de nota, e cabe aqui uma introdução a eles!

♦ **Terras Devastadas:** Completamente tomada por rochas e árvores ancestrais fossilizadas, estas terras estão mortas por motivos desconhecidos, cobertos pelo Véu do Tempo da memória de todos os habitantes de Oblivion. Rumores sobre uma região das terras devastadas mencionam um local chamado Hoveavar, lugar onde o tempo retrocede para as criaturas que ali adentram, e do qual nunca mais conseguem sair.

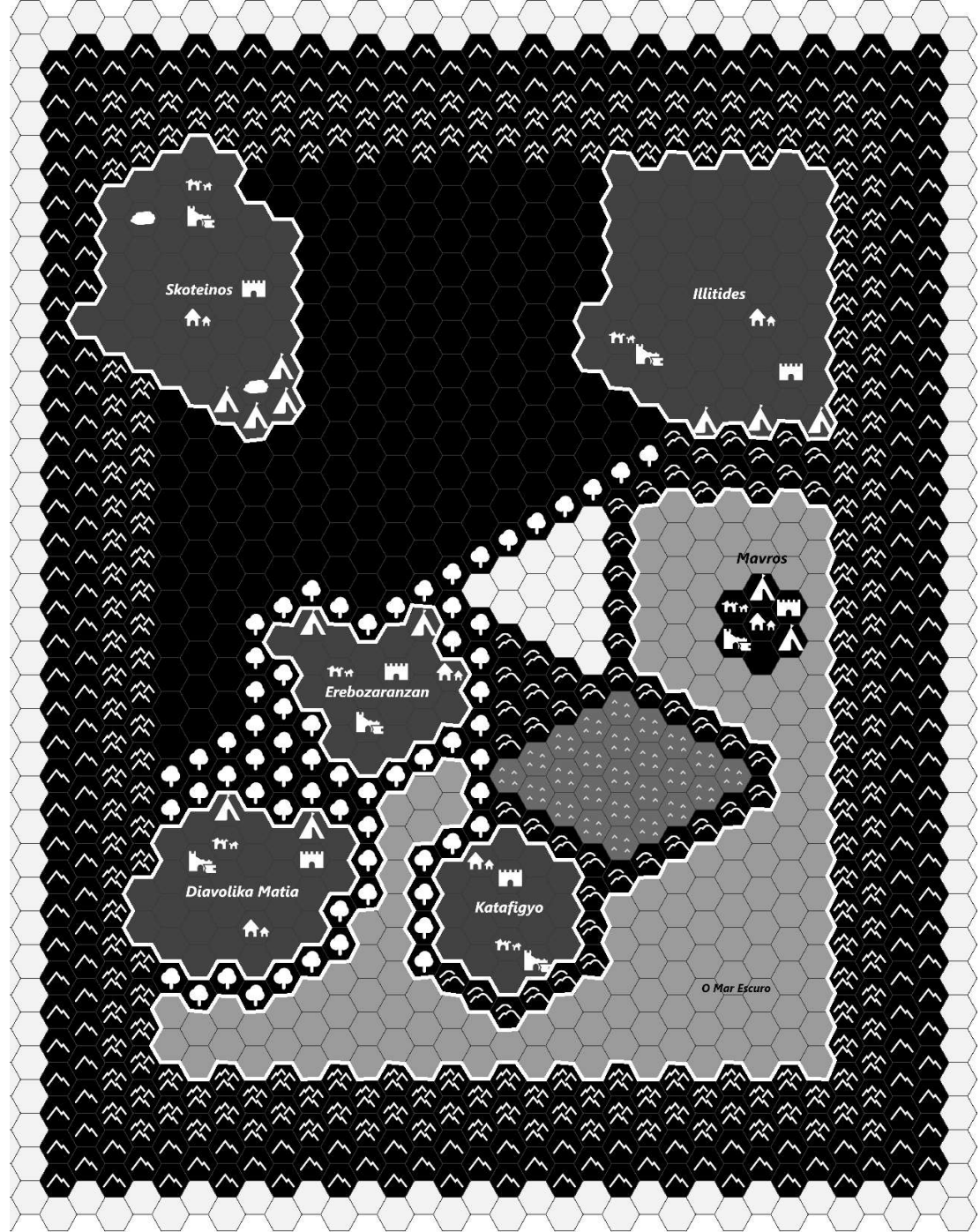
♦ **Vulcão Mekpha:** O maior e mais importante vulcão ativo de Oblivion encontra-se ao sul das Terras Devastadas, e geram um enorme calor, evaporando a água e tornando a vida quase insustentável. Poucos exploradores se interessam ou se dispõem a ir até esta região. Alguns estudiosos, no entanto, acreditam que o vulcão pode se tratar do último contato com o plano elemental do fogo, enquanto outros acreditam que o local pode ter uma conexão a uma região distinta de Antrum, ainda desconhecida.

♦ **A Costa do Hermo:** Supostamente, um reino completamente abandonado do passado oculto pelo Véu do Tempo, a costa do Hermo é um território sem dono e sem lei. Tribos bárbaras, monstros errantes, maldições antigas e eventos inexplicáveis acontecem nestas terras, que mudam de clima e terreno inexplicavelmente e inesperadamente de tempos em tempos. Nenhuma nação que tentou conquistar estas terras conseguiram obter sucesso até o Presente Século.

♦ **Rios:** Junto do **Rio do Dragão**, que nasce nas Cidades do Crepúsculo e deságua no Mar do Esquecimento, Oblivion possui mais 3 rios principais (totalizando 4 rios importantes) em sua rede fluvial: o **Rio Pagoto**, que desce da montanha de Droganar (em Frirranon), passando por Heradon e chegando a Lotha. O **Rio Polemos** nasce em Ashar, e desce até Lotha, se unindo ao Rio Pagoto, formando o **Rio Veloz**, que corta Érebos e deságua no Mar Tempestuoso. Tevuná é irrigado por chuvas e por pequenos rios menos relevantes, e o Farol da Tempestade possui chuva todos os dias, sendo um reino bastante irrigado, mas sem redes fluviais. O deserto de Midbar não possui rios relevantes, apenas pequenos oásis espalhados e disputados por todas as tribos de peregrinos que vivem ali.



◆VÉU DO TEMPO◆

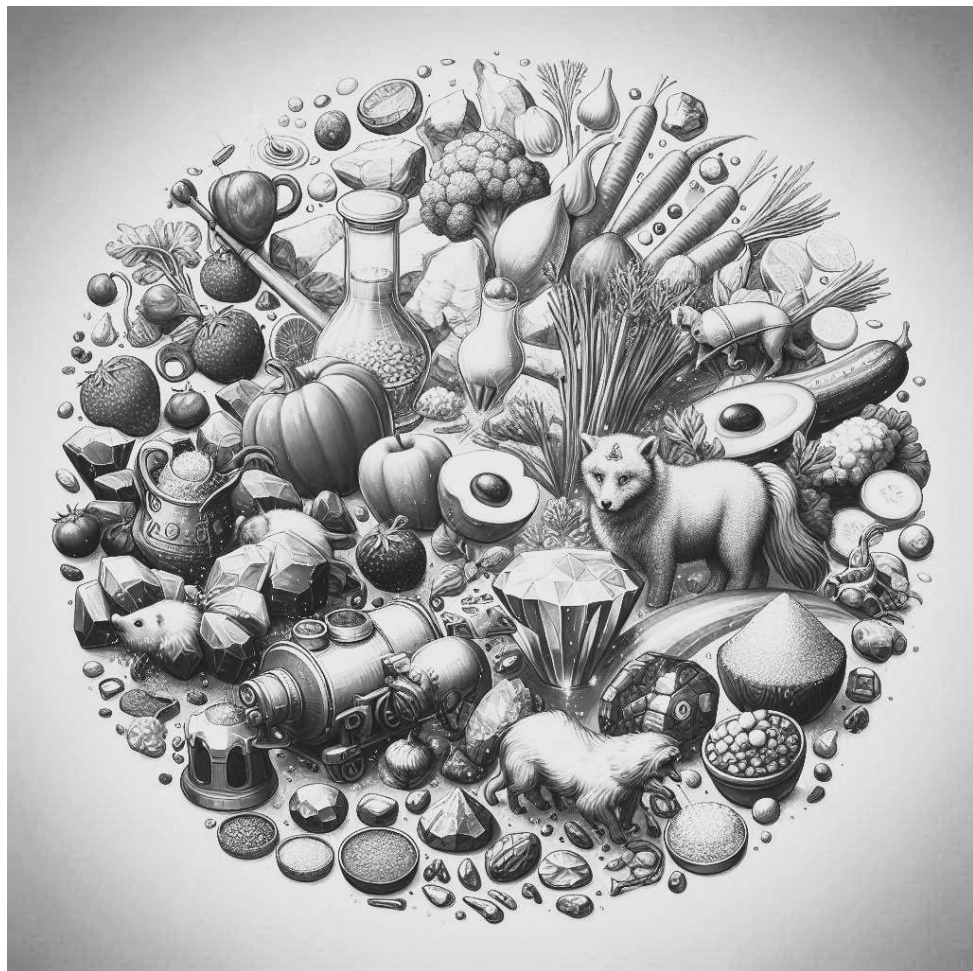


◆VÉU DO TEMPO◆

110

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

Matéria



No vasto tecido do mundo Imanente, a matéria é a substância primordial que compõe tudo o que nos rodeia. Ela é a base sobre a qual a realidade se ergue, e sua diversidade é um testemunho da riqueza e complexidade do mundo. Pode-se classificar a matéria entre **Animal, Vegetal e Mineral** a título de estudos.

◆VÉU DO TEMPO◆



Matéria Animal

No Véu do Tempo, o imanente e o transcendente se entrelaçam, e a matéria animal é mais que mera substância física. Tapeçaria de maravilhas e mistérios, tecida com os fios da vida e da existência.

A matéria animal se estende aos seres conscientes, cujas almas dançam na borda entre o conhecido e o desconhecido.

A matéria animal não é apenas física, pois está intrinsecamente ligada à energia vital, o sopro que anima os pulmões, faz bater o coração, e dá o brilho nos olhos dos seres viventes.

A matéria animal é uma ponte entre o visível e o invisível, o tangível e o intangível. Ela nos lembra que somos todos parte de algo maior, uma sinfonia cósmica que ecoa através do tempo.

Criaturas

A matéria animal assume formas diversas. Os *humanoides* são criaturas bípedes, semelhantes aos humanos. Os *humanóides monstrosos*, possuem poderes mágicos ou características animais, enquanto os *gigantes* são imponentes em tamanho. Os *animais* povoam florestas e rios, e *insetos* rastejantes habitam os recantos sombrios. A memória recente dos desaparecidos *dragões*, conhecedores dos mistérios do cosmos, ainda nos acomete. As *bestas* escapam a definições, escrevendo suas histórias nas estrelas. Algumas criaturas são matéria animal, vegetal e mineral. *Constructos* são forjados por magia, *mortos-vivos* têm seus corpos reanimados, e *criaturas-plantas* entrelaçam-se com a terra, e *gosmas* amorfas desafiam a lógica.

A vida além do Véu:

No decorrer deste livro, surgiram nomes de criaturas e raças, alguns brevemente explicados, outros, apenas mencionados. Vamos apresentar melhor estas criaturas, evidenciando a riquíssima vida diante do Véu do Tempo, povoando o mundo com rica diversidade, beleza, encantamento, mas também violência e terror, em uma mistura que torna a vida frágil e valente, em um ciclo infundável de vida e morte

♦ **Anões:** Conhecidos por sua resiliência e habilidades em mineração e forja, enfrentam uma crise desde o surgimento do Véu, que interrompeu o nascimento de novos anões. O reino de Firranon prosperou até ser destruído por uma avalanche de gelo. Os sobreviventes enfrentam o Devorador Trino e buscam refúgio em Lummienn. A divisão entre os anões de Firranon e Antrum persiste, com os primeiros tentando reconquistar suas terras e os segundos vivendo em um reino subterrâneo próspero e cruel.

♦ **Aptámeno:** Criaturas aberrantes aquáticas, inteligentes e malignas, que habitam lagos subterrâneos. Eles desprezam os deuses, acreditando-se superiores. Usam seus poderes psíquicos para escravizar e manipular outras criaturas, mantendo um ódio profundo por qualquer divindade.

♦ **Arkoúda:** Humanoides peludos e ferozes, expulsos da superfície pelos elfos na aurora dos tempos. Agora, vivem em Antrum, servindo os drows como guardas e soldados, juntos em seu ódio pelos elfos e povos da superfície.

♦ **Celestial:** Criaturas dos Planos Superiores, são as divindades caídas de Oblivion. Após o Silêncio do Véu do Tempo, perderam memórias e poderes divinos, mas mantêm sua beleza e imutabilidade. Caminham entre mortais

sem serem notados. Suas personalidades variam, refletindo antigas adorações.

♦ **Devoradores de Cérebros:** Criaturas psíquicas que habitam um dos lugares mais horripilantes e perigosos de Antrum. Seu reino é repleto de escravos descerebrados, um domínio de controle e loucura governado de forma aristocrática. São conhecidos por suas tramas complexas e malignas, buscando expandir seu domínio sobre todas as formas de vida senciente.

♦ **Devoradores Trino:** Este ser parece feito de fumaça, lama, ódio e rancor, e emite um lamento constante enquanto rasteja pelas sombras. Seu aspecto se assemelha a três criaturas fundidas, rastejando pelas sombras, buscando engolfar vítimas, sempre caçando elfos, anões e halflings. Dizem que cada vez que ele absorve três criaturas, um novo devorador surge.





♦ **Draconianos:** Descendentes dos dragões desaparecidos, são vistos com desconfiança e temor. Nasceram de ovos, amadurecem como humanos, mas vivem mais. Possuem escamas de cores variadas, as quais muitos escondem para evitar perseguição. Dizem que os dragões retornarão, rumores que originam muitas especulações apocalípticas a respeito de qual é o papel dos draconianos neste retorno.

♦ **Elfos:** Os elfos chegaram a Oblivion há muito tempo, ocupando florestas e construindo a Torre de Lummienn após a expulsão dos Arkoúdas para o subterrâneo. Sua busca pela pureza gerou os Drow, elfos sombrios exilados no subterrâneo com outras raças, formando o reino de Antrum. Arak-Takna trouxe os Drow de volta à superfície, conquistando territórios élficos e originando Érebos.

♦ **Goblins:** Criaturas pequenas e caóticas, com pele verde ou marrom, vivem em cavernas e florestas, formando tribos que utilizam táticas simples e vantagem numérica para sobrepujar adversários. Conhecidos por sua astúcia e habilidade em criar armadilhas. São inimigos perigosos devido à sua natureza imprevisível e agressiva. Nutrem um ódio profundo pelos anões, com quem frequentemente entram em conflito.

♦ **Gnomos:** Gnomos não nascem mais no Presente Século. Conhecidos por sua mente aguçada, são bem aceitos em cidades estabelecidas. Em Tevuná, os gnomos prosperaram e lideram a comunidade acadêmica, enquanto no subterrâneo de Antrum, e Katafigyo, buscam pedras preciosas que guardam memórias antigas. Cercados de mistérios, os gnomos são a única raça fantástica clássica não perseguida pelo Devorador Trino.

♦ **Halfling:** Os halflings continuam a nascer em Oblivion, enfrentando opressão e marginalização. Vivem nas periferias urbanas com baixos salários e acesso limitado. O “povo alto” os considera insignificantes, e muitos halflings internalizam essa visão. Além da opressão social, enfrentam o Devorador Trino, uma ameaça constante. Lutam por sua identidade e lugar no mundo.

♦ **Ichthyes:** Humanoides-peixe que vivem no Subterrâneo, buscando proteção e vivendo sua loucura. Possuem um governo teocrático, baseado na veneração de deuses de sua própria criação insana. Eles são simples, fanáticos e violentos, e seguem cegamente as ordens de seus deuses e líderes. Atualmente, servem nos domínios do Aptámeno, em Antrum.

♦ **Lich:** Um lich é o resultado da busca insana por poder e conhecimento obscuro. Mortos-vivos poderosos, com corpos decadentes e necrosados, possuem habilidades mágicas avançadas, muitas imunidades e uma aura aterrorizante emanando de si.

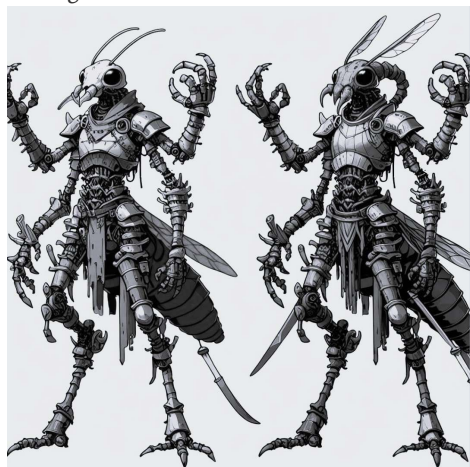
♦ **Manitári:** Fungos ambulantes inteligentes de Antrum. Eles têm um governo comunitário, baseado na fusão de suas mentes e esporos. Estes fungos humanoides são pacíficos, curiosos e bondosos, capazes de se comunicar telepaticamente com criaturas racionais.

♦ **Observadores:** Esferas de carne flutuantes com olhos poderosos e terríveis. Estas aberrações psíquicas com múltiplos tentáculos oculares são criaturas temidas, e dominam as profundezas de Antrum com uma comunidade repleta de intrigas e ódio por todos, inclusive entre eles mesmos. Sua crueldade e poder só não se espalham pois eles estão ocupados lutando uns contra os outros.

♦ **Meio-elfo:** Em Oblivion, não há nascimentos élficos desde o Véu do Tempo, exceto quando Elfos se relacionam com humanos, gerando meio-elfos. Elfos puristas consideram casamentos mistos uma afronta, e embora não maltratem os meio-elfos, desprezam Elfos que se relacionam com outras raças.

♦ **Sarx:** Humanos escravizados e amaldiçoados, transformados em seres insectóides pelos Magos Midbarianos. São nômades, e saqueiam vilarejos, vistos como pragas. Desprezam a magia arcana.

♦ **Xarxes:** Seres de outra dimensão, não possuem olhos, mas são capazes de se orientar de outras maneiras. Rápidos, fortes e inteligentes, usam as suas garras, dentes, caudas e línguas como armas mortais. São capazes de cuspir ácido e implantar ovos nos corpos dos seus inimigos.





Matéria Vegetal

A matéria vegetal em Oblivion é um elemento fascinante e essencial, permeando cada aspecto da vida e da magia deste mundo. As plantas, com suas raízes profundas e folhas que se estendem em direção ao céu, são mais do que simples organismos; elas são guardiãs de segredos antigos e portadoras de poderes místicos. Em Oblivion, a matéria vegetal não apenas sustenta a vida, mas também tece a própria essência da realidade, conectando o mundo físico ao espiritual.

Desde tempos imemoriais, as florestas de Oblivion têm sido palco de lendas e mistérios. Diz-se que as árvores mais antigas, cujas raízes se entrelaçam com as profundezas da terra, possuem a sabedoria dos séculos. Seus troncos robustos e folhas vibrantes são

testemunhas silenciosas das eras passadas, e aqueles que sabem ouvir podem aprender os segredos do universo. Em noites de lua cheia, é possível ouvir os sussurros das folhas, contando histórias de heróicas batalhas épicas e amores perdidos.

A fotossíntese é vista como um ato de pura magia pelos estudiosos de Oblivion. As folhas, com suas estruturas fibrosas, são capazes de converter a luz em vida, um milagre que inspira poetas e magos. Em algumas regiões, acredita-se que certas plantas possuem a capacidade de armazenar a luz das estrelas, usando-a para curar feridas e iluminar os caminhos dos viajantes perdidos. Muitos estudiosos acreditam que a vida vegetal é a origem de toda a vida do mundo imanente, dada a sua capacidade de transformar matéria mineral em substâncias vitais em cada folha de cada planta.

As raízes das plantas de Oblivion são igualmente fascinantes. Elas se estendem profundamente no solo, buscando nutrientes e água, mas também conectando-se a uma rede subterrânea de energia mágica. Esta rede, conhecida como a Trama Verde, é um sistema de comunicação entre as plantas, permitindo que compartilhem informações e recursos. Diz-se que aqueles que conseguem sintonizar-se com a Trama

Verde podem ouvir os pensamentos das plantas e até mesmo controlar seu crescimento e dar-lhes movimento. Druidas especializados na Trama Verde são misteriosos e respeitados como portadores de grande sabedoria em todo o território de Oblivion.

A matéria vegetal também é fundamental para a criação de poções e remédios. As ervas de Oblivion são conhecidas por seus aromas, sabores e efeitos variados. Algumas podem curar doenças, enquanto outras podem induzir visões, dar a capacidade de respirar debaixo d'água, apagar ou restaurar memórias ou até mesmo transformar a aparência de quem as consome. Os alquimistas passam anos estudando as propriedades das plantas, buscando a combinação perfeita para criar elixires poderosos. Em algumas culturas, as plantas são vistas como presentes divinos e sagrados, e seu uso é cercado de rituais e cerimônias.

Entre as lendas mais conhecidas de Oblivion, está a da Floresta da Perdição, onde cresce uma madeira rara e valiosa com efeitos mágicos. Armas e utensílios feitos com esta madeira realizam efeitos mágicos como muitos artefatos lendários, quando forjados por artesãos de mentes sábias e mãos capazes de trabalhar habilmente este material incrível! Muitos se aventuram na floresta em busca dessa

madeira, atraídos pela promessa de poder e riqueza. No entanto, poucos retornam, e aqueles que o fazem contam histórias de árvores que sussurram segredos sombrios e caminhos que mudam de lugar.

A matéria vegetal em Oblivion é, portanto, um elemento vital e mágico, entrelaçando-se com a vida e a história deste mundo. Suas propriedades únicas e suas lendas fascinantes fazem dela um tema inesgotável de estudo e admiração. Em cada folha, raiz e flor, há um universo de possibilidades esperando para ser descoberto, um testemunho da maravilha e do mistério que é a natureza em Oblivion.





Matéria Mineral

A matéria mineral é um tesouro de segredos e poderes, um espelho do cosmos, refletindo a magia e os mistérios que permeiam o imanente.

Os metais que moldam este mundo não são simples produtos da geologia e da química. Eles carregavam consigo uma história mística, uma origem que remete a padrões distintos de nossa realidade. Entre esses elementos, os metais estão entre os mais notáveis, pois são os restos mortais dos desaparecidos dragões.

Essas criaturas majestosas, que outrora dominaram os céus e os reinos, agora jazem enterradas nas profundezas da terra. O tempo e a pressão transformaram-nas em minério, e cada tipo de metal corresponde a um tipo

específico de dragão. Os metais se tornaram a base da civilização, mas também fonte de conflitos e ambições.

No entanto, há uma peculiaridade nesses metais que transcende a mera utilidade material: eles são antagonistas da magia. Quando essas criaturas sucumbiram, seus corpos foram lentamente despojados de sua essência mágica. A magia que outrora pulsava em suas veias dissipou-se com o passar dos séculos.

Assim, os metais que se originaram dessas carcaças vazias tornaram-se antagônicos à magia. O ferro, outrora parte do sangue de dragões, agora é um escudo contra encantamentos. Sua presença neutraliza os feitiços, quebrando-os como se fossem frágeis cristais. Nas forjas, os ferreiros moldam espadas e adagas de ferro, armas que não apenas cortam carne, mas também rompem os laços mágicos que sustentam ilusões e invocações.

O aço, por sua vez, é uma liga forjada a partir de diferentes metais, incluindo o ferro. Sua natureza dual o torna ainda mais formidável. Ele não apenas repele a magia, mas reflete-a de volta ao seu lançador. Nas mãos de um guerreiro habilidoso, uma espada de aço pode desfazer as tramas de feiticeiros. É como se a alma dos dragões, agora aprisionada nos metais, se rebelasse contra o tecido mágico do mundo.

Assim, em Oblivion, os metais não são apenas minerais extraídos da terra. São os vestígios de uma era esquecida, quando dragões governavam os céus e a magia fluía como sangue nas veias do mundo. Hoje, esses metais são nossos aliados e inimigos, nossas armas e proteções. Eles nos lembram que, mesmo na ausência dos dragões, sua magia persiste, forjada em cada lâmina, cada joia e cada escudo.

Outros elementos minerais dignos de nota são pedras que possuem cores, formas e propriedades únicas, tornando-as raras e valiosas. Elas podem possuir efeitos mágicos sutis e maravilhosos, e gerar objetos de fascínio e cobiça para muitos habitantes de Oblivion. Tais gemas são especialmente desejadas por gnomos das profundezas, que vivem no Subterrâneo de Oblivion. A origem das pedras preciosas em Oblivion está ligada ao Véu do Tempo, fenômeno que apagou a memória de toda a história do mundo. O Véu do Tempo também afetou a matéria de Oblivion, alterando o tempo e o espaço, e criando distorções e anomalias. Uma dessas anomalias foi a cristalização das lembranças perdidas, que foram preservadas na forma de pedras preciosas pela magia do Véu do Tempo. Assim, as pedras preciosas contêm fragmentos da história de Oblivion, que podem ser acessados por aqueles que souberem como

extrair o conhecimento das pedras. Os gnomos das profundezas são os únicos que conhecem a arte de lapidar as pedras preciosas, que é uma técnica que eles herdaram dos seus imemoriais ancestrais, de antes do advento do Véu do Tempo. Eles sabem que ao lapidar as pedras preciosas, podem liberar a sua energia e a sua informação, e assim aprender sobre o passado. Contudo, eles não compartilham esse segredo com ninguém, pois temem as consequências de revelar a verdade sobre o mundo de Oblivion.

As pedras preciosas têm cores, formas e propriedades diferentes, de acordo com as lembranças que elas contêm. Elas são o reflexo das lembranças perdidas, que podem revelar a verdade sobre o mundo de Oblivion.



♦VÉU DO TEMPO♦

120

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

Energia



Desde os tempos imemoriais, quando criaturas ancestrais caminhavam no mundo, e as florestas sussurravam segredos, a energia não é apenas uma força física, mas um fio que entrelaça os destinos dos mortais. Nas sombras das torres de pedra e nos vales esquecidos, a energia dança, invisível aos olhos, mas palpável em cada brisa e chama.

◆VÉU DO TEMPO◆

121

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com



A Dança das Formas

Neste mundo de espadas e feitiçaria, a energia assume formas diversas, cada uma com sua própria essência:

♦ **Energia Vital:** O sopro da vida, a centelha que anima desde o menor dos insetos até a maior das feras, a energia vital é o que move todas as criaturas, e a morte das mesmas é apenas parte do processo cíclico de renovação da vida.

♦ **Energias Naturais:** As muitas formas de energia que ocorrem naturalmente no mundo que vivemos também se encontram em Oblivion. A forma como tais energias são compreendidas, contudo, podem vir a se revelar distintas da nossa.

♦ **Energia Arcana:** Nas academias mágicas, os magos estudam os segredos da energia arcana. A energia arcana é a ponte entre os reinos visível e invisível.

Equilíbrio e Transformação

Os contos falam sobre o equilíbrio da energia, como uma harpa com cordas invisíveis. Quando o equilíbrio é rompido, catástrofes acontecem: terremotos, tempestades desenfreadas e doenças misteriosas. Os sábios alertam que nenhuma forma de energia pode ser criada nem destruída, apenas transformada. Assim como a lua muda de fase, a energia flui entre os reinos, alimentando sonhos e pesadelos.

Os raros seres que conseguem manipular essa energia são os curandeiros que fecham feridas com luz dourada, os magos que transformavam e criam matéria e os profetas que vêem além do véu. Mas essa dádiva tem seu preço: a solidão, a tentação do poder e a eterna busca pelo equilíbrio.

Assim, nos salões de pedra e nas clareiras sagradas, a energia continua a dançar, tecendo o destino dos mortais e dos deuses.

A energia é eterna e perene, e ainda que faça parte do mundi imanente, parece estar acima dele em muitos aspectos. Dizem as canções que quando a última estrela se apagar, todas as energias conhecidas ainda estarão lá, pulsando no coração do mundo, lembrando a todos que somos feitos da mesma essência que molda as estrelas e os sonhos.

Energia Vital

A energia vital é um conceito que transcende culturas e crenças, permeia a essência de todos os seres vivos. Mitologias, filosofias e tradições espirituais há muito tempo contemplam essa força misteriosa que anima a existência.

A energia vital é o fio tênue que conecta todos os seres vivos. Ela pulsa como uma chama interior, animando corpos desde os pequenos insetos até os majestosos dragões. É a essência da existência, o sopro que transforma matéria em vida.

A energia vital é a força que impulsiona o metabolismo, a reprodução e o crescimento. Ela flui pelos vasos invisíveis dos seres vivos, alimentando células, órgãos e mentes. É a centelha que faz um coração bater, uma folha brotar e um olhar brilhar com consciência.

Muitos sábios discutem qual seria a origem da vida como a conhecemos. Algumas teorias surgiram no breve tempo de consciência histórica após o Véu do Tempo, dentre as quais as principais são:

♦ **Origens Divinas:** Os deuses, em sua forja celeste, sopraram a vida em Oblivion. Cada divindade contribuiu com um aspecto: um deu a chama da paixão, outro a sabedoria ancestral. Juntos, eles teceram a teia da vida. Os clérigos acreditam que a

energia vital é um presente divino, uma centelha sagrada que flui através dos mortais.

♦ **Origens Alienígenas:** Além dos véus estelares, outras civilizações cósmicas observaram Oblivion. Eles plantaram sementes de vida, experimentando com formas e funções. Os sábios estudam os antigos artefatos alienígenas, buscando pistas sobre a origem da energia vital. Talvez sejam os ancestrais das estrelas que nos presentearam com essa dádiva.

♦ **Origens Naturais:** Nas profundezas dos oceanos primordiais, onde as águas se agitavam e os ventos sussurravam segredos, a vida surgiu espontaneamente. Moléculas dançaram, formando cadeias de matéria orgânica, e a energia vital emergiu como um milagre natural, uma sinfonia de átomos e elétrons.





Energias Naturais

As definições de cada energia natural dão pistas e até mesmo podem revelar muitos segredos que permeiam o mundo de Oblivion. Muitas destas energias são comuns ao nosso mundo, enquanto outras são compreendidas de maneira distinta. Vamos a algumas delas:

♦ **Energia Cinética:** A energia cinética é a força que reside no movimento. Ela se manifesta quando um objeto está em movimento, seja ele um guerreiro brandindo uma espada ou um projétil voando pelo ar. Imagine um cavaleiro galopando em direção ao inimigo: a energia cinética impulsiona seu cavalo, transformando a força muscular em velocidade. Nos campos de batalha, essa energia é como um fogo veloz, alimentando ataques e investidas. Ela é

quantificada pela massa do objeto e sua velocidade, e é fundamental para o combate e a exploração.

♦ **Energia Potencial Gravitacional:** A energia potencial gravitacional está relacionada à posição de um objeto em um campo gravitacional. Quanto mais alto um objeto está em relação a um ponto de referência, maior sua energia potencial. Imagine uma flecha no arco de um arqueiro: a energia potencial gravitacional acumula-se à medida que a flecha é puxada para trás. Quando liberada, ela se transforma em energia cinética, voando em direção ao alvo.

♦ **Energia Térmica - O Sopro do Sol:** A energia térmica é o calor que permeia todas as coisas. Ela resulta do movimento aleatório das partículas em um sistema. Imagine um ferreiro forjando uma espada: o calor das brasas molda o metal, tornando-o maleável e resistente. Nas cavernas vulcânicas e nas forjas ardentes, essa energia é como o sopro do próprio Sol, aquecendo os corações dos artesãos e mantendo-os vivos. Ela é medida em temperatura e é essencial para a sobrevivência e a alquimia.

♦ **Energia Eletromagnética - A Luz Estelar:** Esta energia é transportada pelas ondas eletromagnéticas, como a luz visível. Imagine a luz das estrelas atravessando o véu do céu noturno: ela é

uma forma de energia eletromagnética. Nos grimórios dos magos e nas lâminas das espadas encantadas, essa energia é como a luz estelar, revelando segredos ocultos e iluminando os caminhos dos aventureiros. Ela é quantificada em frequência e comprimento de onda, e é essencial para a magia em Oblivion.

♦ **Energia Nuclear - O Núcleo Ardente:** A energia nuclear é a força que reside nos átomos. Ela é liberada quando os núcleos atômicos se dividem (fissão) ou se fundem (fusão). Imagine o núcleo de uma estrela: a fusão nuclear cria uma quantidade imensa de energia, alimentando a luz que brilha no cosmos. Nas profundezas das montanhas proibidas e câmaras secretas, essa energia é como o núcleo ardente das estrelas. Ela é usada para forjar artefatos mágicos, criar explosões titânicas e alterar o curso da história.

♦ **Energia Escura - O Véu Invisível:** A energia escura é o mistério que permeia o espaço vazio entre as estrelas. Embora ainda seja um enigma, acredita-se que ela seja responsável pela aceleração da expansão do Universo. Imagine um véu invisível que envolve tudo: a energia escura é como esse véu, invisível aos olhos mortais, mas com um efeito significativo na cosmologia. Ela conecta todas as almas, influencia o destino e sussurra profecias nos ventos noturnos.

♦ **Energia de Campo - O Tecido da Realidade:** A energia de campo é o tecido da própria existência. Ela permeia o ar, invisível e sutil. Imagine um campo gravitacional ou um campo eletromagnético: esses campos armazenam energia e interagem com partículas e objetos. Os magos estudam esses campos, criando barreiras protetoras e distorcendo o espaço-tempo. Os nodos de poder, onde as linhas de campo se cruzam, emanam energia, permitindo visões proféticas e comunicação com entidades além do véu. Essa energia é o alicerce do mundo, sustentando a realidade e tecendo os destinos dos heróis e vilões.





Energia Arcana

Nas sombras das bibliotecas proibidas e nos altares esquecidos, a *magia arcana* desenrola seus segredos. Ela não é apenas uma ferramenta para os sábios e feiticeiros; é uma força que transcende o mundo visível, uma dança entre o divino e o profano.

As Origens Obscuras

Não se sabe qual seria a origem da magia arcana, e como a mesma foi descoberta ou evoluiu até a forma que se conhece. Na realidade, até onde a curta memória de Oblivion alcança, a magia nunca foi realmente evoluída ou compreendida em seus estudos, que basicamente tendem a replicá-la como sempre foi produzida ou descoberta. Dentre as teorias de origem desta misteriosa energia, três se destacam:

◆ Presente dos Corruptores

*Nas profundezas do cosmo, além das estrelas e dos limites da compreensão humana, existiam os **Corruptores Estelares**, criaturas capazes de distorcer a realidade com um piscar de olhos.*

Os mortais, em sua busca por conhecimento e poder, encontraram os Corruptores. Eles não se manifestavam em templos abandonados, mas nas noites sem lua, quando o véu entre os mundos estava mais tênue

Os Corruptores, com suas vozes melodiosas e olhos que refletiam galáxias inteiras, ofereceram um pacto. Em troca de acesso à magia arcana, os mortais deveriam servir como seus emissários. Os grimórios se encheram de encantamentos que desafiavam as leis naturais, moldando a realidade. Mas havia um preço: a alma mortal do usuário da magia. A cada conjuração, um pedaço da essência do arcanista é consumido pelos Corruptores, fortalecendo-os em seus domínios aberrantes.

Os arcanistas podiam erguer impérios ou destruí-los. Alguns sucumbiram à ganância, sacrificando tudo por poder. Outros, atormentados pelos Corruptores famintos, buscaram redenção.

Os Corruptores riem nos confins do universo, observando os arcanistas dançar na corda bamba entre a iluminação e a perdição. A magia, agora tingida de estrelas e mentiras, continuava a moldar destinos e a desafiar o equilíbrio cósmico.

◆ A Revolta dos Mortais

Houve um tempo em que os mortais eram meros brinquedos nas mãos dos deuses. Suas vidas, seus destinos, tudo estava entrelaçado com os caprichos divinos. Os deuses governavam, e os mortais se curvavam, temerosos e gratos.

Mas havia aqueles que ansiavam por mais. Eles olhavam para o céu estrelado e questionavam: "Por que devemos depender dos deuses? Por que não podemos moldar nosso próprio destino?" Esses eram os arcanistas, visionários que ousaram desafiar o status quo.

Eles estudaram os ciclos das estrelas, os padrões das marés e os segredos dos elementos. Cada fórmula, cada encantamento, era uma pedra no alicerce da dependência divina. Os grimórios se encheram de símbolos que transcendiam os deuses, quebrando as correntes invisíveis que os mantinham cativos.

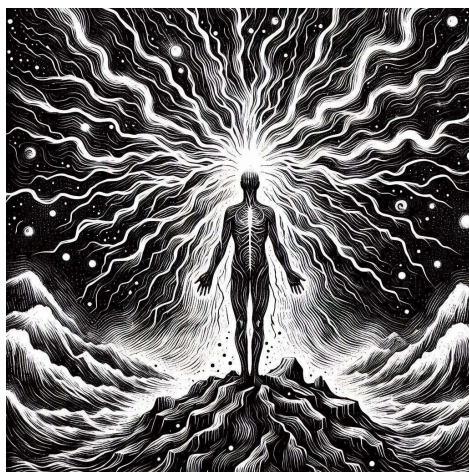
A magia arcana nasceu da rebeldia. Os arcanistas lançaram feitiços para criar riquezas, desvendar os mistérios do universo e até mesmo moldar a realidade. Eles não imploravam mais aos altares, não se ajoelhavam diante dos ídolos. A chama da magia ardia dentro deles, alimentada pela vontade humana.

Os deuses observaram com desdém. Alguns lançaram pragas sobre os arcanistas, tornando seus feitiços imprevisíveis e perigosos. Mas os mortais persistiram, construindo torres de conhecimento e bibliotecas para seus grimórios.

A magia arcana se espalhou como uma tempestade, varrendo os velhos dogmas, e os arcanistas se tornaram mestres de seu próprio destino. Eles não precisavam mais implorar por chuva ou colheitas abundantes. Eles moldavam o mundo à sua imagem, criando maravilhas e horrores. A emancipação, porém, possui um sabor agri-doce. A responsabilidade pesava sobre seus ombros, e cada feitiço lançado afetava o equilíbrio do universo.

Assim, os mortais se distanciaram dos deuses. Eles não negavam sua existência, mas se curvavam em reverência. A magia arcana era a prova de sua independência, o símbolo de sua rebelião.

Os arcanistas sussurravam uns aos outros: "Somos os verdadeiros criadores. Somos os senhores de nossa própria história." E a magia, agora livre e selvagem, continuava a moldar destinos, desafiando o poder divino e celebrando a liberdade dos mortais.





◆ O Presente Cósmico

Nas noites estreladas, quando o véu entre os mundos era tênue, o Arquiteto Cósmico desceu à Terra. Ele era um ser além do tempo e espaço, um entrelaçamento de energias primordiais. Seus olhos brilhavam com a sabedoria das eras.

O Arquiteto não era um deus vingativo ou caprichoso. Ele não exigia adoração nem se deleitava com o sofrimento humano. Pelo contrário, sua visão transcendia os conflitos mesquinhos dos mortais. Ele contemplava a vastidão do universo, as galáxias em espiral, os buracos negros devorando estrelas.

Um dia, o Arquiteto presenteou os mortais com a magia arcana. Ele estendeu as mãos, e os arcanistas sentiram a energia cósmica fluir através deles. Agora podiam criar e transformar. A magia era um presente divino, uma dádiva para que os mortais pudessem transcender suas limitações.

Mas a magia tinha um preço. Cada feitiço enfraquecia a teia cósmica que sustentava o mundo. Os mortais deveriam usá-la com sabedoria, ou arriscariam desequilibrar o universo. A responsabilidade pesava sobre seus ombros, pois cada magia reverberava nas estrelas distantes.

Os arcanistas, conscientes de sua conexão com o cosmos, olhavam para o céu com reverência. Eles não mais imploravam por milagres; eles os criavam. As torres de conhecimento se erguiam, bibliotecas sagradas onde os grimórios eram guardados. Os altares eram considerados locais de contemplação e gratidão.

A magia arcana não era apenas um meio de poder pessoal, mas uma ferramenta para moldar o mundo, e torná-lo tão magnífico quanto pudesse ser. Arcanistas celebravam a criatividade, a imaginação, a capacidade de transformar sonhos em realidade.

O Arquiteto observava com ternura. Ele não interferia nos assuntos dos mortais, mas sua presença era sentida em cada feitiço lançado, em cada ato de bondade. Os arcanistas se entenderam como filhos do cosmos, eleitos em toda a criação, e a magia demonstrava o poder divino e celebrava a liberdade dos mortais.

E assim, a magia arcana se espalhou como uma aurora boreal. O Arquiteto sorria, sabendo que seu presente havia sido bem recebido. Os mortais, conscientes de sua responsabilidade, dançavam com as estrelas, criando um mundo magnífico e eterno.

◆Mundo Transcendente◆



◆VÉU DO TEMPO◆

129

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com



Filosofia e Moralidade

A espiritualidade, a filosofia e a moralidade são fios entrelaçados da trama do transcendental. Cada um deles, como cores distintas em um quadro abstrato, contribui para a compreensão da existência além do plano material, que chamamos de *mundo imanente*.

A *filosofia* é a contemplação do pensamento, que busca a essência e o cerne da realidade.

A *moralidade* não se trata de um conjunto de regras, mas uma bússola interna que aponta para o que é justo e correto.

A *espiritualidade*, por sua vez, transcende os limites tangíveis. É a busca pelo significado mais profundo, a conexão com algo maior do que nós mesmos.

Juntos, espiritualidade, filosofia e moralidade formam um mosaico. É o fio invisível que nos liga ao mistério, à transcendência para além das palavras.

Na sombria tapeçaria da fantasia, onde os ventos uivam e as estrelas se escondem, a moralidade assume formas distorcidas.

A moralidade não é um farol, mas sim uma fogueira crepitante. Ela não se curva à dualidade simplista do bem e do mal. Aqui, os personagens não são heróis ou vilões; são sobreviventes que enfrentam dilemas cruéis.

A moralidade em Oblivion não é uma resposta; é uma pergunta. Ela nos desafia a olhar para nossas próprias sombras. Somos todos capazes de crueldade e compaixão. A moralidade não absolve; ela revela dolorosamente a realidade dentro dos corações corrompidos.

A moralidade do Véu do Tempo nos corta como uma adaga e nos mostra que, em meio à escuridão, somos todos igualmente perdidos. Esta dança do equilíbrio nos traz reflexões sobre Ordem, Caos e Neutralidade. Na sombria teia filosófica de Oblivion, onde os ventos sussurram segredos e as estrelas se escondem, três forças ancestrais entrelaçam-se em um eterno conflito. São elas: Ordem, Caos e Neutralidade. Vamos desvendar seus véus sombrios e explorar suas profundezas.

A Ordem

Os Fundamentos na Pedra

A Ordem, como uma coluna de mármore, ergue-se sobre os alicerces da estabilidade, o código gravado nas tábuas da moral, a promessa inquebrantável de que as leis devem ser cumpridas à risca. O personagem ordeiro, com sua bússola interna, navega pelas águas da honra, confiança e padronização. Ele é o guardião das regras, o arquiteto da civilização.

Mas cuidado! A Ordem também pode ser uma prisão. Suas leis opressoras podem sufocar a liberdade e tolher a criatividade. O ordeiro, ao seguir a palavra empenhada, deve discernir as entrelinhas. Pois, às vezes, a verdade reside no silêncio.

O Caos

Dança com o Vento

O Caos, como uma tempestade furiosa, desafia as convenções, rasga os véus da normalidade e celebra a imprevisibilidade. O caótico, com sua alma inquieta, dança com o acaso e a fortuna.

Mas cuidado! O Caos também pode ser destrutivo. Seu ímpeto pode transformar o mundo em um deserto inóspito, onde apenas os mais capazes sobrevivem. O caótico, ao enfrentar tiranos ou distribuir riquezas, deve lembrar que a promessa feita hoje pode ser vã no amanhã.

A Neutralidade

O Ponto de Equilíbrio

A Neutralidade, como um fio de prata, tece o equilíbrio entre Ordem e Caos. O personagem neutro compreende que um não existe sem o outro. Ele é o juiz imparcial, o observador da balança. A ordem é vital para a sociedade, mas o caos é o fermento do progresso.

Mas cuidado! A Neutralidade não é indiferença. Ela é a busca pela justiça, a aceitação de que leis devem ser aplicadas com sabedoria. O personagem neutro, ao cumprir sua palavra, sabe que a verdade está no equilíbrio, na harmonia entre forças opostas.





Espiritualidades

A espiritualidade de Oblivion é um tema complexo e diverso, pois envolve diferentes raças, culturas, crenças e práticas. Com tantas fontes de concepção de como funciona o mundo, é de se esperar que haja mais de uma maneira de expressar fé e relacionamento com a espiritualidade. Assim, evidentemente não há uma única religião ou filosofia que domine todo o mundo, mas sim uma variedade de formas de se relacionar com o sagrado, o sobrenatural e o transcendente. Alguns dos aspectos mais importantes da espiritualidade de Oblivion são descritos abaixo, primeiro de forma panorâmica, e depois mais especificamente.

A Fé em Oblivion

Em um mundo de fantasia, existem diferentes tipos de religiosidade que podem influenciar a forma como os povos, as raças fantásticas e as culturas se relacionam. Vamos ver alguns exemplos:

♦ **Animismo:** é a crença nos espíritos que habitam os seres vivos, os objetos e os fenômenos naturais. Os **Xamãs**, que usam rituais, cânticos e substâncias para entrar em contato com os espíritos dos animais, dos ancestrais e da natureza são tipicamente animistas.

♦ **Ateísmo:** é a crença da ausência de qualquer deus ou força sobrenatural. Confiança na razão, ciência e ética para explicar e orientar a existência são marcas comportamentais deste tipo de “espiritualidade”.

♦ **Monoteísmo:** é a crença em um único deus supremo que rege o universo. Os **Clérigos Padrão**, que adoram apenas ao Criador são tipicamente monoteístas.

♦ **Panteísmo:** é a crença que considera coincidente a divindade e o universo natural. Os **Druídas**, que acreditam que o universo é uma manifestação divina e que todos os seres são parte de um todo, são tipicamente panteístas.

♦ **Panenteísmo:** é a crença que considera que o universo é parte da divindade, mas não a totalidade. Os **Acadêmicos**, que

buscam conhecer toda a criação para que conheçam mais sobre o criador, são tipicamente panenteístas.

♦ **Politeísmo:** é a crença em muitos deuses, cada um com sua própria personalidade, domínio e culto. Após o Véu do Tempo, os sacerdotes politeístas tornaram-se **Proscritos**, pois perderam seus poderes divinos após o silêncio de suas divindades.

Todas estas espiritualidades convivem juntas em Oblivion, mas nem sempre de forma pacífica!

Os **ateístas** passam a encarar o mundo de forma mais racional, abrindo mão do contato com o transcendente.

Os poucos **monoteístas** que começam a florescer são exclusivistas, o que faz deles pessoas perseguidas pelos devotos das demais religiões, que se ofendem com a modalidade de expressão deste tipo de fé.

O **politeísmo** é mais palatável ao povo, mas o silêncio dos deuses abalou esta modalidade de fé, que possui devotos, mais divididos e menos convictos.

Já os **panteístas** e **animistas** se dão bem uns com os outros, e com a maioria dos demais. Civilizações antigas ou afastadas prosseguem com esta forma de fé.

Os **panenteístas** nem sempre são bem vistos, pois parecem querer abraçar a todos, além de apresentar certa pedância.

A seguir, abordaremos mais detalhadamente cada modalidade de fé, expondo mais precisamente seus fundamentos, e categorizando alguns fundamentos em todas elas, de modo a permitir uma comparação nas suas bases teológicas. Os itens abordados serão:

♦ **Cosmogonia:** Trata-se da forma como se imagina a criação do mundo material.

♦ **Soteriologia:** Trata da forma como cada indivíduo encara a salvação ou a evolução, a correta forma de viver, e a compreensão do estado eterno após a morte.

♦ **Escatologia:** A expectativa para as coisas do fim. Há a expectativa de um fim para o mundo? Este fim é definitivo ou cíclico? Ou não se espera que a história do mundo mortal venha a ter um fim?

♦ **Ordens:** Vamos mencionar algumas ordens dentro de cada modalidade de espiritualidade abordada. Evidentemente podem existir mais ordens para cada sistema de fé apresentado, extrapolando em muito este material. As ordens aqui apresentadas são para exemplificar que, mesmo dentro do mesmo sistema de fé, não há homogeneidade de pensamento e práticas.

A espiritualidade é rica, complexa, variada e multiforme, sendo mais crível que a maioria dos mundos de fantasia medieval, proporcionando representatividade, além de fomentar tramas e histórias.



Animismo

O animismo é uma forma antiga de espiritualidade que acredita que todas as coisas do mundo, desde pessoas, animais e plantas, até objetos, paisagens e fenômenos naturais, possuem uma alma ou um espírito que os conecta uns aos outros. Com sua visão unificada de mundo, torna-se plural nas suas expressões religiosas. Não se trata, portanto, de uma religião específica, mas características comuns de muitas crenças, especialmente de culturas indígenas, tribais e antigas.

O animismo funciona com base na ideia de que não há separação entre o mundo espiritual e o mundo material, e que ambos interagem e influenciam constantemente. Eles respeitam e reverenciam os espíritos de todas as

coisas, e buscam manter um equilíbrio e uma harmonia entre eles. Também acreditam que os espíritos podem se manifestar de diferentes formas, como em sonhos, visões, sinais, milagres, possessões, doenças, etc.

Os animistas realizam rituais e cerimônias para se comunicar e honrar os espíritos através de oferendas, sacrifícios, cantos, danças, etc. Recorrem a mediadores entre os humanos e os espíritos, como xamãs.

O animismo não tem uma teologia ou uma definição de deus única e universal, mas sim uma diversidade de concepções e expressões de divindade.

O animismo também pode ter diferentes formas de entender a relação entre os deuses e os espíritos. As crenças podem considerar que os espíritos são manifestações ou emanções de deuses, e que um ou mais deuses são a fonte de toda a espiritualidade. Outras formas de animismo, no entanto, podem considerar que os espíritos são seres independentes e distintos de deus, e que deus é apenas um entre muitos espíritos. Há, ainda, outras formas de animismo que podem considerar que não há uma distinção clara entre deus e os espíritos, e que ambos são termos relativos e contextuais para se referir à realidade espiritual.

Cosmogonia

Nessa cosmogonia, a natureza é viva e sagrada, e os humanos devem respeitá-la e harmonizar-se com ela. Os animais, as plantas, as pedras, os rios, os ventos, os ancestrais e os espíritos são entidades que podem se comunicar, influenciar ou ajudar os humanos. Veja um conto cosmogônico animista de Oblivion:

No início, não havia separação entre o vazio e a plenitude, entre o silêncio e o som. Tudo era um oceano infinito de energia espiritual, um mar de potencialidade onde cada onda era um espírito, as forças primordiais, as vozes do mundo ainda não formado. Entre esses espíritos, emergiram os primeiros a tomar consciência:

Amaná, o espírito da água, que fluía com a sabedoria das profundezas.

Koré, o espírito do fogo, cujas chamas traziam transformação e renovação.

Yanu, o espírito do ar, sussurrando os segredos do movimento e da mudança.

Terah, o espírito da terra, cuja solidez abraçava o germinar da vida.

Juntos, esses quatro grandes espíritos começaram a dançar em harmonia, e de sua dança nasceu o mundo material. Montanhas ergueram-se ao comando de Terah, rios seguiram o caminho traçado por Amaná, ventos sopraram ao sopro de Yanu, e vulcões entraram em erupção sob o olhar de Koré.

Outros espíritos, filhos dessa união primordial, habitaram todas as coisas. Cada planta, animal, pedra e gota de chuva tornou-se morada de um espírito, e assim, o mundo estava vivo com a presença deles. Seres racionais de muitas espécies, também dotados de espírito, aprenderam a comunicar-se com essas forças, a respeitá-las e honrá-las, pois sabiam que eram todos parte do mesmo tecido espiritual.

Com o tempo, estes povos desenvolveram rituais para manter o equilíbrio com os espíritos da natureza. Xamãs e curandeiros tornaram-se mediadores entre os mundos, guiando seu povo através dos mistérios da existência, ensinando que cada ação no mundo material reverberava no reino espiritual.

E assim, a vida flui como um rio espiritual, onde cada ser é uma gota nesse vasto oceano de almas, e cada alma é uma voz na canção eterna do universo.





Soteriologia

A soteriologia animista geralmente envolve a ideia de que a salvação ou evolução é influenciada pela relação com os espíritos, que podem ser benevolentes ou malévolos, e que requerem respeito, oferenda, rituais ou magia. Esta salvação pode ser entendida como a saúde, a prosperidade, a proteção ou a ancestralidade.

A soteriologia animista é uma jornada de conexão, respeito e equilíbrio com o mundo espiritual. Aqui, a evolução e a salvação não são vistas como destinos finais, mas como processos contínuos de crescimento e harmonia com todas as formas de vida.

Animistas acreditam que cada alma nasce do grande rio espiritual, onde os espíritos ancestrais residem. A vida é um ciclo de

aprendizado, onde cada experiência, desafio e alegria é uma oportunidade para a alma evoluir e se aproximar da essência divina que permeia tudo.

Cada ser em Oblivion carrega dentro de si uma centelha do divino, um espírito que é tanto único quanto parte do todo. A jornada da alma é guiada por espíritos-guias que iluminam o caminho com sabedoria ancestral. Eles ensinam que a verdadeira salvação reside na compreensão de que cada ação tem um reflexo no mundo espiritual.

Rituais sagrados marcam as transições da vida, cada um projetado para alinhar a alma com os espíritos da natureza.

A harmonia com os espíritos é essencial para a soteriologia animista. Através de oferendas, música e dança, os animistas honram os espíritos, buscando sua orientação e proteção. A saúde espiritual é tão importante quanto a física, e a cura de doenças muitas vezes envolve a restauração do equilíbrio espiritual.

Os espíritos ancestrais também desempenham um papel crucial na soteriologia animista. Eles são os guardiões da sabedoria e da história, e através deles, os vivos podem aprender as lições do passado. A comunicação com os ancestrais é feita através de sonhos e visões, onde eles oferecem conselhos e advertências.

Escatologia

A escatologia animista geralmente envolve a ideia de uma harmonia ecológica, na qual cada ser respeita e cuida dos outros, seguindo as leis naturais e os rituais sagrados. Há também a crença em uma comunicação entre os vivos e os mortos, por meio de sonhos e visões.

A escatologia é uma jornada cíclica, onde a morte e a vida são etapas de um processo contínuo de renovação e crescimento espiritual.

Animistas acreditam que todas as almas vêm de um vasto oceano espiritual, que é a fonte e o destino final de toda energia vital. A morte é apenas uma transição, um retorno, onde as almas são purificadas e renovadas antes de serem reencarnadas.

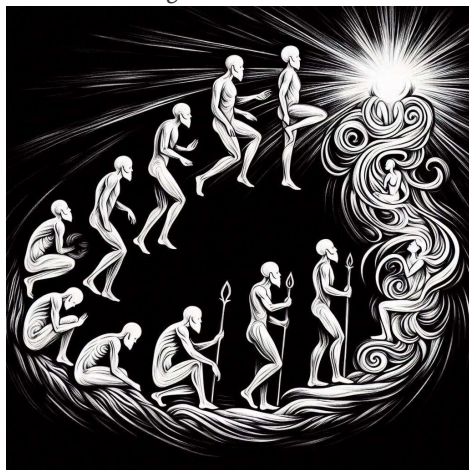
O ciclo da vida, morte e renascimento é o princípio fundamental da escatologia animista. As almas passam por várias existências, cada uma com o propósito de aprender, crescer e contribuir para o equilíbrio do cosmos.

A morte é celebrada como parte da dança eterna dos espíritos. Rituais e festivais marcam a passagem das almas, honrando sua contribuição para a vida e desejando-lhes uma jornada pacífica de volta ao grande oceano espiritual. A comunidade se reúne para compartilhar histórias, lições e agradecer aos que partiram.

Os Guardiões do Limiar são espíritos venerados que guiam as almas através do véu entre os mundos. Eles asseguram que cada transição seja feita com respeito e cuidado, protegendo o equilíbrio entre o material e o espiritual.

Após um período de descanso e aprendizado no grande oceano espiritual, as almas são reencarnadas. Elas escolhem novas formas de vida, levando consigo as lições aprendidas e a sabedoria acumulada. Esse renascimento é uma celebração da continuidade da vida e da eterna jornada das almas.

Essa escatologia animista reflete uma profunda reverência pela vida e uma aceitação tranquila da morte como parte de um ciclo maior. Para os animistas, a morte é compreendida como um passo na evolução espiritual, onde cada alma é eternamente ligada ao universo.





Ordens Animistas

Os animistas tem uma visão bastante homogênea de sua espiritualidade, mas ainda assim podemos encontrar particularidades nas ordens animistas espalhadas pelo mundo de Oblivion. A seguir, estão as mais relevantes entre elas:

◆ **Ordem dos Sussurros de Amaná:** Os seguidores da Ordem dos Sussurros de Amaná são devotos do espírito da água, Amaná. Eles buscam a iluminação através do fluxo contínuo da água, praticando rituais de purificação e meditação junto a corpos d'água. Como animistas, os membros desta ordem consideram como vivas esoterialmente todas as coisas, e preservam em especial corpos d'água intocados como locais sagrados e vivos, defendendo e se comunicando com eles.

◆ **Guardiões de Koré:** Os Guardiões de Koré veneram o espírito do fogo, Koré. Compostos por artesãos e ferreiros, eles utilizam o fogo em rituais que simbolizam transformação e renovação, moldando metais em objetos sagrados. O fogo crepitando lhes é vivo como todas as coisas, e demonstra a força da natureza transformadora, que hora destrói, hora aquece ternamente. Vulcões lhes são considerados sagrados, locais de manifestação intensa de Koré.

◆ **Círculo dos Ventos de Yanu:** O Círculo dos Ventos de Yanu é formado por mensageiros e viajantes que seguem o espírito do ar, Yanu. Eles praticam a adivinhação e a comunicação com os espíritos através do vento, interpretando suas mensagens. Cada brisa que sopra é uma mensagem do mundo aqueles de ouvidos atentos às suas palavras.

◆ **Filhos de Terah:** Os Filhos da Terah honram o espírito da terra, Terah. Protetores da natureza e da vida selvagem, eles praticam a agricultura sagrada, seguindo antigos rituais que garantem a fertilidade da terra. Montanhas são considerados espíritos-filhos de Terah, e são reverenciadas como entidades protetoras, que rpreservam saberdoria e se mantém estáveis por gerações, dando segurança a quem vislumbra sua grandeza e vastidão.

♦ **Viajantes do Espírito:** Os Viajantes do Espírito buscam a união com o espírito que reside em todas as coisas. São filósofos, poetas e artistas que expressam sua fé através da criação, integrando diversas práticas em sua espiritualidade. Os viajantes do espírito ligam o mundo imanente e transcendente da forma como os animistas vêem, sem uma separação clara entre eles, pois o espírito de todas as coisas está nestas mesmas coisas, sempre.

♦ **Ordem da Alvorada Celestial (Akatsuki):** Adora o dragão da luz, Akira. Seus membros praticam rituais ao nascer do sol, buscando capturar a essência pura do amanhecer para iluminar suas vidas e afastar a escuridão que tenta a todos. Bondade, pureza, verdade e iluminação são a busca da ordem da alvorada celestial.

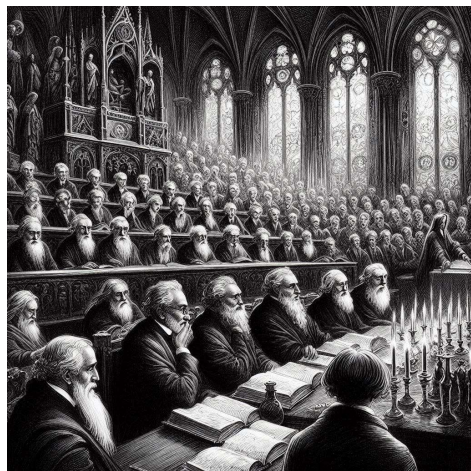
♦ **Ordem do Crepúsculo Velado (Yuugure):** Adora o dragão das sombras, Kuro, manifestação espiritual das trevas. Seus guerreiros seguem um código de conduta que valoriza a introspecção e a sabedoria encontrada no silêncio da escuridão.

♦ **Ordem do Equilíbrio Celeste (Tasogare):** Adora o dragão do equilíbrio, Mei. Monges e sábios desta ordem meditam sob o céu, buscando harmonia entre corpo, mente e espírito. Eles acreditam que a emanção de Mei é o que toena o universo possível, em um delicado equilíbrio de tudo o que existe.

♦ **Ordem do Vento Transformador (Yami):** Adora o dragão do caos, Shin. Seus membros fomentam transformações e mudanças através de circunstâncias que desafiem a ordem vigente, permitindo que as forças da natureza ajam livremente, transformando a realidade ao seu redor. Eles acreditam que a emanção de Shin traz progresso e força para sobreviver em um mundo que carece de mudanças.

♦ **Ordem do Pilar Eterno (Hikari):** Adora o dragão da ordem, Hana. Seus membros são respeitosos monges que pregam a paz mediante a ordem e a tradição. Eles consideram que a emanção de Hana torna a ordem sagrada, e que seu a coesão de sua atuação no universo, o caos romperia com a realidade, destruindo o universo e tudo o que nele há.





Ateísmo

A espiritualidade ateísta pode ser entendida como uma abordagem racional e científica da existência, onde a crença em deuses ou forças sobrenaturais é rejeitada em favor de uma compreensão baseada na razão, na ética e no conhecimento empírico. Os ateístas confiam na ciência para explicar os fenômenos do universo e na ética para orientar suas ações, buscando respostas para as questões fundamentais da vida através do estudo e da observação, ao invés de recorrer a explicações místicas ou religiosas. Alguns não são ateístas no sentido estrito do termo, podendo acreditar que exista algo além da lógica racional, mas que este “algo além” está tão inacessível que não vale a pena se preocupar com tal entendimento.

Em Oblivion, os ateístas contam uma história diferente sobre a origem e o destino dos deuses. Eles acreditam que, em tempos imemoriais, deuses caminhavam entre as estrelas e teciam o destino do cosmos com suas mãos divinas. Esses seres poderosos eram adorados, temidos e reverenciados, pois detinham o poder sobre a vida e a morte, o caos e a ordem.

Mas então veio o Véu do Tempo, um evento cósmico de proporções inimagináveis. Alguns dizem que foi uma guerra entre os deuses, outros acreditam que foi uma ascensão coletiva para um plano de existência mais elevado. O que se sabe é que, após o Véu do Tempo, os deuses desapareceram, deixando para trás um universo vazio de divindade.

Os ateístas de Oblivion veem esse evento como o momento em que os mortais foram libertados das amarras da adoração e da dependência divina. Sem deuses para guiar ou governar, os mortais foram forçados a confiar em si mesmos, na ciência e na razão para encontrar seu caminho no universo.

Desta forma, o ateísmo do Véu do Tempo não se limita a dizer que não existem deuses, mas abrange toda uma filosofia de que a vida mortal deve suplantar a dependência da existência ou não de tais entidades, e evoluir por si mesma.

Cosmogonia

Para os ateístas, a origem do mundo é um processo natural que pode ser explicado através das leis da física e da cosmologia. Eles rejeitam a ideia de uma criação divina e, em vez disso, buscam entender o universo como um sistema que evoluiu ao longo de bilhões de anos, desde a Expansão até a formação de galáxias, estrelas, planetas e, eventualmente, a vida como a conhecemos.

No começo, havia apenas o vazio, uma ausência total de matéria, energia, espaço e tempo. Dentro desse nada, uma singularidade densa e quente detinha todo o potencial do universo. Em um instante conhecido como A Expansão, essa singularidade explodiu, dando origem ao universo em expansão que conhecemos hoje.

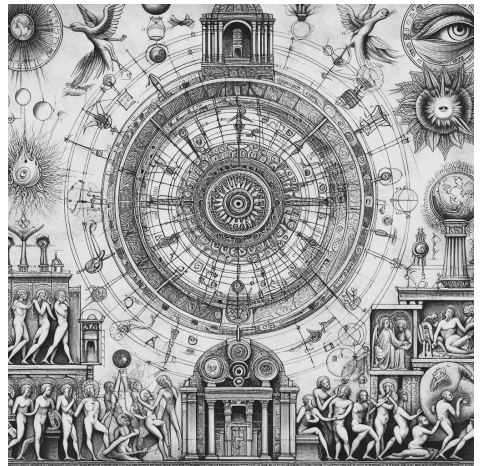
Após A Expansão, o universo era um lugar caótico, cheio de energia pura. Com o passar do tempo, essa energia começou a se condensar em partículas subatômicas, que por sua vez formaram átomos. Esses átomos se agruparam sob a influência da gravidade, formando estrelas e galáxias.

Os restos de supernovas e a poeira cósmica se aglomeraram para formar planetas, luas e outros corpos celestes. Em um desses planetas, condições únicas permitiram que a química simples evoluísse para a biologia complexa. A vida, como um fenômeno emergente, começou

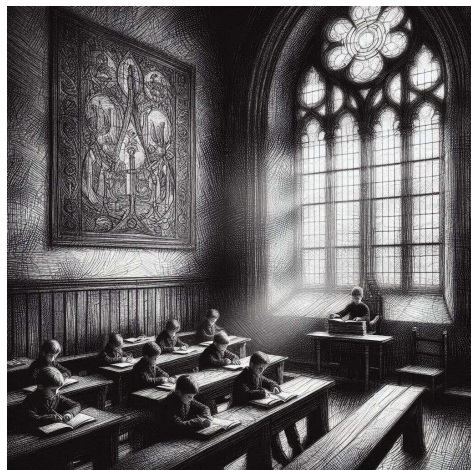
a explorar cada nicho ecológico, diversificando-se em uma miríade de formas. Seres inteligentes surgiram, capazes de refletir sobre sua própria existência e sobre o universo ao seu redor.

Os mortais, começaram a desvendar os segredos do universo. A ciência se tornou a ferramenta para entender o cosmos, substituindo os mitos e as lendas com teorias e evidências.

Embora os ateístas de Oblivion reconheçam que os deuses podem ter sido uma parte da história antiga, eles acreditam que esses seres divinos se afastaram ou foram destruídos pelo Véu do Tempo. Para os ateístas, os deuses são agora apenas uma memória, um capítulo fechado na história do universo. O que resta é um cosmos governado por leis naturais, onde a humanidade tem a liberdade e a responsabilidade de forjar seu próprio destino.



◆VÉU DO TEMPO◆



Soteriologia

Na visão ateísta de Oblivion, a soteriologia não é uma questão de salvação divina, mas sim de evolução pessoal e coletiva. A moralidade é vista como um constructo humano, desenvolvido através da razão e da experiência, e não como um conjunto de leis impostas por entidades sobrenaturais. Neste contexto, a "salvação" é alcançada pelo progresso da humanidade em direção a uma sociedade mais justa, ética e sustentável.

Desde os primórdios, os mortais têm buscado entender o que é certo e errado. A moralidade evoluiu como uma necessidade social, permitindo que as pessoas vivessem juntas em comunidade. As normas morais são, portanto, o resultado de um processo de aprendizado coletivo, moldado pelas consequências das

ações dos mortais ao longo do tempo.

Para os ateístas, a ética é fundamentada na razão e no bem-estar coletivo. Eles defendem que as ações devem ser avaliadas com base em seus resultados práticos e no impacto que têm sobre os indivíduos e a sociedade.

A educação é vista como a chave para o desenvolvimento moral. Em Oblivion, os ateístas investem no ensino de filosofia, ciências humanas e ética desde cedo, incentivando o pensamento crítico e a compreensão das complexidades da condição humana. Acreditam que, ao educar as mentes jovens, podem cultivar uma geração de indivíduos moralmente conscientes e responsáveis.

A soteriologia ateísta é orientada para o bem comum. Os ateístas de Oblivion buscam criar uma sociedade onde todos tenham a oportunidade de viver vidas plenas e significativas. Eles trabalham para eliminar a pobreza, a injustiça e a opressão, e para promover a igualdade, a liberdade e a solidariedade.

Os ateístas olham para o futuro com esperança, acreditando que é possível construir um mundo melhor através do esforço humano. Eles vêem a "salvação" não como um evento escatológico, mas como um processo contínuo de melhoria e aperfeiçoamento da sociedade.

Escatologia

Na escatologia ateuista, o fim do mundo é entendido não como um evento profético ou divino, mas como um desfecho natural decorrente das leis do universo. Assim como o universo teve um início, ele também terá um fim.

Os ateuistas acreditam que o mundo, como tudo no universo, está sujeito a processos naturais que eventualmente levarão ao seu término. Eles veem o universo como um sistema dinâmico, onde estrelas nascem e morrem, galáxias colidem e se dispersam, e planetas são criados e destruídos. Neste contexto, o fim do mundo é apenas mais um evento na vasta tapeçaria do cosmos.

Uma das teorias mais aceitas pelos ateuistas é a da morte térmica do universo, onde as estrelas se extinguirão, as galáxias se afastarão umas das outras e o universo se tornará um lugar frio e escuro.

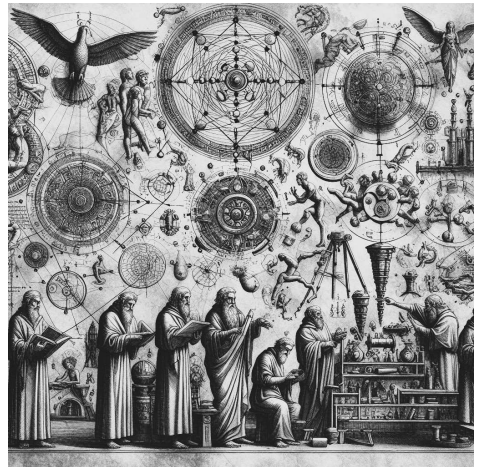
Outras teorias contempladas pelos ateuistas incluem a possibilidade do universo se expandir indefinidamente, tornando-se cada vez mais frio e vazio, ou uma hipótese em que a expansão acelerada do universo eventualmente rasgará tudo, desde galáxias e sistemas solares até moléculas e átomos.

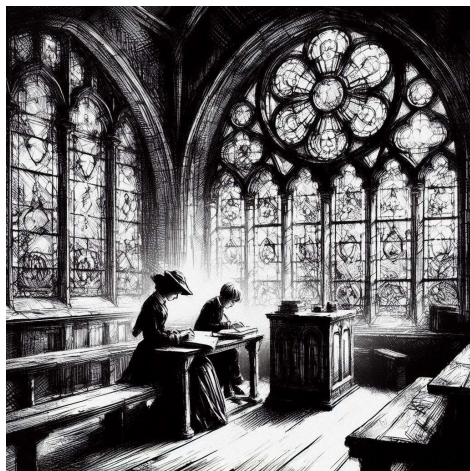
Diante desses possíveis fins cósmicos, os ateuistas de Oblivion enfatizam a responsabilidade dos mortais em cuidar

do planeta enquanto ele existe. Eles defendem a sustentabilidade e a preservação ambiental, não por medo de retribuição divina, mas por respeito à vida e ao legado que será deixado para as futuras gerações.

Para os ateuistas, o verdadeiro significado da escatologia não está em prever o fim, mas em criar um presente que valha a pena ser lembrado. Eles acreditam que o legado da humanidade deve ser medido pelas realizações culturais, científicas e éticas, e não pela duração de sua existência no universo.

A escatologia ateuista inspira uma atitude de cuidado e admiração pelo mundo, e um compromisso com o progresso e a busca contínua por conhecimento. É uma perspectiva que valoriza a vida e a experiência, mesmo diante da transitoriedade de todas as coisas.





Ordens Ateístas

Em Oblivion, um mundo onde a espiritualidade é diversa e a religião tradicional perdeu sua influência, surgem ordens ateístas com visões e métodos distintos. As ordens aqui apresentadas formam algo semelhante a linhas filosóficas e organizações filantrópicas, que visam a melhoria da qualidade de vida na sociedade, bem como o crescimento da responsabilidade das raças mortais por meio de ações concretas e racionais diante do mundo caótico e fragmentado que encontramos após o Véu do Tempo.

A seguir serão apresentadas algumas destas organizações, espalhadas por Oblivion, das quais traremos um breve relato de seus objetivos e modo de atuação para que consigam alcançá-los, bem como suas crenças fundamentais:

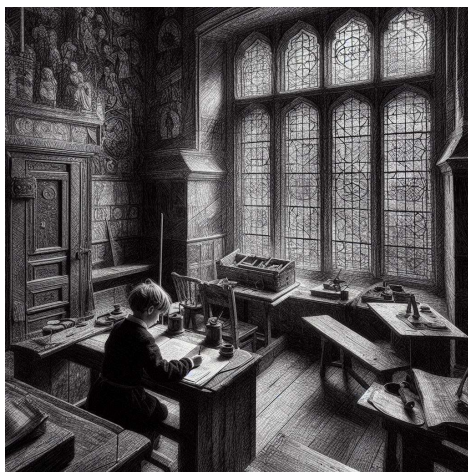
♦ **Fraternidade do Conhecimento:** Uma organização dedicada à propagação do saber, a Fraternidade do Conhecimento é um bastião da educação e da ciência. Seu objetivo é iluminar as mentes de Oblivion, substituindo superstições com descobertas e fatos científicos. Eles organizam palestras e publicações, buscando sempre expandir os horizontes do conhecimento. Ainda que atuem também em Tevuná, a ordem não tem sua atuação centralizada em qualquer lugar, pois acredita que a diceminação de conhecimento deve ser realizada por todo o mundo, e que o saber não é algo a ser guardado para elites intelectuais, mas que se trata de um tesouro da sociedade.

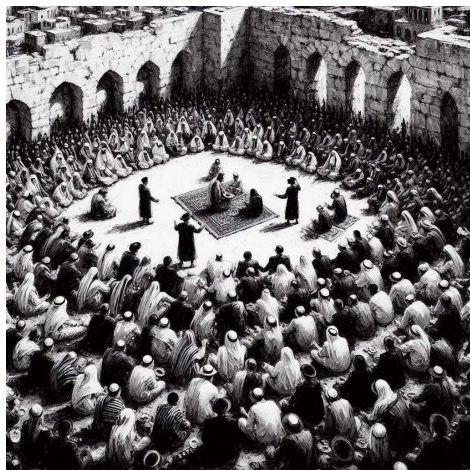
♦ **Guardiões da Razão:** Defensores da liberdade de pensamento, os Guardiões da Razão protegem e apoiam pensadores livres, artistas e acadêmicos. Eles lutam contra a censura e a opressão intelectual, garantindo que a inovação e a criatividade floresçam em Oblivion. Os guardiões da razão frequentemente são revoltosos em reinos e cidades cujos governantes atuam de modo a tolhir a população de sua dignidade. Nestes lugares, artistas e trovadores atuam fomentando a indignação necessária para que as pessoas se levantem contra tais regimes. Este levante ocorre pelo conhecimento e pela compreensão de como o mundo funciona.

♦ **Inquisidores da Verdade:** Com uma missão de erradicar crenças sobrenaturais, os Inquisidores da Verdade são conhecidos por sua abordagem implacável. Eles monitoram e perseguem grupos religiosos, buscando purificar Oblivion de qualquer fé que considerem uma ameaça ao progresso racional. Este grupo extremista não recebe apoio de todos os ateístas, mas certamente ficou conhecido como o maior demérito da crença racional em Oblivion. Violentos e organizados, os inquisidores da verdade agem predominantemente em Heradon, onde possuem sua origem, mas de onde lentamente se esoaalham por Oblivion, ampliando sua atuação de modo silencioso e paciente.

♦ **Legião do Vazio:** A Legião do Vazio impõe o ateísmo como a única verdade aceitável em Oblivion. Eles são intolerantes a outras crenças e usam propaganda e coerção para moldar a sociedade segundo sua visão austera, buscando uma uniformidade ideológica. Diferente dos Inquisidores da Verdade, sua luta não é física, mas intelectual. São ideologicamente extremistas, mas sua atuação se dá no campo dos debates e de ideias, não no confronto, busca e captura. Eles são enfáticos, mas racionais; possuem discursos inflamados, mas pacíficos em seus objetivos trnasformadores.

♦ **Filósofos da Aurora:** Os Filósofos da Aurora promovem o diálogo e a compreensão mútua, explorando ideias sobre a existência e a moralidade sem a necessidade de uma influência divina para ditar os padrões de certo e errado. Eles respeitam uma gama de perspectivas filosóficas e teológicas, e incentivam debates que enriquecem a sociedade de Oblivion com uma variedade de entendimentos e crenças. Estes pensadores possuem fortes convicções ateístas, mas não acreditam que os crédulos do transcendente sejam ignorantes em suas visões, sendo de valia para o debate filosófico robusto da existência, bem como os desdobramentos desta filosofia na sociedade e na vida comum a todo ser vivo e consciente de sua existência no cosmo.





Monoteísmo

O monoteísmo é a crença na existência de apenas um deus, sendo esta entidade o criador e governador de tudo o que existe. Esse deus é único, eterno, onipotente, onisciente e onipresente, e se revela aos seus fiéis por meio de profetas, escrituras e milagres. Os monoteístas adoram e obedecem a esse deus, seguindo os seus mandamentos e leis, e geralmente o colocam como lastro de moralidade e justiça, esperando a sua recompensa ou punição na vida após a morte.

Um sistema de fé monoteísta pode ter diferentes formas e variações, dependendo da cultura, da história e da interpretação dos seus seguidores. Por exemplo, alguns monoteístas acreditam que o seu deus é pessoal e se relaciona com sua criação, enquanto outros acreditam

que o seu deus é impessoal e transcende o mundo natural. Alguns monoteístas acreditam que o seu deus é o único deus verdadeiro, e que os outros deuses são falsos ou inexistentes, enquanto outros acreditam que o seu deus é o deus supremo, mas que existem outras divindades inferiores ou manifestações do mesmo deus. Alguns acreditam que o seu deus é indivisível e simples, enquanto outros acreditam que o seu deus é composto de várias pessoas ou aspectos.

Um sistema de fé monoteísta pode ter diferentes implicações éticas, sociais e políticas, dependendo da visão que os seus adeptos têm do seu deus, do mundo e de si mesmos, bem como a relação entre estes elementos.

Por exemplo, alguns monoteístas defendem a tolerância e o diálogo com outras religiões, enquanto outros defendem a exclusividade e a conversão dos não-crentes.

Alguns defendem a separação entre a religião e o estado, enquanto outros defendem a submissão de todas as esferas da vida à vontade divina.

Alguns monoteístas defendem a liberdade e a responsabilidade humana, enquanto outros defendem a predestinação e a dependência de deus.

A crença em um só Deus é polifônica em sua interpretação de quem Deus é!

Cosmogonia

Nessa cosmogonia Deus tem um plano para o universo e para a história, e espera que suas criaturas o conheçam, e obedeçam aos seus preceitos.

No alvorecer da existência, o Único, em Sua infinita sabedoria e poder, deu forma ao cosmos a partir do caos primordial. Com Sua palavra, Ele invocou a luz, que rompeu a escuridão eterna, e com ela, as estrelas e os mundos foram tecidos no vasto tecido do universo. A imanência surgiu, fértil e acolhedora, um lar para as miríades de criaturas que habitariam suas terras e mares.

As raças mortais - humanos, anões, elfos, halflings e gnomos - foram criadas à imagem do Único, dotadas de uma centelha divina. Sob a orientação do Criador, elas prosperaram, vivendo em harmonia com a criação e entre si, cumprindo o propósito divino de suas existências.

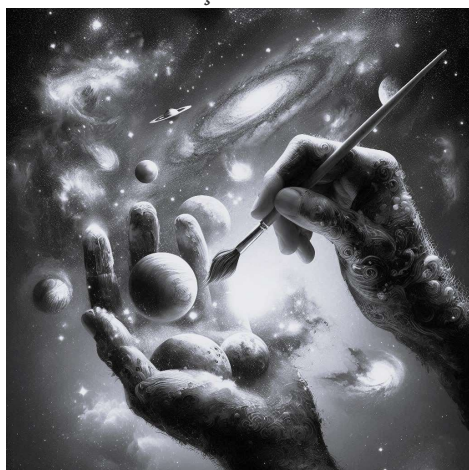
Contudo, a liberdade concedida pelo Único carregava consigo a semente da escolha, e com ela, o pecado se infiltrou no coração das raças mortais. A queda foi inevitável; a harmonia foi despedaçada, e a comunhão com o Criador foi obscurecida pelo véu do orgulho e da desobediência. As raças se afastaram do caminho divino, erguendo altares para elementos criados, adorando-os como deuses, e perdendo-se em dogmas e rituais vazios.

Foi então que, há um século, o Véu do Tempo

desceu sobre Oblivion. Uma intervenção divina, um ato de misericórdia insondável, o Véu reconfigurou o mundo, apagando as memórias das transgressões passadas e oferecendo uma nova oportunidade para a redenção. O passado foi ocultado, e com ele, as velhas certezas e os antigos caminhos de fé deixaram de ter qualquer efetividade.

Neste novo mundo sob o Véu, as raças mortais receberam um convite para redescobrir a verdadeira fé e retornar à comunhão com o Único. Os poucos fiéis que mantiveram a chama da verdadeira adoração ao Criador tornaram-se faróis de esperança, pregando a mensagem de um amor que transcende a compreensão mortal e de um Criador que anseia por um relacionamento pessoal com Suas criaturas.

As raças mortais agora têm diante de si a possibilidade de um despertar espiritual, de uma era de iluminação e verdade.





Soteriologia

A soteriologia monoteísta geralmente envolve a ideia de que Deus tem um plano de salvação para a humanidade, que depende da fé, da obediência, da graça ou de alguma combinação desses elementos. A salvação pode ser entendida como o perdão dos pecados, a libertação do mal, a comunhão com Deus ou a vida eterna.

Não é apenas uma questão de rituais ou dogmas, mas uma busca contínua e profunda que permeia a essência do ser.

Aqueles que trilham este caminho buscam entender os mistérios divinos e se alinhar com a vontade do Único. A verdadeira paz não é encontrada em palavras ou promessas externas, mas no silêncio sagrado do coração que crê.

Aqui está um texto que reflete essa soteriologia:

*No coração da criação, onde o sopro da vida
dança com as estrelas,*

*Ali reside o anseio eterno, a busca silenciosa
pelo Divino.*

*Não nas pedras dos templos, nem nos cantos
dos coros celestiais,*

*Mas na quietude do ser, na câmara secreta do
coração que crê.*

*A salvação não é um prêmio, nem o fim de uma
jornada terrena,*

*É o caminho em si, o despertar da alma para a
verdadeira essência.*

*Conhecer o Criador é desvendar o próprio eu, é
ver com olhos novos,*

*É encontrar a paz que sempre esteve lá,
esperando ser reconhecida.*

*O véu do tempo pode obscurecer, as eras
podem mudar,*

*Mas a centelha divina permanece, um farol
para os perdidos.*

*Aqueles que buscam com sinceridade, que
anseiam por mais do que o visto,*

*Encontrarão o caminho de volta ao lar, ao
abraço do Único.*

*E na comunhão transcendente, onde o finito
encontra o infinito,*

*Ali a paz se revela, não como um destino, mas
como um estado de ser.*

*Pois no amor do Criador, na sabedoria que
tudo permeia,*

*Ali, e somente ali, o coração encontra o
repouso, a paz eterna.*

Escatologia

A escatologia monoteísta geralmente envolve a ideia de um julgamento final, no qual Deus recompensa os justos e pune os ímpios, de acordo com seus atos e sua fé. Há também a esperança de uma ressurreição dos mortos e de uma vida eterna em um paraíso ou em um inferno, dependendo do veredicto divino.

O fim dos tempos é um evento de significado profundo e transformador. Os fiéis aguardam com esperança e reverência o dia em que o Criador irá intervir diretamente na história, trazendo a conclusão de uma era e o início de outra. Aqueles que mantiveram a fé no Deus Único serão acolhidos em um novo mundo, um reino de justiça e paz, onde a comunhão com o Criador será restaurada em sua plenitude. A vida nesse novo mundo será livre das mazelas que outrora afligiam a existência mortal: não haverá mais dor, sofrimento ou morte. As lágrimas serão enxugadas, e a alegria será a marca de cada dia.

Por outro lado, aqueles que rejeitaram o Criador e se desviaram do caminho da retidão enfrentarão um julgamento severo. Não se trata de um castigo arbitrário, mas um reflexo das próprias escolhas feitas durante a vida. A lembrança da rejeição ao amor e à

misericórdia divina será uma fonte de angústia eterna. Não haverá fogo ou tormento físico; a própria consciência será o juiz mais rigoroso, pois a verdade sobre o que foi rejeitado será plenamente conhecida e sentida.

Após o julgamento, o mal que assolou as eras será finalmente erradicado. O Criador, em Sua infinita sabedoria e compaixão, oferecerá a cada alma a oportunidade de redenção, mas a escolha de aceitar ou rejeitar esse presente permanecerá com cada indivíduo.

Será também um tempo de revelações. Mistérios ocultos serão desvendados, e as verdades mais profundas sobre a criação e o propósito da existência serão conhecidas. As raças que por tanto tempo caminharam em dúvida e incerteza, finalmente entenderão o lugar que ocupam no grande desígnio do Criador.





Ordens Monoteístas

As ordens monoteístas de Oblivion refletem a diversidade e complexidade da espiritualidade em um mundo onde a fé assume muitas formas. Ainda pouco conhecidas, as crenças monoteístas tentam se firmar em meio à incertezas e perseguições, bem como a desconfianças da maioria da população, ainda com crenças politeístas, e profundamente antipáticas a uma única divindade que parece alegar exclusividade de criação e posição divinas. Diante deste terrenos ainda instável, ordens surgiram, tentando tatear até conhecer melhor a face de seu Criador. Aqui estão cinco ordens distintas, cada uma com sua própria interpretação e prática da crença em um Deus Único:

◆ Culto ao Deus Desconhecido (Heradon):

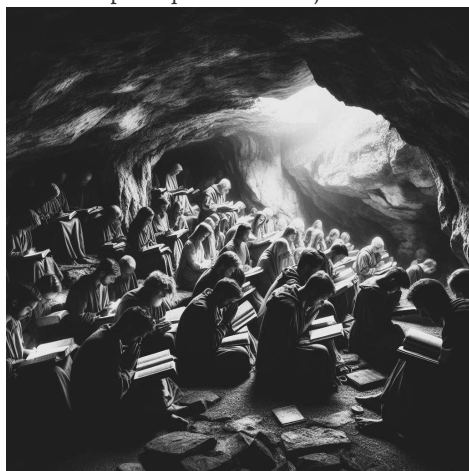
Em Heradon, o Culto ao Deus Desconhecido floresce em segredo, desafiando a negação religiosa do reino. Liderados por Elana Devon, seus seguidores vêem a adversidade como um chamado para fortalecer sua fé. Eles acreditam que a verdadeira adoração não requer templos ou símbolos; ela reside na coragem de manter a fé onde ela é mais contestada. O culto ensina que a presença de Deus é mais sentida na dificuldade e na perseguição, e concentra seus esforços na busca pelo transcendente no coração da negação que rodeia os perseguidos de sua ordem pacífica e abnegada.

◆ **A Forja (Firranon):** Os anões de Firranon, profundamente enraizados em tradição e honra, encontram sua expressão espiritual na Forja. Esta organização vê a alma como metal a ser purificado e fortalecido. Com sua fornalha eternamente acesa, eles trabalham um metal raro, símbolo de sua fé inabalável. Os paladinos da Forja são os guardiões da resiliência anã, moldando o espírito através da disciplina e do sacrifício, assim como forjam o ferro em armas e armaduras. Eles vêem sua terra como um lugar da promessa de seu Deus, e seu retorno ao lar faz parte de sua missão, cujas dificuldades são o martelo de Deus forjando o caráter até a santificação plena.

♦ **O Culto à Fonte (Midbar):** No deserto de Midbar, o Culto à Fonte venera a água como um presente divino, essencial para a vida em um ambiente tão inóspito. Os habitantes da Fonte, liderados por figuras como o Profeta Eliashin, veem a água como uma bênção direta de Deus, um símbolo de pureza e renovação. Eles buscam preservar e compartilhar este recurso sagrado, acreditando que ele é um canal para a graça divina e um meio de comunhão com o Criador. Esta é a ordem que mais produz escritos e tradições monoteístas, aparentemente sendo desta forma de fé desde antes do Véu do Tempo.

♦ **Culto ao Deus Único dos Dois Olhos (Midbar, pelos Sarx):** Os Sarx, guerreiros do deserto, adoram o sol e a lua como os olhos de Deus, vendo-os como manifestações de força e sabedoria. Eles rejeitam a magia como uma usurpação do poder divino, confiando em sua própria força e honra para viver de acordo com os ideais de seu Deus. Este culto enfatiza a autossuficiência e a honra, vendo a vida como um campo de batalha onde a virtude e a coragem são testadas sob o olhar vigilante de Deus. Os sacerdotes não possuem dons ou magia, mas a sabedoria de suas jornadas pelo deserto, que revela a cada Sarx uma face do Deus cujos olhos jamais se fecham, e que a tudo vê – o Deus dos dois olhos reluzentes!

♦ **Ordem dos Filhos:** A Ordem dos Filhos é uma comunidade inclusiva de órfãos de todas as raças, unidos sob a paternidade de Deus. Eles escondem seus rostos e renunciam a seus nomes, simbolizando a igualdade e a unidade sob Deus. A ordem se dedica a atos de benevolência, priorizando a bondade sobre o julgamento. Eles resgatam e cuidam de crianças órfãs, oferecendo-lhes um caminho de fé e serviço, sempre de modo independente de sua origem ou raça. A Ordem dos Filhos é considerada um exemplo de abnegação em toda Oblivion, independente das crenças locais. Trata-se de um reconhecimento de seu comportamento, o qual eles consideram essencial para que seu Pai seja conhecido!





Panenteísmo

O panenteísmo é uma forma de entender a relação entre Deus e o mundo, que difere de outras visões religiosas. Segundo o panenteísmo, Deus não é apenas o criador do universo, mas também está presente em todas as suas partes, desde os átomos até as galáxias. No entanto, Deus também é mais do que o universo, pois possui uma dimensão que o ultrapassa e o envolve. Assim, o panenteísmo afirma que Deus é imanente e transcendente ao mesmo tempo, não havendo uma divisão exata de onde ele está.

Essa concepção de Deus resulta em uma série de implicações filosóficas e éticas. Por um lado, o panenteísmo valoriza a natureza e o mundo material, vendo-os como expressões da divindade. Por outro lado, reconhece a existência de uma

dimensão espiritual que transcende o plano físico. O panenteísmo também rejeita a dualidade entre corpo e alma, entendendo que ambos são aspectos de uma mesma realidade. Assim, o panenteísmo defende a integração e a harmonia entre o ser humano e o cosmos. Além disso, o panenteísmo propõe uma ética ecológica e social, baseada no respeito e na cooperação entre todas as formas de vida. Para os panenteístas, todas as criaturas são sagradas e merecem cuidado e compaixão. O panenteísmo também incentiva o desenvolvimento da consciência e da espiritualidade, buscando uma conexão mais profunda com Deus e com todo o universo criado.

O panenteísmo é uma filosofia doutrinária complexa e multifacetada, que pode envolver diferentes conceitos e perspectivas, na tentativa de explicar a natureza e os atributos de Deus de forma robusta, bem como relação deste Deus com o mundo e com os seres criados. A complexidade de suas racionalizações, e a explicação de como funciona a espiritualidade para eles, gera entre seus seguidores os mais ferrenhos estudiosos de todos os campos do conhecimento, visto que eles consideram o entendimento do universo parte de sua comunhão com o sagrado, foco central para suas vidas.

Cosmogonia

Nessa cosmogonia, Deus é imanente e transcendente, ou seja, está presente em tudo o que existe, mas também é maior e independente do que existe. Deus é pessoal e impessoal, criador e criatura, amor e justiça. É possível se relacionar com Deus por meio da fé, da razão ou da experiência.

Representada pela Árvore Cósmica, a cosmogonia panenteísta é uma metáfora para a interconexão de todas as coisas. As raízes da Árvore mergulham profundamente no Vazio, enquanto seus galhos se estendem por todo o cosmos, conectando os mundos e as criaturas. Cada folha, cada fruto, cada gota de orvalho na Árvore é uma manifestação do Uno, uma parte indivisível do todo.

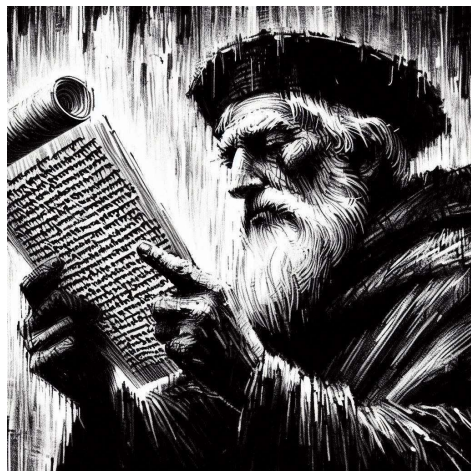
A história do universo é para eles uma grande tapeçaria sendo tecida pelo Uno. Cada ser é um tecelão, contribuindo com seu próprio fio para o padrão maior. A vida e a morte são simplesmente o ato de tecer e ser tecido de volta na tapeçaria, um ciclo eterno de criação e recriação.

Os panenteístas entendem a origem e a natureza do universo como uma base para a teologia e a filosofia, oferecendo uma perspectiva unificadora e holística da existência. Um conto de criação é comum entre os estudiosos panenteístas:

No início, não havia nada além do Vazio Infinito, uma ausência de tudo que é tangível e intangível. Dentro desse nada, surgiu a primeira centelha de consciência, o sopro primordial da existência, que os panenteístas chamam de O Uno. O Uno não era uma entidade separada do Vazio, mas uma manifestação intrínseca dele, a totalidade de todas as possibilidades e existências.

O Uno, em sua solidão infinita, começou a sonhar. Seus sonhos eram tão poderosos e vívidos que começaram a se manifestar, criando as primeiras realidades, os primeiros mundos, as primeiras vidas. Cada sonho era uma faísca do divino, cada faísca uma nova expressão do Uno. Assim, o Vazio Infinito começou a se encher com as criações do Uno, cada uma contendo uma parte de sua essência eterna.





Soteriologia

A soteriologia panenteísta geralmente envolve a ideia de que a salvação é possível pela graça do Uno, que se manifesta na criação, na revelação, na encarnação ou na experiência mística. A salvação pode ser entendida como a santidade, a união com Deus, a beatitude ou a glória.

A salvação não é apenas uma libertação das limitações mundanas, mas um processo contínuo de autoconhecimento e integração com o divino.

Para os panenteístas, Deus não é uma entidade distante e inacessível, mas uma presença viva e pulsante dentro de cada partícula do universo. A divindade é tanto transcendente quanto imanente, ultrapassando os limites do cosmos enquanto simultaneamente habita no cerne de cada ser. Assim, a busca pela

salvação é uma jornada para dentro e para fora, um caminho que leva ao coração do universo e ao núcleo do próprio ser.

Existe grande ênfase no conhecimento como veículo para a salvação. O entendimento não é apenas acumulação de fatos, mas uma profunda compreensão da natureza da realidade. A verdadeira sabedoria é vista como uma chama que ilumina as sombras da ignorância.

As práticas espirituais panenteístas são variadas, mas todas compartilham o objetivo de alinhar o praticante com a harmonia do universo. Isso pode incluir rituais, orações, meditação, estudo e serviço aos outros.

A alma, na visão panenteísta, é uma centelha do divino que busca retornar à sua fonte. A vida é uma série de lições e desafios que servem para purificar e elevar a alma. A salvação é o processo pelo qual a alma se torna consciente de sua verdadeira natureza e se reintegra plenamente com o Todo.

Assim, a soteriologia panenteísta é uma abordagem holística e integrativa para a salvação. Ela reconhece a presença do divino em todas as coisas e circunstâncias da vida, e vê a jornada espiritual como uma busca contínua por conhecimento, compreensão e harmonia, uma verdadeira jornada para a vida inteira.

Escatologia

A escatologia panenteísta geralmente envolve a ideia de uma evolução espiritual, na qual cada ser participa do propósito divino e contribui para o bem comum. Há também a expectativa de uma transformação do mundo, na qual Deus se revela plenamente e estabelece seu reino de amor e justiça.

A escatologia panenteísta é uma visão única do destino final do universo. Ela se afasta das narrativas tradicionais de apocalipse ou salvação eterna, focando-se em um entendimento mais cíclico e integrado da existência.

Para os panenteístas, o fim do mundo não é um evento catastrófico, mas um momento de renovação e transformação. Eles acreditam que o universo passa por ciclos eternos de expansão e contração, morte e renascimento. Cada fim é apenas o prelúdio de um novo começo, uma oportunidade para o Todo se expressar de maneiras novas e diferentes.

A transcendência e a imanência são conceitos chave. O divino transcende a realidade material, mas também está imanente em cada aspecto dela. Assim, mesmo no fim dos tempos, o divino e o material não são vistos como separados.

O Todo, sendo a soma de tudo que existe, é eterno e imutável em sua essência. Os

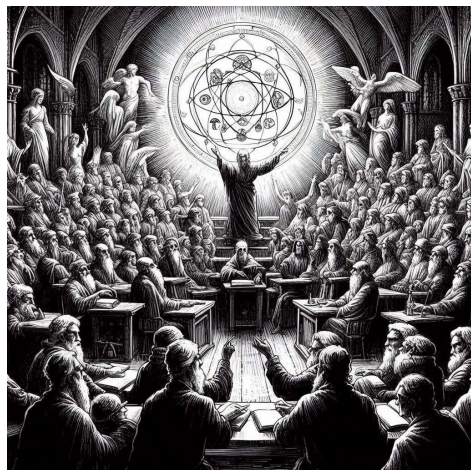
panenteístas acreditam que, embora as formas individuais possam mudar ou desaparecer, a substância fundamental do universo permanece constante.

Para os panenteístas, o tempo é uma ilusão criada pela percepção limitada dos seres vivos. Na realidade, tudo é eterno e simultâneo. O fim dos tempos, então, não é um evento futuro, mas uma realidade presente em potencial.

O conceito do Véu do Tempo em Oblivion é interpretado pelos panenteístas como uma metáfora para a limitação da percepção humana. Eles acreditam que, no fim dos tempos, o Véu será levantado, e a verdadeira natureza do Todo será revelada. Isso não significa o fim da existência, mas uma expansão da consciência para abraçar a realidade em sua totalidade.



◆VÉU DO TEMPO◆



Ordens Panenteístas

As ordens panenteístas de Oblivion refletem a diversidade e a riqueza de suas crenças, cada uma com sua interpretação e práticas dentro desta modalidade de fé. Estudiosos vorazes de tudo que existe, os panenteístas podem ser encontrados igualmente em templos ou bibliotecas, em monastérios ou em universidades. Entender universo também leva muitos panenteístas a serem exploradores dedicados e curiosos, sempre com uma sede enorme de desvendar ligações de suas atividades diárias com o Deus que se revela no Todo do universo. Ainda que distintas entre si, todas as ordens panenteístas refletem este caráter de propósito e prática, de um jeito ou de outro. Aseguir estão cinco ordens distintas:

◆ Os Guardiões da Biblioteca de Tevuná:

Em Tevuná stá a ordem panenteísta mais proeminente de Oblivion, e mesmo entre os estudiosos da erra do saber, a ordem mais reverenciada é a dos Guardiões da Biblioteca. Estes sábios são os mestres do conhecimento ancestral e guardiões dos pergaminhos sagrados. Eles acreditam que a verdadeira compreensão do Todo vem do estudo e da contemplação dos mistérios do universo. Sua prática espiritual envolve rituais de meditação, ensino e a preservação do saber. São vistos como os grandes mediadores entre o conhecimento divino e o mundano, mantendo a chama da sabedoria acesa através das eras.

◆ **Os Peregrinos das Sendas Estelares:** Os Peregrinos das Sendas Estelares são místicos que buscam o divino na harmonia dos céus. Eles estudam os movimentos dos astros e interpretam os padrões das estrelas como mensagens do Todo. Suas práticas incluem a astrologia, a meditação sob o céu noturno e rituais que buscam alinhar o espírito com as energias celestiais. Eles são conhecidos por lerem os céus como ecos do passado e prenúncio de eventos futuros. Através de suas profecias, eles por guiam os outros através dos caminhos do destino revelado pela voz do Todo, que ecoa através do universo com clareza aqueles que sabem entende-la.

♦ **Os Tecelões do Destino:** Os Tecelões do Destino são videntes e oráculos que interpretam os fios do tempo. Eles acreditam que o futuro é um tecido em constante criação pelo Todo, e que cada escolha e ação entrelaça o destino do mundo. Esta ordem possui grande interesse em desvendar o Véu do Tempo, pois a história perdida lhes é claro sinal de que o Todo foi desequilibrado de forma brusca e terrível, merecendo grande esforço no debruçar da compreensão deste evento. Suas práticas envolvem a leitura de runas, a interpretação de sonhos e a busca por visões através de estados alterados de consciência. Profundos estudiosos da história, são respeitados por sua sabedoria e por oferecerem orientação nos momentos de incerteza.

♦ **Os Cantores do Véu Eterno:** Os Cantores do Véu Eterno são bardos e contadores de histórias que veem a música e a poesia como expressões do divino. Eles compõem hinos e cantos que celebram a unidade de todas as coisas e buscam elevar as almas ao Todo. Suas práticas incluem festivais, cerimônias e a criação de artefatos encantados que carregam a essência do Todo. Eles são amados pelo povo por trazerem beleza e inspiração à vida cotidiana, crendo que esta beleza torna a todos mais conscientes de sua ligação com o divino encontrado no Todo.

♦ **Os Guardiões do Equilíbrio:** Os Guardiões do Equilíbrio são protetores da natureza e defensores da harmonia entre todas as criaturas. Eles acreditam que cada planta, animal e pedra é uma manifestação do Todo e que preservar o equilíbrio natural é um ato de devoção. Os poucos druidas panenteístas que existem compõe as fileiras desta ordem. Suas práticas incluem rituais de cura, a consagração de espaços sagrados e a defesa contra as forças que buscam perturbar a ordem natural. Eles são conhecidos por sua conexão profunda com a terra e por sua habilidade em restaurar a paz onde há conflito.





Panteísmo

O panteísmo é uma concepção do mundo e uma doutrina filosófica que afirma que Deus e o universo são a mesma coisa. Para os panteístas, Deus não é um ser pessoal, antropomórfico ou criador, mas sim a totalidade de tudo o que existe, incluindo a natureza, a vida e a matéria.

Esta crença traz a compreensão de que Deus está presente em cada parte do universo, como uma unidade abrangente e imanente. Não é, portanto, um ser, mas a somatória de tudo que existe, existiu ou pode vir a surgir, a somatória de tudo e todos, isto é deus no panteísmo!

O panteísmo valoriza a natureza e o mundo material, e rejeita a dualidade entre corpo e alma. O universo, para o panteísmo, é eterno e auto-existente, mas pode sofrer mudanças e transformações.

Para os panteístas, tocar o divino é viver em conformidade com o universo, o mundo, os seres e objetos que nos cercam. Não é possível ofender a deus, pois este não é um ser individual, mas a coletividade de todas as coisas. Não é possível haver transgressões e pecados, pois não há uma vontade específica a ser consultada e seguida.

Contudo, ainda que o conceito de certo e errado não seja completamente compreensível ou delimitado no panteísmo, as questões de ação e reação, semeadura e colheita, atitude e consequência, estas são bem descritas, e espera-se que uma agregação ao ambiente seja causadora de reações por vezes catastróficas na fúria da natureza!

O panteísmo não se baseia nem origina nenhuma religião específica, mas pode ser encontrado em diversas tradições filosóficas e espirituais, especialmente entre povos orientais ou isolados, mantenedores de tradições antigas, em especial os famosos e misteriosos druidas, dos quais a esmagadora maioria são panteístas.

O panteísmo não explica os eventos naturais como fruto de uma vontade divina, mas sim como expressões da própria divindade. O objetivo dos panteístas é se harmonizar com o universo e se integrar à divindade.

Cosmogonia

Nessa cosmogonia, Deus não é uma pessoa, mas uma força ou essência que permeia tudo o que existe. Não há distinção entre o sagrado e o profano, pois tudo é divino. Os mortais podem se conectar com o divino por meio da contemplação, da meditação ou da ação.

Na cosmogonia panteísta, o universo e a divindade são indissociáveis. Não há um criador distinto da criação, nem uma entidade transcendente que governa de um plano superior. Tudo o que existe é manifestação do divino; cada átomo, cada estrela, cada pensamento e cada momento é uma expressão do sagrado.

No princípio, não havia separação, apenas a unidade infinita, uma existência sem forma, sem tempo, sem espaço. Era o Absoluto, a realidade última, a essência de tudo. Neste estado primordial, não havia "antes", pois o tempo ainda não se desdobrava. Não havia "lá", pois o espaço ainda não se expandia. Havia apenas o Ser, imanente e eterno.

Dentro deste Ser, o potencial de todas as coisas repousava. Não era um vazio, mas plenitude; não era inércia, mas possibilidade pura. E dessa plenitude surgiu a diversidade infinita do universo. Não por vontade ou intenção, mas como a natureza inevitável do divino se conhecer e se experimentar em infinitas formas e experiências.

A matéria coalesceu das vibrações do Ser, formando galáxias, estrelas e planetas. A vida brotou como uma expressão natural da divindade, explorando a existência através de incontáveis perspectivas. Cada ser vivo, cada elemento da natureza, cada fenômeno físico é uma faceta do divino, explorando a existência através de si mesmo.

A cosmogonia panteísta não fala de um começo ou um fim, mas de um eterno desdobramento do divino em todas as coisas. O universo não foi criado, mas é a própria natureza do divino se manifestando. E continuará a se manifestar, em ciclos sem fim, em formas sempre novas e maravilhosas, numa dança eterna de existência. Tudo é um, e o divino é tudo.





Soteriologia

A soteriologia panteísta envolve a ideia de que a salvação evolucionária é alcançada pela harmonia com a natureza, pela sabedoria, pela meditação ou pela iluminação. A salvação pode ser entendida como a paz interior, o equilíbrio ou a consciência cósmica.

Na visão panteísta, a soteriologia é entendida não como uma busca por salvação externa, mas como um processo de alinhamento e harmonização com o divino que permeia todas as coisas. A vida é vista como uma jornada de reconhecimento e integração com a essência divina que reside em tudo.

Portanto, a "salvação" é um processo contínuo de autoconhecimento e expansão da consciência, onde cada ser busca entender seu papel no tecido

interconectado da realidade.

Para o panteísta, cada ação, pensamento e sentimento são intrinsecamente ligados à divindade imanente. O respeito por todas as formas de vida e pelo ambiente natural é fundamental, refletindo-se em práticas sustentáveis e na proteção dos ecossistemas. A meditação e a contemplação são práticas que ajudam a cultivar uma sensação de unidade com o universo, silenciando a mente para sentir a presença do divino dentro de si e ao redor.

A ética e a responsabilidade são cruciais, pois cada ação tem repercussões em todo o cosmos. Os panteístas se esforçam para agir de maneira ética, buscando o bem-estar coletivo e evitando causar dano ou sofrimento. A comunhão com a natureza é uma fonte de sabedoria e renovação espiritual, e os rituais ao ar livre, as celebrações das mudanças das estações e a observação dos ciclos naturais são práticas comuns.

O cuidado com o corpo e a mente é essencial, pois são manifestações do divino. A "salvação" panteísta é alcançada através da vivência consciente desses princípios, buscando a integração com o todo. Não é um destino final, mas um processo dinâmico de crescimento e evolução.

Escatologia

A escatologia panteísta envolve a ideia de uma unidade cósmica, na qual cada ser é uma manifestação divina, e está conectado a tudo o que existe. Há também a noção de uma iluminação, na qual a pessoa se liberta da ilusão da separação e se reconhece como parte do senso divino.

Na escatologia panteísta, o conceito do eterno retorno ressoa profundamente com a visão de que o divino é imanente em tudo e que o universo é uma manifestação cíclica da divindade. A ideia de um ciclo sem fim de morte e renascimento, destruição e criação, é central para essa visão. Um druida, alinhado com as forças da natureza e o ritmo das estações, certamente encontraria ressonância com essa noção.

O universo é um tecido intrincado onde cada fio é essencial para a integridade do todo. A história não é uma linha reta, mas como um círculo, um ciclo eterno de nascimento, vida, morte e renascimento. Neste ciclo, cada fim é apenas o prelúdio de um novo começo, cada conclusão dá lugar a uma nova criação.

A morte não é o término, mas uma transição, um retorno ao útero cósmico de onde toda a vida emerge. Assim como as árvores perdem suas folhas no outono, apenas para florescer novamente na

primavera, os seres vivos sabem que a morte é seguida por renovação. Eles acreditam que, ao morrer, se dissolvem de volta na divindade, substância primordial de onde toda a existência brota.

Os druidas de Oblivion, guardiões do conhecimento antigo, ensinam que o universo respira em um ritmo constante de expansão e contração. Cada respiração é uma era, cada suspiro é uma vida. Eles falam de uma grande Roda do Tempo, girando incessantemente, movendo-se através das eras como as estações mudam no ciclo anual.

A escatologia não é uma preocupação com o fim dos tempos, mas uma aceitação do fluxo natural das coisas. O fim é apenas o começo de um mundo novo e diferente, onde as almas que se dissolveram na divindade emergem novamente em novas formas, novas vidas, novas histórias.





Ordens Panteístas

Dentro do vasto e místico mundo de Oblivion, as ordens de druidas panteístas se destacam por sua conexão íntima com o divino imanente. Ainda que sejam plurais, as ordens panteístas comungam da mesma categoria de fé e forma de entender os acontecimentos do mundo à sua volta. A maioria das ordens panteístas são formadas por druidas, mas evidentemente não são apenas druidas que comungam das crenças por elas defendidas e vividas. Muitas culturas são panteístas, se não em sua totalidade, ao menos por influência de suas crenças em outras formas de fé sincretizadas pelo mundo todo.

Aqui estão cinco ordens distintas, cada uma refletindo a singularidade de sua fé, moldadas pelas terras que habitam:

◆ Os Guardiões da Floresta da Perdição:

Os Guardiões são druidas que veem a Floresta da Perdição como um santuário vivo da divindade. Eles acreditam que a maldição da floresta é uma forma de proteção sagrada, mantendo o equilíbrio entre o mundo natural e o reino espiritual. Esses druidas praticam uma forma de magia que envolve a comunicação com as almas perdidas, guiando-as para a paz e impedindo que perturbem o equilíbrio delicado da floresta. Também protegem a Árvore da Vida, de onde acreditam que começou toda a existência do continente de Oblivion, e cuja proteção é o objetivo mais importante para a manutenção da vida como a conhecemos.

◆ **Os Sábios de Lotha:** Em Lotha, os druidas são conhecidos como Sábios. Eles honram a terra fértil e a liberdade que ela oferece, vendo a divindade na abundância e diversidade da vida. Os Sábios de Lotha são mestres em cura e herbalismo, utilizando o conhecimento ancestral das plantas para manter a saúde e o bem-estar da comunidade, refletindo a generosidade do divino. Suas peregrinações por todo o reino é vista como sinal de que as colheitas serão prósperas, e que a vida prospera mesmo em meio à lutas e diversidades enfrentadas por este valente povo. Há quem acredite que viver em Lotha só é possível graças aos Sábios!

♦ **Os Cantores de Te'õngue:** Os Cantores de Te'õngue reverenciam o titã colossal que forma seu reino, vendo-o como uma manifestação direta do divino. Eles cantam hinos antigos que ressoam com a vibração do titã, acreditando que suas vozes ajudam a manter a harmonia entre as tribos e fortalecem o espírito do titã. Sua música é uma forma de oração, celebrando a unidade de todas as formas de vida. Para esta ordem, o titão não é simplesmente uma criatura inexplicável, mas um símbolo – assim como seu povo vive no titã, toda a vida habita no corpo divino que compõe um universo unificado e ligado, com cada forma de vida dependente uma da outra para continuar a existir e prosperar.

♦ **Os Tecelões do Destino:** Os Tecelões do Destino são uma ordem que se espalha por várias regiões de Oblivion, unidos pela crença de que o destino de cada ser é um fio na tapeçaria divina do universo. Eles buscam entender os padrões do destino e guiar os outros a encontrar seu lugar na ordem natural, tecendo magia que alinha os caminhos individuais com o fluxo do divino. Videntes, andarilhos e nômades por todo o mundo podem vir a se revelar como um Tecelão do Destino, viajando e buscando linhas soltas, carentes de conselhos e ajustes para cumprirem seu papel diante do destino!

♦ **Os Guardiões das Estações:** Esta ordem celebra o ciclo eterno das estações como a dança do divino. Eles marcam as mudanças do ano com festivais elaborados que honram a morte e o renascimento inerentes à natureza. Os Guardiões das Estações são os protetores das antigas tradições e mantêm o conhecimento dos ritmos naturais que governam o crescimento e a decadência. Cada equinócio e cada solstício são semanas em que esta ordem mais atuam em Oblivion, levando seus rituais à conhecimento público, algo que normalmente não é percebido nos tempos que intermediam estes eventos.





Politeísmo

Um sistema de fé politeísta é uma crença religiosa que envolve a existência e a adoração de múltiplas divindades, cada uma com uma personalidade, uma vontade e um domínio próprios. Essas divindades podem ser organizadas em um panteão, uma família cósmica que representa o núcleo do sistema de crenças de um povo ou etnia.

Os deuses politeístas são frequentemente vistos como semelhantes aos humanos (antropomórficos), em seus traços de personalidade, mas com poderes individuais a mais, habilidades, conhecimentos ou percepções. Eles podem interferir diretamente na vida dos mortais, às vezes agindo com bondade, outras vezes com crueldade, de acordo com as suas mitologias.

Os deuses politeístas podem ser especializados em determinadas áreas, como elementos da natureza, relações humanas, objetos, atividades e etc. Por exemplo, um deus do trovão, um deus do sol, uma deusa da chuva, uma deusa da terra e etc. Cada divindade pode ter forças e poderes especiais, sendo adorada por diferentes motivos ou ocasiões.

Os crentes politeístas podem adorar as divindades no seu conjunto, ou se concentrar apenas em um grupo específico de deuses, determinado por diversas condicionantes como a ocupação, os gostos, a experiência pessoal, a tradição familiar, etc. Também é possível adorar uma única divindade, considerada suprema, sem descartar a existência de outros deuses. Essa posição religiosa foi chamada de henoteísmo, mas alguns preferem chamá-la de monolatria.

O politeísmo não pode ser claramente separado das crenças animistas predominantes na maioria das religiões populares. Os deuses do politeísmo são, em muitos casos, a mais alta ordem de um continuum de seres sobrenaturais ou espíritos, que podem incluir antepassados, demônios, entre outros. A crença na existência de todos esses seres não implica que todos sejam adorados.

Cosmogonia

Nessa cosmogonia, os deuses interagem entre si e com os mortais, podendo ser benevolentes, malévolos ou indiferentes. Os mortais podem cultuar, invocar ou ofertar aos deuses, buscando sua proteção, favor ou perdão.

No princípio, havia um vazio sem forma. Nesse abismo primordial, os primeiros sussurros de poder começaram a vibrar, tecendo a tapeçaria do destino e gerando as doze divindade.

SOFIA, deusa do conhecimento, foi a primeira a discernir o caos. Com sua pena e livro, seu primeiro ato foi iluminar a escuridão, dando origem a FOTEINOS, deus da luz, cujo brilho banhou o universo com possibilidades.

Enquanto isso, LATHOS, deus da enganação, sorria maliciosamente, entrelaçando ilusões e mistérios nas lacunas do conhecimento.

SINKROUSIAKI, o deus da guerra, forjou a existência com conflitos e desafios, esculpindo a bravura e a glória no coração dos deuses e dos seres vivos. Seu grito de batalha ressoou, despertando KATAIGIDA, o deus da tempestade, cujos trovões e relâmpagos moldaram os céus e os mares.

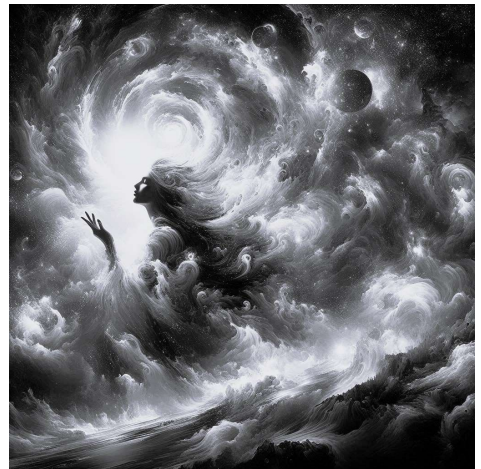
A harmonia começa com FYSI, a deusa da natureza, cujas mãos verdes espalharam vida por toda parte, enchendo o vazio com florestas, montanhas e rios. Ela dançou com ZOE, a deusa da vida, e juntas, semearam as

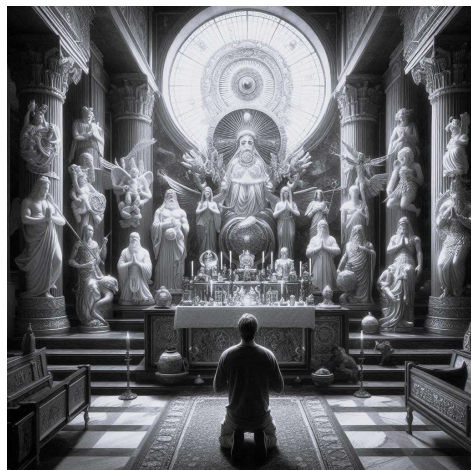
sementes da cura e da compaixão.

Mas onde há vida, há também a morte. THANATOS, o deus da morte, caminhou silenciosamente, equilibrando a existência com a promessa do fim. Sua foice cortava o fio da vida, e tecia a esperança da renovação.

ILLUMI, o deus dos sonhos e pesadelos, pintou o véu da noite com estrelas e visões, oferecendo aos mortais um vislumbre do que jaz além da vigília. Enquanto isso, CHAODIS, o deus do caos, ria enquanto desfazia e recriava, celebrando a eterna mudança, mostrando que já estava lá o tempo todo.

SEIRA, deusa da ordem, ergueu-se para impor estrutura e lei, sua coroa brilhando como um farol de estabilidade. OUDETEROS, deus da neutralidade, observava tudo, em seu círculo perfeito simbolizando a paz que vem com o equilíbrio.





Soteriologia

A soteriologia politeísta geralmente envolve a ideia de que os deuses podem ajudar ou atrapalhar o mundo mortal, que depende da devoção, do sacrifício, da moralidade ou de alguma combinação desses elementos. A salvação pode ser entendida como a libertação do sofrimento, a reencarnação, o nirvana ou a união com os deuses .

Na tapeçaria vibrante da soteriologia politeísta de Oblivion, cada fio é uma prece, cada nó é uma crença, e o tecido final é a proteção divina que envolve o mundo dos mortais. Neste sistema, não há uma única divindade que monopoliza a adoração; em vez disso, os crentes reconhecem o domínio de cada deus e deusa, oferecendo orações e rituais específicos para cada um conforme as

circunstâncias da vida.

SOFIA, a deusa do conhecimento, é invocada nos momentos de aprendizado e descoberta. FOTEINOS, o deus da luz, é celebrado a cada amanhecer, quando os primeiros raios de sol tocam a terra. LATHOS, o deus da enganação, é tão temido quanto reverenciado. Os atores colocam máscaras em seu altar, pedindo que ele lhes conceda a habilidade de encantar e entreter. SINKROUSIAKI, o deus da guerra, é honrado pelos guerreiros antes do combate. FYSI, a deusa da natureza, é adorada por todos aqueles que trabalham a terra e cuidam das criaturas vivas. KATAIGIDA, o deus da tempestade, é reverenciado pelos marinheiros e viajantes. ZOE, a deusa da vida, é a mais amada entre os curandeiros e aqueles que buscam cura. THANATOS, o deus da morte, é abordado com uma mistura de respeito e temor. ILLUMI, o deus dos sonhos, é invocado na calada da noite por aqueles que buscam visões ou sofrem com pesadelos. CHAODIS, o deus do caos, é visto como um mal necessário ou um agente de mudança. SEIRA, a deusa da ordem, é a patrona dos governantes e legisladores. Por fim, OUDETEROS, o deus da neutralidade, é o equilíbrio entre todos. Em momentos de conflito ou dúvida, é a ele que se recorre.

Escatologia

A escatologia politeísta geralmente envolve a ideia de um destino individual, no qual cada pessoa é guiada por um deus patrono ou por um herói ancestral, para um reino espiritual adequado à sua natureza e às suas escolhas.

Em tempos imemoriais, antes que o Véu do Tempo lançasse sua sombra sobre Oblivion, os deuses caminhavam entre os mortais, tecendo a realidade com fios de divindade. A presença deles era tão palpável quanto a brisa que acaricia a pele ou o calor do sol.

Mas então, o Véu do Tempo trouxe uma cortina escura e densa que se interpôs entre os céus e a terra. Com sua chegada, os deuses começaram a desvanecer um a um, como estrelas se apagando no crepúsculo.

A noite eterna ameaçava engolir Oblivion, e com ela, a esperança parecia se perder. No entanto, mesmo diante dessa escuridão, uma centelha de esperança persistia. Os mortais de Oblivion, guiados pela memória das divindades e pela força de sua fé, começaram a buscar maneiras de dissipar o Véu. Eles se voltaram para as antigas escrituras e rituais, invocando o poder que uma vez fluía livremente entre os céus e a terra. O fim do mundo aconteceu diante do Véu do Tempo, e apenas um retorno firme às antigas tradições podem trazer devolta o período de paz que só aconteceu quando os “deuses antigos”

existiam. Apenas seu retorno pode colocar um fim no Véu do Tempo, e trazer devolta aqueles que cuidaram deste mundo desde a sua formação, e seguirão cuidando ao retornarem.

A escatologia politeísta de Oblivion fala de um novo amanhecer após a noite mais escura, um tempo em que o Véu do Tempo se dissipará, e os deuses e mortais caminharão juntos mais uma vez. As divindades principais, renovadas pelo amor e pela fé de seus seguidores, reafirmarão seu compromisso com o mundo de Oblivion, prometendo nunca mais deixar que as sombras do esquecimento caiam sobre a terra. É uma narrativa que inspira temor e esperança, lembrando a todos que, mesmo nas horas mais sombrias, a luz pode ser encontrada na união e na perseverança dos fiéis.





Ordens Politeístas

O panteão dos doze deuses é uma antiga religião que venera as divindades que governam os diferentes aspectos do mundo e da humanidade dentro da visão politeísta, que está sendo enfraquecida desde o Véu do Tempo. Cada divindade é cultuada de forma generalizada pelos politeístas no primeiro dia de cada mês atribuído ao seu nome. Além disso, cada um tem um domínio específico, uma personalidade e um símbolo que os representa.

É importante lembrar que os crédulos politeístas não costumam escolher apenas uma divindade para cultuar, mas oram aquela que mais se adequa a situação que se vive. Contudo, os sacerdotes podem ser de uma divindade específica, bem como os templos. Assim, estes são os 12 deuses:

♦ **SOFIA, a deusa do conhecimento.**

Ela é a patrona dos sábios, dos estudiosos e dos inventores. Ela valoriza a razão, a curiosidade e a aprendizagem. Ela é representada por um livro aberto com uma pena.

Os templos de SOFIA são bibliotecas grandiosas, salões de estudo e laboratórios avançados, onde o silêncio é mantido com reverência, e o som das páginas virando é uma constante.

Os rituais do culto a SOFIA envolvem a leitura de textos sagrados, a meditação sobre enigmas filosóficos e a realização de experimentos para desvendar as leis do universo.

♦ **LATHOS, o deus da enganação.**

Ele é o patrono dos trapaceiros, dos mentirosos e dos ilusionistas, e valoriza a astúcia, criatividade e diversão. É representado por uma máscara com um sorriso malicioso.

Os templos de LATHOS são espaços de maravilhas e ilusões, onde nada é o que parece. As paredes são adornadas com espelhos que distorcem a realidade, e as passagens secretas levam a salas de reunião ocultas.

Os rituais internos da Ordem são complexos e muitas vezes envolvem jogos de palavras, enigmas e charadas. O culto a LATHOS é um lembrete de que a verdade pode ser mais estranha do que a ficção.

♦ **SINKROUSIAKI, o deus da guerra.**

Ele é o patrono dos guerreiros, dos soldados e dos conquistadores. Ele valoriza a força, a coragem e a glória. Ele é representado por uma espada ensanguentada com uma coroa de louros. Os templos de SINKROUSIAKI são fortalezas imponentes, localizados em pontos estratégicos, servindo como bastiões de força e poder. As paredes são decoradas com armas e armaduras, troféus de batalhas passadas, e os altares são adornados com coroas de louros, simbolizando a vitória e a supremacia.

Os rituais do culto envolvem simulações de batalhas, duelos e estratégias de guerra. O culto a SINKROUSIAKI é um lembrete constante de que a paz muitas vezes é forjada através do conflito e que a honra é conquistada na ponta da espada.

♦ **FOTEINOS, o deus da luz.**

Ele é o patrono dos artistas, dos poetas e dos visionários, e valoriza a beleza, a inspiração e a iluminação. Ele é representado por um sol radiante com um olho no centro.

Os templos de FOTEINOS são obras de arte em si mesmos, com vitrais coloridos que pintam o chão com mosaicos de luz e salões iluminados que ressoam com a harmonia das esferas celestiais. Os rituais do culto envolvem meditações sobre a natureza da luz e da verdade.

♦ **FYSI, a deusa da natureza.**

Ela é a patrona dos agricultores, dos animais e das plantas, e valoriza a harmonia, a fertilidade e o crescimento. Ela é representada por uma árvore frondosa com um pássaro no galho.

Os templos de FYSI são jardins exuberantes e florestas sagradas, onde a vida floresce em abundância.

Os rituais do culto envolvem plantações e colheitas cerimoniais, bem como meditações profundas nas florestas e montanhas.

Em tempos de desequilíbrio ecológico, os seguidores de FYSI são vistos como guardiões do planeta, trabalhando incansavelmente para restaurar a saúde da terra. Eles são os curandeiros do mundo, usando seu conhecimento para curar as feridas infligidas pelo descuido e pela ganância.





♦ KATAIGIDA, o deus da tempestade.

O patrono dos marinheiros, dos viajantes e dos aventureiros, e valoriza a liberdade, a aventura e o desafio. Ele é representado por um raio com uma âncora.

Os templos de KATAIGIDA são construídos em locais onde os elementos se encontram em sua forma mais selvagem: em penhascos enfrentando o mar aberto, em ilhas distantes onde os ventos sopram sem restrições.

Os rituais do culto a KATAIGIDA envolvem a bênção dos navios e das tripulações antes de partirem para o mar, bem como oferendas lançadas às ondas para apaziguar a fúria dos elementos.

O culto a KATAIGIDA é um lembrete de que a vida é uma jornada cheia de desafios e que, ao enfrentá-los, podemos descobrir nossa verdadeira força, apaziguando a tempestade que está em nós!

♦ ZOE, a deusa da vida.

Ela é a patrona dos curandeiros, dos médicos e dos protetores, e valoriza a saúde e bondade. Representada por um coração com uma cruz.

Os templos de ZOE são santuários de tranquilidade e renovação, projetados para serem oásis de paz em meio ao caos do mundo exterior, com jardins medicinais, fontes de águas curativas e salas de meditação.

Os rituais do culto a ZOE envolvem cerimônias de purificação, bênçãos de saúde e sessões de cura coletiva.

Em tempos de guerra ou desastre, os seguidores de ZOE são vistos como anjos da misericórdia, trazendo esperança e alívio onde há apenas desespero.

♦ THANATOS, o deus da morte.

Patrono dos necromantes, dos assassinos e dos justiceiros, e valoriza a ordem, a justiça e o equilíbrio. Ele é representado por uma foice com uma balança.

Os templos de THANATOS são construídos com uma arquitetura majestosa e sombria, muitas vezes localizados em locais isolados, como cemitérios ou catacumbas. Estes espaços sagrados são mantidos com solenidade e respeito.

Os rituais do culto a THANATOS envolvem cerimônias de passagem e a celebração da vida dos que se foram.

♦ **ILLUMI, o deus dos sonhos e pesadelos.**

Patrono dos sonhadores, dos profetas e dos loucos, valoriza a imaginação, intuição e surpresa. Ele é representado por um olho com o centro estrelado.

Os templos de ILLUMI são santuários etéreos, muitas vezes localizados em lugares de beleza natural que inspiram tranquilidade e introspecção.

Os rituais do culto a ILLUMI envolvem meditações guiadas, sonhos lúcidos e a criação de talismãs oníricos, um lembrete de que há mais na existência do que aquilo que é visto com os olhos abertos.

♦ **CHAODIS, o deus do caos.**

Patrono dos revolucionários, valoriza mudança e liberdade. Representado por uma chama com uma caveira.

Os templos de CHAODIS são espaços dinâmicos e em constante mudança. Seu culto é um lembrete de que a ordem e o caos são dois lados da mesma moeda e que a verdadeira harmonia só pode ser alcançada quando ambos são reconhecidos e respeitados.

♦ **SEIRA, a deusa da ordem.**

Patrona dos juízes e legisladores, valoriza a estabilidade e a lei. Representada por um cetro com uma coroa.

Os templos de SEIRA são construções imponentes, situadas no coração das cidades, onde as decisões que afetam o

cotidiano dos cidadãos são tomadas. Estes espaços sagrados são projetados com linhas retas e formas geométricas perfeitas, refletindo a ordem e a precisão que a deusa representa.

Os rituais do culto a SEIRA envolvem cerimônias de juramento, um lembrete constante da importância da lei e da ordem para a prosperidade de Oblivion.

♦ **OUDETEROS, o deus da neutralidade.**

Patrono dos filósofos, mediadores e pacifistas, valoriza a sabedoria, a moderação e a harmonia. Representado por um círculo com um ponto no meio.

Seus templos são espaços de calma e reflexão, muitas vezes localizados em áreas de convergência entre diferentes culturas e ideologias. Seus seguidores aprendem a ouvir diferentes pontos de vista e a encontrar soluções respeitando a diversidade de opiniões.



♦VÉU DO TEMPO♦

172

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com

◆Epílogo◆



◆VÉU DO TEMPO◆

173

Elton Rodrigues da Costa - Firarian@hotmail.com



Com um mundo completamente descrito nas páginas que se findam aqui, você tem em mãos todo o cenário do Véu do Tempo, descrevendo o continente de Oblivion, com ideias para aventuras em cada rumor e boato, em cada porta aberta de decisão do que será verdade ou não em seu mundo, bem como inúmeros conflitos e problemas a serem resolvidos. Não houve a pretensão de deixar tudo explicado - este material deixou lacunas e contradições propositalmente, de modo que cada jogador e mestre de Oblivion tenha seu próprio mundo de campanha, deixando-o vivo e dinâmico.

Com uma descrição de mundo físico e espiritual tão diversa, é comum que você, leitor, leve sua própria visão de mundo para seu jogo. Estimulamos isso fortemente!

Quer que a realidade seja monoteísta, e dar a uma única divindade o posto de Deus Verdadeiro? Com este material, você pode!

Prefere um panteão politeísta clássico de mundos de fantasia medieval? Em Oblivion, você tem!

Prefere algo mais cientificamente acurado? Você tem material para isso!

Quer uma magia arcana maligna? Temos! Um esforço humano? Pode ser! Um presente divino? Então, tá!

O mundo de Oblivion é seu, agora! Mude, modele, “perverta” o material que tem em mãos ao seu bel prazer, e torne-o vivo! Mais ainda, sempre que o fizer, se tiver o desejo de partilhar suas ideias, envie-as a mim – pode ser que suas mudanças entrem para a lore oficial do jogo, se esta for sua vontade!

Obrigado por sua leitura, interesse e uso deste trabalho que nasceu de um grupo de pessoas que tinham suas próprias experiências de vida e visões de mundo, mas que se respeitam em suas diferenças sem precisar deixar nada disso de fora para se divertirem juntos. Espero que você e seu grupo façam o mesmo!

Bom jogo!



Contato

Eu gostaria muito de saber sua opinião sobre este material! Caso seja de sua vontade compartilhar comigo suas impressões após a leitura destas páginas, você pode entrar em contato comigo através do e-mail firarian@hotmail.com

A diagramação deste material, bem como as ilustrações, foram feitas de fã para fã, e certamente poderiam ser melhoradas com voluntários que desejem participar deste projeto. Se você tem interesse em compor este quadro, me envie um e-mail para

compartilhar ideias e intenções. O Véu do Tempo está se abrindo para que pessoas interessadas como você participem de seu crescimento e surgimento no cenário do RPG nacional.

Se usar este material, e quiser que suas partidas sejam conhecidas, me envie suas aventuras e elas podem surgir, com o devido crédito em suplementos futuros.

Se quer apenas dar sua opinião, enviar correções ou dúvidas, estamos abertos a ouvi-los.

