

PALEOPARADISIANOS



Henrique "Morcego" Santos

TOMO 1



História de Paradísia

As Crônicas dos Moldadores de Estrelas

Antes de ocupar a segunda mais alta posição na Roda dos Mundos, Paradísia surgiu do Aether como o plano altíssimo quando seu plano inferior, a Terra, era dominada pelos grandes impérios dos Dragões Elementais, das Aves Celestiais e dos Atlantes. Os contatos interplanares entre Paradísia e a Terra eram extremamente limitados, uma vez que as raças terrenas tinham seus próprios interesses dentro de seu plano, e os paradisianos tinham uma escala de poder quase impensável, e empregavam este poder em viagens através do Aether e em batalhas entre si (amigáveis ou não), pois sua natureza intrínseca era voltada à evolução de suas existências individuais, adquiridas através de meditação e artes de canalização de suas energias internas para atingir tais níveis superiores.

Nesta época, Luna não era o único semiplano da Orbe marcando os céus dos planos físicos. O semiplano de Lilith era visto como uma espécie de lua negra com uma trajetória irregular. Mesmo assim, este semiplano era habitado por uma raça de criaturas chamadas pelos paradisianos de Moldadores de Estrelas, ou Khri – os dois mundos mantinham uma forte conexão devido ao espírito guerreiro e voltado à evolução das energias internas em vez da evolução das energias externas (como é o caso da Magia).

Certos tenebritas tinham esparsos contatos com paradisianos em regiões de Spiritum, Arcádia e Sonhar, principalmente Zarcattis, Chernobog, Tezcatlipoca, Apophis, Llyanmákchi e Kriene'Lavi – porém, quase sempre os tenebritas eram tratados com violência e desprezo, uma vez que os paradisianos tinham poder em abundância pela posição de seu plano altíssimo, e as energias degenerativas da Roda dos Mundos já tornavam os tenebritas enfraquecidos na ausência de doadores de Forma-Pensamento. Os citados tenebritas vez ou outra conseguiam certo contato amistoso, mas não foram poucos os tenebritas e lamazuus que enfrentaram e pereceram ante o poder bélico de um guerreiro paradisiano ou khri.

E então, os tenebritas perceberam que a aliança entre o plano altíssimo e o semiplano precisava ser desfeita antes do iminente e tão próximo Giro da Roda, pois uma vez que o semiplano não sofreria com a desenergização dos planos, seu apoio aos paradisianos ainda seria uma ameaça. Diversos tenebritas então empreenderam campanhas para corromper os Moldadores de Estrelas e torná-los seus servos, enquanto tentavam atrair a atenção dos paradisianos para as regiões astrais.

O resultado foi uma avassaladora cisma ocorrida em Lilith, em que surgiram dois lados em uma guerra que tomou todo o plano: os khri ainda puros e perscrutadores da evolução interior, e os novos servos tenebritas que passaram a buscar o poder através de pactos e da Obscuridade que marca a deterioração dos planos físicos. A guerra foi destrutiva demais para a sustentação do semiplano, fazendo-o se quebrar em duas partes e marcando a destruição de Lilith. No entanto, cada parte continuou existindo como um Vale Espiritual, se posicionando dentro da Orbe em um local mais próximo de sua nova natureza: o Vale de Andlangr passou a ficar situado além de Paradísia, onde estaria quase o limite da Orbe de onde nasceria o novo plano físico mais alto que Paradísia, habitado pelos Bosatsu; já o Vale de Narcisson se situou entre Tenebras e Infernun, com uma raça chamada Narcikhoi. Este evento de escala orbital também marcou o Giro da Roda dos Mundos, empurrando definitivamente Tenebras para fora da Orbe (consequentemente colaborando para o surgimento do Abismo) e trazendo para dentro da Orbe o novo plano altíssimo chamado Edhen.

Enquanto o Giro ocorria e os paradisianos percebiam a iminência da desenergização de seu plano inteiro, os mais sábios buscavam uma solução para impedir que seus grandes poderes fossem definitivamente perdidos. Foi então que um paradisiano chamado Ashirrah apresentou como solução o que passaram a ser chamados de Portões de Ashirrah: o poder supremo em suas almas seria “armazenado” em invólucros espirituais em diversos níveis, como cofres dentro de cofres – estes invólucros eram

invulneráveis à desenergização do Giro, porém, impedia os paradisianos de usar seus poderes supremos enquanto os mantinham armazenados. Apenas após o completo Giro é que seria possível reabrir os Portões de Ashirrah e voltarem aos antigos poderes supremos, enquanto todos os paradisianos que não realizavam o procedimento dos Portões viam seus poderes e sua essência se desfazerem gradualmente – estes paradisianos desenergizados passaram a ser chamados de Vulgares pelos outros.

O Giro ocorreria sem problemas para Paradísia e seus habitantes voltariam ao pleno poder sem grandes dificuldades, se não fosse pela Confusão do Giro.

Novo Mundo

De acordo com os estudiosos da Roda dos Mundos, um dos efeitos causados pelo Giro é chamado de Confusão, em que a mudança do plano para um padrão vibratório inferior apaga a memória dos habitantes enquanto “condensa” sua estrutura celestial em uma forma física menos poderosa, mais integrada às leis naturais de seu plano físico. Desta forma, os paradisianos iam perdendo suas memórias e subitamente se vendo em corpos diferentes dos que tinham no Éon anterior. No caso dos paradisianos neste Éon da Raça de Ferro (como são chamados os seres humanos da Terra neste Éon), seus corpos se tornaram nada mais que uma forma evoluída de uma espécie de mamífero existente no plano, chamado de Kal-Leb, ou “Mastim Angélico”. Porém, a proximidade entre a espécie Paradisiana e a espécie Kal-Leb é tão distinta quanto a espécie *Homo sapiens sapiens* é dos outros primatas da Terra. Com isso, todos os paradisianos vivendo em seu próprio plano se esquecem de seu imenso poder contido nos Portões de Ashirrah depois de terem realizado este procedimento, enquanto os Vulgares perdem definitivamente seu antigo poder supremo e passam a contar “apenas” com os poderes intrínsecos à sua raça nascida neste novo Éon.

A nova raça paradisiana se espalhou pelo plano inteiro em ondas migratórias através dos primeiros séculos de existência,

formando as oito grandes ramificações étnicas que compõem Paradísia: os Alfar, Amazimu, Asuras, Bognir, Djaguá, Elohim, Jotunn e Otso. De acordo com textos apócrifos mantidos pelos antigos paradisianos, teriam havido na verdade dez ou até mesmo doze etnias etnias, sendo que uma nona teria migrado para o que futuramente seria chamado de Oceano de Poseidon e viveria como uma raça submarina, enquanto a décima seria na verdade uma raça corrompida desde o início que teria vivido na região que futuramente seria conhecida como Deserto de Dudaël, mas banida pelas primeiras tribos étnicas ao Mundo dos Pensamentos – outras duas seriam nada mais que tentativas de deixar doze elementos da mitologia paleoparadisiana.

Cada uma das oito etnias se desenvolveu com culturas razoavelmente distintas, integradas à fauna, flora e forças da natureza de suas regiões. Ainda assim, a vaga memória genética e espiritual contida dentro dos paradisianos os influenciou na formação de suas mitologias próprias envolvendo a Grande Guerra dos deuses sombrios contra os Moldadores de Estrelas, e como os Bosatsu de Andlangr (também chamado de Tai-Qing) se tornaram o grande símbolo de evolução que todos deveriam buscar dentro de si – eles não sabiam dos Portões de Ashirrah, mas ainda assim seus mitos envolviam despertar poderes internos quase ilimitados através da disciplina física, mental e espiritual.

O nível tecnológico paradisiano nunca foi desenvolvido uma vez que o interesse sempre foi o controle das forças internas e não das externas. No entanto, os Bosatsu passaram a visitar as comunidades estabelecidas em toda Paradísia e instalaram em cada comunidade visitada um aparato chamado Vitrus, que poderia ser interpretado como uma interface para um supercomputador existente em Andlangr – embora o conceito de “computador” não seja capaz de realmente explicar o que é o Vitrus. Embora fosse mais parecido com um monólito de cristal esverdeado de pouca transparência, o monumento serviria de contato entre as comunidades e os conhecimentos dos Bosatsu sobre a evolução suprema, de acordo com os habitantes de Andlangr, um

processo de atuação completamente desprovido de instinto ou emoção, apenas pura racionalidade. Mesmo tão pouco possível, os praticantes dos ensinamentos do Vitrus passaram a desenvolver habilidades únicas voltadas à compreensão equacional da própria Existência, e passaram a ser chamados de Vítreos pelos outros paradisiânicos. Entre seus poderes, estava o acesso à Orbe de Vulcano usando o monólito como um portal, um local onde todos os eventos da Orbe poderiam ser revistos e analisados com a racionalidade, e decisões poderiam ser tomadas lá manipulando os acontecimentos. Apenas os paradisiânicos que passaram pelo processo dos Portões de Ashirrah conseguiram desenvolver as habilidades especiais – ou os paradisiânicos cujas almas são reencarnações de paradisiânicos que tenham passado pelo procedimento. Ou seja, Vulgares até poderiam se dedicar aos ensinamentos do Vitrus, mas nunca poderiam desenvolver as habilidades especiais.

Kherae, Kallebadam e a Zarcantropia

Uma das entidades mais veneradas pelos paradisiânicos em quaisquer etnias é Nyx, a Deusa da Noite. Não há nenhuma certeza sobre seu plano de origem, havendo como hipóteses os planos de Edhen, Paradísia (sobrevivente do Éon anterior com todos os poderes ao se manter fora do plano durante o Giro), Terra (como uma poderosa Deusa Ctônica), Andlangr, o Plano Elemental das Trevas ou mesmo o Plano dos Pensamentos. Seja qual for sua origem, o Culto à Deusa-Noite já era comum em todas as regiões de Paradísia desde o início dos tempos naquele Éon, e a divindade recompensava seus seguidores como um oráculo, mas também como uma realizadora de pactos: em troca da fidelidade do paradisiânico no pós-vida, Nyx dava ao paradisiânico vastos poderes ligados à sua natureza noturna enquanto em vida. Assim, surgiu a raça chamada Kherae, os primeiros Vampiros paradisiânicos. As principais sacerdotisas de Nyx se tornaram as mais poderosas Kherae, chamadas Híbride, Limos, Poinê, Anaplekte, Akhlys,

Nosos, Ker, Stygere, Letum, Tenebrae, Dino, Pefredo e Enyo.

Embora contivessem incríveis Poderes Vampíricos (que mesmo os Vulgares podiam adquirir ao realizarem o pacto com Nyx), sua nova condição lhes dava também a Fome, a necessidade de se alimentar da energia vital de outros seres para se manterem eternamente vivos e evitarem a pós-vida servindo como escravos espirituais dos desígnios de Nyx. Contudo, os Kherae realizavam viagens astrais à Terra para se alimentarem em vez de atacarem seus iguais de Paradísia. Por diversas ocasiões as primeiras guerras do início da Era Mítica foram marcadas pela presença de Kherae nos campos de batalha ceifando as vidas de soldados aleatoriamente e sugando sua energia vital. Desde essa época já existiam Clubes de Caça entre Atlantes, Dáctilos, Korybantes, Muvianos, Lemurianos, Hiperbóreos, Pictos, Thules e as Raças de Ouro, Prata e Bronze. Mesmo que não causassem mal aos paradisiânicos, os Kherae eram também caçados pelos seus irmãos planares por serem considerados traidores da missão evolutiva de sua raça. A cidade-floresta Jarnvid, habitada pelas bruxas-amazonas Jarnvidjur, ainda criou uma tropa de elite para combater os Kherae em Paradísia, cujo nome era Valrkjósa e os poderes especiais eram derivados dos Portões de Ashirrah, mas buscando ser um espelho iluminado dos poderes negros dos Kherae. Ainda assim, apenas os Kherae eram caçados, nunca os fieis ou sacerdotes de Nyx, que tinham sua fé respeitada uma vez que Nyx em si não era uma entidade benevolente nem maligna, apenas seus Kherae seriam uma maldição fruto dos Vulgares ambiciosos.

Outro contato dos paradisiânicos com entidades terrenas se deu devido à sua natureza bélica e suas características genéticas derivadas do principal predador mamífero de Paradísia, o Kal-Leb. Cada etnia paradisiânica foi contatada por um Totem Predador Mamífero terreno diferente, oferecendo sua própria “metodologia” para desenvolver os poderes ocultos dos paradisiânicos, incitando os instintos mais primais da raça. Assim, depois dos Vulgares e dos Vítreos, surgem os Viscerais, capazes de desenvolver

poderes ligados ao instinto predador e ao desenvolvimento de armas naturais como garras e presas. Os oito Totens a servirem de inspiração ao Viscerais são o Lince (Alfar), o Leopardo (Amazimu), o Tigre (Asuras), o Lobo (Bognir), a Onça (Djaguá), o Leão (Elohim), o Urso Polar (Jotunn) e o Urso (Otso). Novamente, os Vulgares não eram capazes de desenvolver tais poderes especiais, e foram buscar outras formas de ao menos simular os mesmos poderes dos Viscerais, chegando a duas entidades capazes de tal feito: o próprio Totem Kal-Leb e a tenebrita Zarcattis.

O Totem Kal-Leb era menos interessado em oferecer evolução aos paradisianos e mais sedento pelo controle da raça inteligente que seria evoluída de seus kal-lebs. O que este Totem nativo conseguiu fazer foi criar uma condição especial em que seus servos poderiam assumir cinco formas de acordo com sua vontade ou certas condições especiais incontrolláveis: além da forma comum, poderiam assumir uma espécie de forma selvagem com mais pelos, armas naturais protuberantes e instintos mais aguçados; uma terceira forma monstruosa meio homem, meio kal-leb de quase quatro metros de altura; uma quarta forma semelhante a um kal-leb mais selvagem e maior; e a quinta forma sendo um kal-leb comum. Devido à concentração de matilhas de kal-lebs nas regiões de Paradísia dominadas pelas etnias Bognir, Jotunn e Otso, a maior parte destas criaturas surgiu nestas regiões, com especial concentração na cidade-floresta de Jarnvid, onde praticamente todo representante masculino da cidade (Vulgar ou não) era infectado com esta condição especial, que passou a ser chamada de Kallebadam.

O primeiro sinal de corrupção em Paradísia na época se deu pelo contato que alguns paradisianos fizeram com Zarcattis, buscando uma fonte de poder maior que a dos Totens Terrenos e o Totem Kal-Leb. Devido ao nível de pureza de Paradísia e a distância de Tenebras e do Abismo com o plano paradisiaco, Zarcattis não tinha poder suficiente para simplesmente penetrar no plano e corromper todos os seres – ela sabia que os Bosatsu de Andlangr ainda eram muito poderosos e certamente tomariam parte contra ela. Assim, ela passou a atender os raros

paradisianos que a buscavam em viagens astrais pelos cantos obscuros de Spiritum, oferecendo-lhes grandes poderes ligados ao instinto e à selvageria em troca do pacto com suas almas. Os paradisianos estúpidos o suficiente para realizarem o pacto tiveram suas almas corrompidas com as energias entrópicas de Zarcattis e adquiriram o que viria a ser conhecido como Zarcantropia, uma maldição metamórfica em que o paradisiaco, em momentos de grande fúria, se transforma em um monstro de aparência biomecanoide com garras, presas, cauda espinhosa, asas cortantes e diversas outras armas naturais, atacando todos à volta (amigos e inimigos) até que não detecte mais a presença de nenhum ser vivo inteligente ou seja incapacitado/desmaiado/morto. Os poucos paradisianos estúpidos o suficiente para realizarem o pacto com Zarcattis logo perceberam seu erro, uma vez que não recebiam mais nenhum poder (mesmo os que tinham realizado o procedimento dos Portões de Ashirrah) e se viam gradualmente mais propensos a acessos de fúria que os transformavam nos monstros, tornando-os uma grande ameaça combatida pelos paradisianos sempre que avistados. Zarcattis conseguiu poucos paradisianos que venderam sua alma a ela conscientemente, mas sua maldição era passada a todos os paradisianos que eram feridos por um Zarcantropo e sobreviviam, espalhando sua maldição como um vírus no plano paradisiaco. Mais de uma cidade de etnia Otso foi inteira assolada pela maldição, que assassinou paradisianos ou os tornou novos Zarcantropos – diversas alianças entre as diferentes etnias foram realizadas em busca da erradicação da maior parte dos Zarcantropos, obtendo razoável sucesso.

Soldados-Tartaruga, Dáctilos e Korybantes

Enquanto os Vítreos seguiam os ensinamentos dos Bosatsu, os Viscerais desenvolviam sua selvageria com os Totens Predadores da Terra e os Vulgares buscavam soluções corrompidas como Kherae, Kallebadam e Zarcantropos, muitos paradisianos ainda seguiam caminhos mais

diferenciados, tendo como inspiração os seres de outros planos.

Em certo momento das explorações astrais dos paradisianos, foi acessado o semiplano de Tellus, que atua como uma espécie de centro de comando do equilíbrio das forças físicas e metafísicas em toda a Orbe.

Embora seja um semiplano, Tellus não é vista no céu de nenhum plano físico, e nem mesmo é facilmente encontrado – entrar em Tellus é como se o tempo todo se estivesse caminhando pela superfície externa de uma esfera, e então se invertesse e passasse a andar na superfície interna, que seria Tellus.

Assim que entraram no Plano Telúrico, os paradisianos se depararam com uma colossal tartaruga, cujo topo do casco negro sustentava o que parecia ser um planeta, e cujas patas caminhavam lentamente sobre o que parecia ser o espaço sideral, com galáxias, estrelas, cometas e outros corpos celestes. Admirados com tal criatura, os paradisianos tentaram se comunicar com ela, sem sucesso – era como se a tartaruga ignorasse suas presenças. Então, uma tartaruga humanoide se apresentou a eles como Tolba, o General-Tartaruga, e lhes explicou que aquela era a Tartaruga-Mundo, ou Xuanwu, um aspecto personificado das forças da Roda dos Mundos que sustentava o equilíbrio dos planos dentro da Orbe. Tolba era um representante dos Soldados-Tartaruga, que agiam em momentos de grande necessidade em busca do equilíbrio do fluxo de energias em todos os planos.

Os paradisianos propuseram uma aliança com os Soldados-Tartaruga, no que Tolba aceitou. A partir deste momento, os Soldados-Tartaruga poderiam visitar Paradísia sem nenhum medo de serem perseguidos ou tidos como inimigos, enquanto os paradisianos interessados poderiam aprender com os Soldados-Tartaruga as poderosas técnicas de desenvolvimento da força física e constituição corporal, assim gerando os primeiros Vigorosos, o aspecto mais comum dos paradisianos.

Um grupo de paradisianos estabeleceu contato com os Dáctilos (também chamados de Curetes) e Korybantes, duas raças de arkanitas que teriam se estabelecido na

Terra desde o início do Éon, e possuíam grandes poderes ligados à disciplina do corpo para o equilíbrio, a precisão e a velocidade. Prontamente os grandes mestres Dáctilos e Korybantes aceitaram passar seus ensinamentos aos paradisianos interessados, o que gerou o aspecto dos Versáteis entre os paradisianos, como aqueles cuja abertura dos Portões de Ashirrah lhes permitia realizar feitos extraordinários relativos às já mencionadas capacidades dos Dáctilos e Korybantes. Os Versáteis passaram a ser o segundo grupo mais numeroso de paradisianos, apenas atrás dos Vigorosos.

Os paradisianos nunca deixaram de apresentar forte propensão ao combate e à busca por poder, fosse ele material, social ou místico – embora eles tenham se mantido por séculos sem o uso direto da Magia, uma vez que sua memória genética e espiritual lhes incitava a desenvolver seus Poderes Titânicos derivados da abertura dos Portões de Ashirrah. Assim, as guerras entre cidades, etnias, pequenas comunidades e mesmo grupos mistos de paradisianos eram constantes, com os Vigorosos e Versáteis compondo quase todo o contingente dos exércitos, brigadas, esquadrões e milícias.

Atlantes, Lemurianos, Muvianos e Oneiroi

Outro contato dos paradisianos com os terrenos foi através dos impérios de Atlântida, Lemúria e Mu, as civilizações mais avançadas de nativos terrenos na aurora do Éon. A tecnomagia presente nestes impérios era impressionante e lhes garantia grandes habilidades para explorar a Magia através da tecnologia, realizar viagens astrais e conhecer melhor a Roda dos Mundos e sua própria Orbe.

No entanto, uma incrível capacidade destes povos vinha na forma de poderes psiônicos que provinham do desenvolvimento de suas capacidades mentais, e não da Magia. Os paradisianos ficaram impressionados com tais poderes e decidiram desenvolver os mesmos poderes através dos Portões de Ashirrah, tendo Atlantes, Lemurianos e Muvianos como mestres para lhes darem os caminhos e disciplinas necessários para

despertar tais capacidades em seus cérebros. Este novo aspecto dos Portões de Ashirrah passou a ser a marca dos paradisiânicos que foram denominados de Veneráveis. Entre as capacidades especiais dos Veneráveis estavam os poderes telepáticos, psicocinéticos, psicopórticos e ashacinéticos (este último ligado à manipulação da energia em estado bruto armazenada nos Portões de Ashirrah), cada um deles lidando com diversas ramificações. Embora representassem um número muito menor que os Vigorosos e os Versáteis, os Veneráveis ainda eram o terceiro grupo mais numeroso de portadores dos Portões de Ashirrah, e seus incríveis poderes lhes davam certas regalias, como a participação nas diversas guerras e batalhas do plano como líderes de campo e generais, utilizando suas habilidades para criar as estratégias que seriam realizadas pelos Vigorosos e Versáteis, enquanto eles realizavam suas próprias batalhas de estratégia e no plano astral, onde projetavam suas almas.

Em uma dessas viagens astrais, os Veneráveis penetraram no Mundo dos Sonhos e conheceram os Pergaminhos Akashicos, guardados por grandes guerreiros Oneiroi (“habitantes do Mundo dos Sonhos”) que deixaram os Veneráveis estarelecidos com a habilidade de luta deles. Porém, os tais Oneiroi apenas guardavam os conhecimentos, e não apresentavam más intenções, de maneira que uma aliança foi estabelecida, desde que os paradisiânicos nunca tentassem obter os conhecimentos armazenados nos Pergaminhos Akashicos. Estes guerreiros do Mundo dos Sonhos eram capazes de detectar ataques e ameaças antes mesmo de eles se revelarem, conseguiam usar seus cinco sentidos para além dos limites de seus corpos e da cognição comum (eles podiam, por exemplo, enxergar frequências de cores e escutar frequências de som inaudíveis à maioria dos seres vivos), eram capazes de projetar seus sentidos para o passado ou o futuro (embora de forma limitada) e ainda eram capazes de indicar os pontos fracos de qualquer “coisa” analisada (um inimigo, uma estratégia, uma construção, um raciocínio, um ataque etc.). Uma parte dos Veneráveis abandonou os antigos ensinamentos dos Atlantes, Lemurianos e

Muvianos para se dedicarem ao árduo treinamento dos Oneiroi, trazendo outros paradisiânicos portadores dos Portões de Ashirrah com potencial para se tornarem seguidores destes preceitos, e este grupo passou a ser chamado de Vigilantes.

Fadas da Luz e a Invasão Zatterana

Muito antes da alma terrena do Árcade ser mesclada ao Mundo dos Pensamentos para dar-lhe o nome de Arcádia, esta região de Spiritum não tinha um nome único, recebendo nomes diferentes em cada plano e cultura. Porém, todos os seres sabiam que o Mundo dos Pensamentos eram regidos por uma poderosa raça chamada de Fadas da Luz, seres de extremo poder que manipulavam livremente as forças criativas da Orbe. Assim como os Oneiroi do Mundo dos Sonhos, as Fadas da Luz geralmente se manifestavam em planos físicos sob formas diferenciadas, adaptadas às expectativas e visões de mundo de seus contatados.

Os paradisiânicos ainda formavam seus imaginários e culturas quando souberam do bolsão dimensional chamado Wai-Shi, dominado por um tirano chamado Shao e que tinha como ambição dominar todos os outros bolsões do Mundo dos Pensamentos e futuramente até mesmo invadir os planos físicos. Wai-Shi se assemelhava muito a Paradísia por apresentar uma proporção enorme de guerreiros que dedicavam suas vidas à evolução de suas capacidades e à vitória contra sucessivos adversários.

As Fadas da Luz não se importavam com a índole dos habitantes dos bolsões, desde que seus atos não interferissem com a ordem dos outros bolsões e nem afetassem o equilíbrio dos planos físicos. Mesmo que um bolsão destruísse uns poucos bolsões, ainda é algo tolerável, e as Fadas da Luz apenas observavam as campanhas expansionistas de Wai-Shi. Ao perceberem que Wai-Shi entrou em contato com o bolsão de Zattera, elas decidiram agir.

Zattera era o lar de uma raça de humanoides reptilianos que denominavam a si mesmos de Hish-Qu-Tem, extremamente violentos e devotados à caça de adversários dignos de combaterem, para usarem partes de seus corpos (geralmente seus crânios com a medula espinhal) como

troféus. No entanto, eles são na verdade a etnia banida de Paradísia, que foi jogada em Zattera e dominou o bolsão através de seus poderes corrompidos ligados à caça. Quando Wai-Shi invadiu Zattera, o poder destrutivo e o fator surpresa foi suficiente para eliminar muitos Zatteranos de uma só vez em poucas horas, forçando-os a voltarem a seu plano de origem em desespero.

Enquanto as batalhas ocorriam em Zattera, as Fadas da Luz contataram diversos paradisiânicos que elas consideraram dignos de receberem ensinamentos especiais para combaterem os seres de Wai-Shi e de Zattera. Muitos paradisiânicos recusaram o contato das Fadas da Luz, mas os poucos que aceitaram os ensinamentos e a missão dada pelas Fadas da Luz passaram a se chamar Virtuãos. Estes paradisiânicos receberam ensinamentos sobre como manipularem as energias quiméricas dos seres do Mundo dos Sonhos e também a removerem energias malignas, afastando seres dos planos físicos inferiores, removendo maldições como a própria Zarcantropia e o Dom da Noite (para frustração de Zarcattis e Nyx) e intensificando o próprio carisma pessoal para lidar diretamente com as Fadas da Luz (uma vez que elas apresentam uma regra própria em que a proximidade da interação varia de acordo com a beleza, carisma e eloquência do interlocutor).

Enquanto os Zatteranos invadiam Paradísia através de diversos portais, os diversos paradisiânicos os enfrentavam em sangrentas batalhas, sem se darem conta que tais monstros são também paradisiânicos originalmente. Os Virtuãos se espalharam pelo plano para encontrar tais reptilianos e bani-los de volta a Zattera ou ao menos enfraquecê-los para que fossem vencidos por outros paradisiânicos. Os portais abertos eram também fechados pelos Virtuãos, mas muitos novos apareciam, mantendo os Virtuãos sempre ocupados perscrutando portais e Zatteranos invasores.

Concluindo que a invasão não teria fim e que logo os portais de Zattera para Paradísia seriam descobertos por Shao e seus exércitos, as Fadas da Luz ativaram seus Limites para que destruíssem permanentemente os portais o mais rápido

possível, atuando nas barreiras astrais com mais agressividade. Assim, Zattera perdeu toda a sua capacidade de conectar-se a Paradísia, e foi finalmente anexada a Wai-Shi, que escravizou os Zatteranos sobreviventes.

Os Zatteranos que ainda estavam em Paradísia se viram obrigados a se esconderem em locais inóspitos como o que futuramente seria o Deserto de Dudaël, e a região entre o Mar de Sedeq e a Cordilheira Tien, reacendendo seu culto à tenebrita Serpente-Mãe e buscando corromper outros paradisiânicos. Com o tempo, este Culto à Serpente-Mãe foi descoberto por paradisiânicos, que juntamente descobriram a origem dos Hish-Qu-Tem e do potencial de utilizar as energias dos planos inferiores à Terra para desenvolver seus poderes, reabrindo os Portões de Ashirrah. Surgia então o aspecto Venenoso entre os paradisiânicos, a contraparte maligna dos Virtuãos.

Origens do Veneno

Como cada etnia desenvolvia suas cidades e comunidades em locais separados, sua cultura também se desenvolveu de forma independente, de maneira que cada etnia teve paradisiânicos corrompidos pelas ideias torpes dos Zattera, mas nem todos decidiram servir à Serpente-Mãe em busca do poder para abrir os Portões de Ashirrah.

No caso da etnia Alfár, sua grande nobreza e capacidades ligadas ao Mundo dos Pensamentos e à luz (sendo que a maior parte das religiões Alfár tem como divindades Fadas da Luz e outras Fadas que tenham uma escala de poder próxima à das Fadas da Luz), e sua corrupção se deu com o contato com Dokkálfar em expedições pelo Mundo dos Pensamentos, vindo a descobrir a origem destes Elfos Negros e de sua pátria natal em Infernun, chamada Abismo de Guunthra. Percebendo o poder dos Dokkálfar e desejando obter tais capacidades, surgiram então os Alfár Venenosos aliados dos Dokkálfar. Neste mesmo período ocorria a fuga dos Dokkálfar de seu próprio plano moribundo, gerando uma espécie de Vale Espiritual tangente a Infernun e o Mundo dos

Pensamentos, chamado a partir de então de Svartalfheim.

Tanto a etnia Amazimu como a etnia Otso, por sua vez, entraram em contato com a raça Anansi de Ark-a-nun (também conhecida como Mukade), de maneira que os Amazimu se tornaram aliados das regiões arkanitas de Mashtrath e Akan, enquanto os Otso se relacionavam com o grande reino de Onigashima. As duas etnias eram capazes de desenvolver os Portões de Ashirrah através dos ensinamentos da misteriosa infernita Athlach-Nacha, embora o vampirismo que esta divindade obscura garantia a seus servos arkanitas não era passado aos paradisianos – por alguma razão, o sangue paradisiano era imune ao vampirismo de Athlach-Nacha.

Os Asuras, no entanto, realizaram uma empreitada muito mais arriscada, mas de sucesso: comitivas destes paradisianos entraram em contato com a raça dos Nagahs e, por impulso das recentes batalhas contra os Zaterranos, preferiram dominá-los em seus próprios domínios em vez de realizarem uma aliança pacífica. Esquadrões de Asuras invadiram Naga-Loka (a capital da nação Nagah) e anexaram toda a região como território Asura, expandindo até onde suas forças militares eram capazes de atingir, e nomeando o novo reino arkanita de Kumari, um estado teocrático onde os Asuras seriam tidos como deuses vivos pelos Nagahs. A maior batalha enfrentada pelos Asuras foi contra a serpente gigante Aghasura, na verdade um infernita de Yag tido como o deus único dos Nagahs. Acredita-se que Aghasura na verdade se rendeu para gradualmente corromper estes paradisianos Venenosos de modo a servirem à Serpente-Mãe.

No caso da etnia Bognir, o plano de Infernun foi contatado através de mensagens dos S'glhoans do Vale de Severn, terreno da cidade-fortaleza de Kadar Ialatush Xenar. O Lorde Sem Face os conclamava, e estes paradisianos corrompidos atenderam ao chamado, conhecendo então os dracônicos S'glhoans que se tornaram seus mestres nas artes marciais e místicas da corrupção. Estes monstros dracônicos realizavam diversas

incursões na Terra e eram na verdade descendentes híbridos dos próprios infernitas, arkanitas e Dragões Gema.

A etnia Djaguá também obteve contato com um poderoso S'glhoans de Kadar Ialatush Xenar, chamado Yakaxükuma. Este monstro reptiliano apresentava características mais crocodilianas e era tido como um forte aliado de Pyros. Os Djaguá Venenosos passaram a apresentar estas mesmas características crocodilianas, enquanto perdiam parte de sua inteligência e sanidade.

Já a etnia Elohim obteve uma forte aliança com Marduk e seus Annunaki do reino de Balkhor, em Ark-a-nun. Os paradisianos conquistaram o direito de treinarem juntamente com os Akrabu e inclusive se tornarem membros do exército de Marduk. Dentre todas as comunidades Elohim de Paradísia, Marduk conseguiu corromper por completo uma tribo chamada Saggilmud, lar dos Igigu. Com isso, a tribo foi inteiramente transportada para Ark-a-nun para servir aos Annunaki.

Por fim, a etnia Jotunn entrou em contato com os Gigantes do Fogo que viviam em Infernun, banidos de seu próprio plano de origem, o Plano Elemental do Fogo. Estes gigantes elementais criaram uma região tangente entre Infernun e o Plano Elemental do Fogo chamado Muspellsheim e foram chamados pelos Jotunn de Eldjotnar. Os vastos poderes das chamas infernitas se tornaram o Veneno que toma os Jotunn corrompidos e permite até que os Jotunn adquiram as características flamejantes destes gigantes do fogo.

Alfheim, Albion, Tir Na Nog e os Sulfidos

A etnia Alfar se concentrou na costa oeste do supercontinente paradisiano e é a etnia mais próxima às Fadas da Luz, tendo muitas de suas figuras mitológicas advindas destes entes do Mundo dos Pensamentos, e se consideram descendentes diretos destas Fadas em vez de primos das outras etnias.

Três cidades-estado Alfar são as mais importantes, sendo elas Alfheim, Albion e Tir Na Nog, sendo apenas Albion situada

no continente, enquanto as outras cidades-estado se situavam em ilhas próximas à costa.

As ilhas de Alfheim, situadas mais ao norte do território tomado pelos Alfar, estabeleceu fortes vínculos comerciais com as cidades-estado Jotunn no supercontinente, com Vanaheim e Jarnvid, embora os Campos de Thrudvangr tenham sido palco de fortes batalhas entre as três etnias envolvidas (Alfar, Bognir e Jotunn). A ligação dos Alfar de Alfheim foi tão forte com as Fadas da Luz que seus habitantes nomearam a si mesmos de Ljósálfar, os Elfos da Luz.

Os habitantes de Albion chamavam a si mesmos de Nemetondevos, e basearam sua cultura na construção de imensos obeliscos com características mágicas ligadas ao Mundo dos Pensamentos. Embora tenham sido a única grande cidade-estado Alfar no supercontinente, os Nemetondevos preferiram manter o maior isolacionismo possível de outras cidades-estado e etnias, realizando muito raros contatos com o reino arkanita de Balah Ghed.

O arquipélago de Tir Na Nog tinha os paradisianos que chamavam a si mesmos de Aes Sídh, muito voltados ao Mundo dos Pensamentos e aos seres de Spiritum ligados aos seres feéricos. Seu isolacionismo também era tão característico quanto dos Nemetondevos de Albion, porém com a vantagem de estarem situados em meio ao oceano, impedindo o contato com outras cidades-estado e etnias. Desde muito cedo existia uma inimizade entre Tir Na Nog e o reino arkanita de Connacht, em que os Aes Sídh enfrentavam Fir Bolgs e Fomorian no terreno arkanita quando necessário.

Muitos Alfar se cansavam dos constantes conflitos e da competitividade presente em toda Paradísia, buscando o conforto do Mundo dos Pensamentos sob a permissão das Fadas da Luz. Estes Alfar abrigados no Mundo dos Pensamentos passaram a ser conhecidos apenas como Elfos, Sulfidos ou Zoi Asproi, e se espalharam pelos mais diferentes bolsões do Mundo dos Pensamentos.

Os Alfar Venenosos formaram fortes alianças políticas e econômicas com o reino arkanita de Falk (ainda mantendo a

inimizade com Connacht), vindo a dominar certos territórios deste reino e ainda a treinar suas habilidades especiais com lutadores goblinoides, Drow (Elfos Negros do Mundo dos Pensamentos), trolls, Adroanzis e Se'Irim, também se concentrando no bolsão de Samhain, no Mundo dos Pensamentos.

Ggulu

Em meio às densas florestas e vastas savanas a sudoeste do supercontinente, a etnia Amazimu acabou por ser incapaz de formar muitas cidades-estado. Esta etnia se deparou com imensas feras que habitavam a região, uma megafauna muito semelhante à megafauna presente no subcontinente paradisiano. Sempre que uma comunidade Amazimu se consolidava, um súbito ataque das tais feras vindas de diferentes lados – pelo ar, pela terra ou pelas águas – se manifestava e obrigava os paradisianos a migrarem para outra região.

A única cidade-estado permanente foi Ggulu, que construiu armas de cerco capazes de combater as grandes feras tão logo elas se manifestavam. O primeiro governante foi Kintu, tido como genro de uma entidade também chamada Ggulu, provavelmente uma criatura vinda de Andlangr.

Mesmo assim, os raros Amazimu que foram contatados pelas outras etnias (geralmente Asuras e Elohim) foram tidos como bárbaros canibais que nada tinham a oferecer como intercâmbio comercial ou cultural às outras cidades-estado, enquanto os Amazimu estavam ocupados demais combatendo Zarcantropos e outros abissais de Zarcattis invadindo suas terras, além de caçarem os Amazimu Venenosos seguidores de Athlach-Nacha. Em raros contatos realizados nas terras arkanitas, os resultados foram sempre desastrosos e rendiam aos reinos de Orun e Guinee apenas a morte de seus habitantes e a fúria enlouquecida de Amazimu que se perdiam nestes reinos. Em busca de batalhas e inimigos para caçar, os Amazimu se aventuravam até mesmo no bolsão de Zattera, ou no bolsão de Afrika (e suas macrorregiões Mavria, Florestas Centrais,

Savanas e principalmente os Reinos Perdidos).

Alakapuri, Atala e Vahishta

Ao sul do supercontinente, os Asuras estabeleceram a rede mais prolífica de cidades-estado e comunidades menores em comparação às outras etnias, chamando todo o aglomerado de comunidades de sua região pelo coletivo de Asuraloka, a única nação paradisiana existente no hemisfério sul. Isso não significava que não haviam as esperadas batalhas entre cada pequena unidade independente de Asuraloka. Constantemente, as tentativas de anexar comunidades ou recursos naturais ocorriam. Desde que surgiram, três cidades-estado foram as mais poderosas bélica e politicamente: Alakapuri, Atala e Vahishta. Muitos Asuras são devotos de seres de Andlangr, sendo esta a etnia que mais busca o contato e a devoção aos Bosatsu e aos estudos das reencarnações. Na Terra, as relações com os Lemurianos e Muvianos foi muito forte, mantendo estas duas raças terrestres e os Asuras em grande sintonia por séculos.

Alakapuri era a mais oriental das três em questão de localização, muito próxima da costa leste do supercontinente, enquanto as outras duas cidades-estado se localizavam em uma longitude mais central do continente. Em Alakapuri se situava o principal templo dos Yakshas, uma vertente de Asuras mais violentos (geralmente Vigorosos, Viscerais e raros Venenosos) que defendiam a cidade-estado e vendiam seus serviços como mercenários em todo o plano. Esta cidade-estado mantinha uma forte relação comercial e cultural com o reino arkanita de Ura Qim, cujos soldados enfurecidos são treinados pelos Yakshas – no entanto, a religião de Ura Qim é voltada à adoração da tenebrita Chama Fantasma, o que muitas vezes se torna um empecilho para um relacionamento realmente de confiança entre a cidade-estado paradisiana e o reino arkanita. O território de Hanoi, no bolsão dos Reinos do Sol Nascente no Mundo dos Pensamentos é a área preferida de viagens astrais dos habitantes de Alakapuri.

Atala era a cidade-estado mais opulenta e ornamentada e Vahishta era muito mais comercial e funcional em sua arquitetura, atuando como o posto de contato entre os Asuras e outras etnias – principalmente os Elohim e Otso, com raros contatos com os Amazimu.

Asuraloka realizou uma forte relação comercial e cultural com os reinos arkanitas de Khadim e Khaali, inclusive mantendo certos líderes de Atala e Vahishta como embaixadores e donos de terrenos nestes reinos, além de muitos dos Asuras serem vistos como divindades em pontos diversos de Khadim e Khaali, enfrentando muitos Efreetis e seus descendentes Djinns.

Os reinos arkanitas de Dusak e Throk ainda formaram uma forte aliança com a cidade-estado de Vahishta, mantendo uma religião compartilhada pelas três regiões que venerava poderosos seres de Andlangr, Paradísia, Infernun e India (este último, um bolsão do Mundo dos Pensamentos).

Vanaheim, Jarnvid e Svarga

As três maiores comunidades da etnia Bognir evitaram contatos com os reinos arkanitas, dedicando-se às incursões ao Mundo dos Pensamentos para batalharem – seus bolsões favoritos eram Wai-Shi, Zattera e, principalmente, Hyboria e Midgard, onde eram tidos como grandes heróis e semideuses. O Vale Espiritual de Nidavellir, que tangencia o Mundo dos Pensamentos, também se tornou um local de forte contato com estas cidades-estado de etnia Bognir.

Formando laços políticos e até mesmo culturais com Alfheim e Jotunheim, a cidade-estado de Vanaheim se consolidou como uma comunidade de guerreiros bárbaros e dedicados às forças brutais da natureza.

Próxima a Vanaheim estava uma densa floresta chamada Jarnvid, ou Floresta de Ferro. Embora não tivesse uma estrutura que pudesse considerá-la “civilizada”, Jarnvid era habitada pelas bruxas guerreiras Jarnvidjur, tidas como esposas rejeitadas de troll, ogres e gigantes – especula-se que haja sangue de etnia Jotunn correndo em suas veias. De uma

comunidade muito selvagem de feiticeiras e Amazonas, as Jarnvidjur seduziam homens da mesma etnia em comunidades próximas apenas com o intuito de serem fecundadas. Uma filha era sempre assimilada à comunidade das mulheres-troll, enquanto um filho homem sempre nascia com a maldição do Kallebadam, e era escravizado pelas Jarnvidjur para agir como soldado sem vontade própria.

A terceira maior comunidade Bognir era a cidade-estado de Svarga, de cultura muito semelhante a Vanaheim, mas sem manter contato com Alfheim e Jotunheim, preferindo a proximidade com a cidade-estado Otso de Felso Vilag. Quando os habitantes realizavam incursões ao Mundo dos Pensamentos, o bolsão mais acessado era o Reino de Opona e seus territórios Buyan, Kitezh e Vyraj.

Jaguanama

No subcontinente a oeste do supercontinente paradisiano, a etnia Djaguá se espalhava pelas densas florestas repletas de feras de grandes proporções, conseguindo estabelecer apenas uma cidade-estado, chamada Jaguanama. Fora da fortaleza de Jaguanama, as feras colossais e incontrolláveis são uma ameaça constante. Este ambiente hostil transformou os Djaguá todos em paradisianos xenofóbicos e violentos, preferindo seu isolamento e obrigação de interagir apenas com o que podem matar, evitando intercâmbios culturais e comerciais com o restante de Paradísia, e ainda assim enfrentar os Zatteranos e os Djaguá Venenosos que aparecerem.

No entanto, seus viajantes astrais estabeleceram uma conexão com a região de Angaba, em Ark-a-nun, onde se aventuram para combater as feras colossais deste plano inferior da mesma forma em que enfrentam os de Paradísia. Constantemente se veem em guerra com as tribos independentes que são tidas como rumores pelo restante do plano inferior, mas que os Djaguá souberam identificar – não por razões benignas, mas sim para saberem as fraquezas de seus inimigos quando penetrarem em Angaba.

No Mundo dos Pensamentos, muitos Djaguá se aventuraram pelo bolsão chamado Hi-Brazil, onde preferiram se manter sempre na região da Floresta das Chuvas, interagindo com os Índios nascidos no bolsão (quase sempre para guerrear entre si), os Malkar Onça (com quem possuem extrema afinidade), os Kanaymas e Meio-Kanaymas (com relações geralmente amistosas), os Micos-Leões e Yanomamis.

Olympus, Saggilmud e Tagarit

Detentora de traços culturais muito diferentes quando comparadas as cidades-estado, a etnia Elohim fundou apenas uma grande cidade-estado chamada Tagarit, enquanto as duas comunidades com influência cultural, militar e comercial suficiente para serem amplamente conhecidas foram as tribos de Olympus e Saggilmud.

Os Titãs de Olympus eram reconhecidos por suas artes corporais com argila branca, estabelecendo uma cultura de militarismo e veneração de forças da natureza. Seus contatos na Terra se davam especialmente com os Atlantes, Dáctlios e Korybantes, inclusive sendo este forte contato com os Dáctilos que lhes permitiu certas vantagens diplomáticas quando em contato com os habitantes do reino arkanita de IdA-E-An, o reino de onde nasceu a raça dos Dáctilos. Da mesma forma, certos Dáctilos recebiam o privilégio de visitarem o plano superior e viver por certo tempo na própria Olympus.

Os Igigu da tribo de Saggilmud se tornaram automaticamente veneradores dos poderes supremos de Marduk, realizando um poderoso ritual que transportou a tribo inteira para o reino arkanita de Balkhor. Em Ark-a-nun, os Igigu formaram alianças também com Mihragian e Trotanak, embora sem perceberem que suas essências se corrompiam a cada dia vivendo no plano inferior – a cada dia, um novo Igigu se tornava um Venenoso ou realizava pactos com os Annunaki em busca de poder desmedido. Em pouco tempo, a tribo Igigu não podia mais ser reconhecida como paradisiana, e nem seus antigos membros considerados portadores de livre-arbítrio.

A cidade-estado de Tagarit estava entre uma das mais poderosas de toda Paradísia, e seus poderosos habitantes eram tidos como os mais influentes de seu plano na época. Sua influência era muito forte até mesmo a ponto de rivalizar com os Annunaki nos reinos de Andurun, Calishut, Enanka e Horr pela veneração de seus habitantes. Desde então, sempre houve uma rixa incômoda entre os Annunaki e os paradisianos de Tagarit, mas muitas vezes esta tensão era deixada de lado em busca do desenvolvimento de suas respectivas regiões e veneradores. Houve grande interação entre os habitantes de Tagarit com o bolsão de Ziggurat, no Mundo dos Pensamentos, onde viviam os Shedus, fadas com corpo bovino, cabeça humana e grandes asas – em certos indivíduos, até mesmo chifres existiam em quantidades diversas. O poder dos grandes místicos de Tagarit era tal que diversas cavernas da montanha onde a cidade-estado foi fundada continha gigantescos bolsões dimensionais para seus mais poderosos habitantes e seus subordinados e servos, além de uma intrincada sobreposição de portais extra-orbitais que permitiam acessar Orbes mais próximas ou mais distantes do Solarium.

Adlivun, Gastropnir, Quidlivun, Thrymheim e Utgard

A etnia Jotunn apresentava forte vínculo com as terras geladas, e por essa razão se concentrou no extremo norte do supercontinente e do que seria chamado de Oceano de Poseidon. Sua predisposição a conviver com um clima tão inóspito e com as feras polares que assolavam Paradísia os tornava dificilmente encontrados em outras regiões, e mesmo as tentativas de estabelecer relacionamentos com eles costumavam fracassar devido ao desinteresse em abandonarem as terras geladas.

Três comunidades de etnia Jotunn se unificaram de maneira a formar a única nação do hemisfério norte de Paradísia, chamada Jotunheim – as comunidades eram Gastropnir, Thrymheim e Utgard. Jotunheim estava inteiramente situada na parte continental, e estabeleceu um relacionamento minimamente aceitável

com as cidades-estado de Alfheim e de Vanaheim, ainda possuindo certo vínculo com a cidade-estado de Taivas, da etnia Otso. Os gigantes de gelo do reino arkanita de Falk por vezes realizam contatos com os Jotunn da nação de Jotunheim, mas muitas vezes surgem sangrentas batalhas devido ao comportamento bélico de ambos os lados e a tendência maligna dos habitantes de Falk. No Mundo dos Pensamentos, os habitantes de Jotunheim costumam acessar o bolsão das Terras do Norte, onde o clima os mantém mais à vontade, embora tenham bastante presença no bolsão de Midgard.

As outras duas comunidades com suficiente representatividade entre todas de etnia Jotunn estão em meio ao que viria a ser o Oceano de Poseidon: enquanto Quidlivun se desenvolvia em uma ilha ártica a noroeste de Alfheim, Adlivun era a única cidade submersa conhecida entre todas as oito etnias. Embora sem poder político e cultural para ser considerada uma nação, a aliança política entre estas duas cidades-estado era muito forte, e os governantes constantemente mantinham reuniões para a tomada de decisões que pudessem sempre afetar a ambas as cidades-estado de forma igualitária. No Mundo dos Pensamentos, o bolsão chamado Terras da Amerika é o local de incursão dos habitantes de Adlivun e Quidlivun, interagindo de forma amistosa com os Índios deste bolsão e com as outras criaturas que demonstram respeito com eles.

Geralmente, os Jotunn Venenosos acabam por formar alianças com as nações flamejantes de Bolgardan, Kumta, Andurun e Calishut, devido aos poderes derivados das chamas que se tornam mais confortáveis a eles quando na presença de ambientes de extremo calor como estes reinos arkanitas.

Ergenekon, Felso Vilag, Kamuy-Moshiri e Taivas

Ocupante de uma considerável porção do supercontinente paradisiaco, a etnia Otso se espalhou rapidamente pelo leste, centro e norte do supercontinente, fundando uma grandiosa quantidade de comunidades por toda essa região – muitas delas aniquiladas

pelas pandemias de Zarcantropia que assolaram a região por muitas vezes.

Nas estepes e grandes cadeias montanhosas da Cordilheira Tien, surgiu a cidade-estado de Ergenekon, de lendários cavaleiros dos Ki-Rins existentes no plano. Os mais poderosos entre os habitantes de Ergenekon recebem o direito de comporem o panteão dos Tengris no reino arkanita de Dizzel sob a liderança da infernita Qormusta e também a possuírem territórios na região de Guan Du, pertencente ao bolsão dos Reinos de Jade no Mundo dos Pensamentos.

Entre tantas cidades-estado na região noroeste do supercontinente, a única a ser fundada sob a etnia Otso foi Felso Vilag, dos temidos cavaleiros de Sarkanys – uma criatura paradisiana muito semelhante a uma cockatriz, com características combinadas de um dragão e um galo e o porte de um elefante terrestre. Os habitantes desta cidade-estado tinham um código mais avançado que seus vizinhos bárbaros, mas ainda assim buscavam boas relações com todos à volta, principalmente com as cidades-estado de Vanaheim, Jarnvid, Svarga e Olympus. Geralmente penetravam no Mundo dos Pensamentos através do bolsão do Reino de Opona, e costumam empreender campanhas contra os arkanitas de Balah Ghed.

A maior cidade-estado no oriente de Paradísia era Kamuy-Moshiri, muito afastada de todas as outras cidades-estado de importância no plano. Com isso, seus habitantes puderam se expandir facilmente na região, atacando as comunidades próximas e exigindo sua subserviência – apenas não se tornaram uma nação porque não havia poder político unificado que mantivesse a região sem constantes guerras civis e batalhas pela liderança da cidade-estado. Em Ark-a-nun, foi estabelecida certa aliança com os habitantes de Onigashima, havendo então uma forte troca cultural entre a cidade-estado paradisiana e o reino arkanita. Na Terra, o relacionamento de Kamuy-Moshiri se deu principalmente com os Muvianos, em uma aliança estratégica que desenvolveu em igual proporção ambos os lados. Já nas incursões ao Mundo dos Pensamentos, os habitantes de Kamuy-Moshiri eram absolutos nos Reinos do Sol

Nascente (principalmente nos territórios de Ishikari, Hokkaido, Hokurikudo, Saikaido e Tosando) e com forte presença também nos Reinos de Jade.

No extremo norte do supercontinente, fazendo divisa com Jotunheim, surgiu a cidade-estado de Taivas. Os paradisianos desta cidade-estado preferiram se manter isolados de conflitos bélicos constantes de outras comunidades do plano, apenas mantendo um relacionamento de respeito com Jotunheim e Svarga. As Terras do Norte no Mundo dos Pensamentos eram o local de principal visita dos viajantes astrais de Taivas, enquanto havia uma tênue aliança com os habitantes do reino arkanita de Nirkara.

A Sedução das Nephelai

Mesmo com tantas cidades-estado e comunidades de culturas independentes se desenvolvendo nos mais diversos pontos de Paradísia, muitas criaturas compunham o imaginário devido às aparições cada vez mais raras, se tornando mitos, lendas e citações folclóricas. Entre os exemplos estavam os vampíricos Kherae (que preferiram a reclusão após tantos conflitos com os caçadores de todos os locais), os metamórficos Kallebadam e Zarcantropos, os Bosatsu de Andlangr, os ofídicos Zatteranos e outras criaturas vindas do Mundo dos Pensamentos e do Mundo dos Sonhos. Porém, ainda em Paradísia existia um ente sobrenatural que vivia entre as nuvens e era ao mesmo tempo temido e desejado: as Nephelai.

Também chamadas de Ninfas das Nuvens, as Nephelai eram espíritos da natureza ligadas exclusivamente às nuvens – fossem as pequenas nuvens passageiras em um imenso céu azul, fossem as imensas nuvens escuras tempestuosas que cobrem todo o céu. O temor por estas criaturas estava no fato de que elas possuíam um poder nomeado de Ceraunocinese, a capacidade natural de não apenas manipular raios, trovões, relâmpagos e a eletrostática ambiente, como também invocar imensos “cardumes” de Ghayin Karish, os “tubarões das tempestades”, talvez o maior predador de Paradísia. Dificilmente um ser que aviste uma Nephelai deixará de ser emboscado

pelos Ghayin Karish que as seguem a todos os lugares.

No entanto, as Nephelai possuem uma presença carismática e sedutora que paralisa quem as avista ou ouve suas vozes – geralmente nestes momentos é que os tubarões das tempestades se banqueteiam das vítimas, ou as explosões elétricas incineram o incauto indivíduo. As Nephelai são tidas como a força sedutora mais intensa de toda Paradísia, embora suas existências não tenham ligação com a tenebrita Shaemallast.

Segundo as lendas adaptadas em cada cultura paradisiânica, apenas indivíduos de grande valor e poder eram capazes de resistir à simples presença de uma Nephelai, e se o indivíduo a procurar em busca de ajuda para proteger seus entes queridos, existe uma chance (embora ínfima) de que o indivíduo receba o épico auxílio da Ninfa das Nuvens na forma de uma Astra, um encantamento de arma ou mesmo uma arma elemental ou abstrata.

A menor das bênçãos de uma Nephelai em uma arma consiste no encantamento, em que uma lâmina, ponta ou área de impacto é “banhada” com energia elétrica e poderá então ser ativada ou desativada segundo a vontade de seu usuário, causando dano por eletricidade juntamente com o dano da arma. Uma Nephelai é ainda capaz de entregar uma arma inteiramente feita de “eletricidade física”, mas que se manifesta apenas nas mãos do usuário, como uma lança feita de raios ou uma maça de energia que troveja a cada impacto – como na capacidade anterior, existe o dano por eletricidade e pela própria arma, embora neste caso o dano de arma é muito menor e o dano por eletricidade é muito maior. A maior benção de uma Nephelai, porém, está na arma abstrata, uma arma que é mais um fenômeno da natureza nas palmas das mãos do usuário do que uma verdadeira arma – chamar de “espada”, “lança”, “martelo” ou qualquer outra definição semelhante será apenas por questão de convencionalismo, sem verdadeira forma ou uso. Dizem as lendas que apenas recebem uma arma abstrata aqueles por quem uma Nephelai se apaixona, na verdade ela própria se entregando na forma

da arma abstrata para sempre estar junto de seu amado.

Uma pequena casta entre os habitantes de Olympus adquiriu a incrível capacidade da Ceraunocinese, assumindo uma aparência ciclópica e guardando a sete chaves os segredos desta capacidade – nunca se soube como a capacidade das Nephelai passou a esta casta olympiana dos Ciclopes, mas acredita-se que eles instituíram um culto às Nephelai de forma a venerá-las em troca de sua proteção e conhecimentos – especula-se que seu único olho é uma espécie de proteção contra a sedução das Nephelai.

Pós-Vida, Morte-Vida e Não-Vida

Sendo os membros das oito etnias seres do plano físico e portadores de alma, sua morte representa o encaminhamento de sua alma para situações diferentes que seguem seus feitos em vida e a Forma-Pensamento de seu plano, etnia e cidade-estado.

É comum considerar que uma alma que atinge certo grau de iluminação pode reencarnar em um plano superior, porém isso não é totalmente aceitável a uma alma paradisiânica. Qualquer paradisiânico de aspecto Vulgar que tenha obtido iluminação suficiente poderá reencarnar no Vale Espiritual de Andlangr, mas nunca no plano de Edhen. Caso sua alma tenha muito karma acumulado devido a ações negativas em vida, sua alma reencarnará na Terra, mas dificilmente entre Dragões Gema, Atlantes, Lemurianos, Muvianos, Dáctilos, Korybantes, Hiperbóreos e as Raças de Ouro e Prata – suas mais prováveis opções são como Pictos, Thules, a Raça de Bronze e Humanos. Caso o karma em sua alma seja suficiente para deixar sua alma mais involuída que a dos terrenos (incluindo a condição de Kherae), sua alma então reencarnará em Ark-a-nun (muito provavelmente em uma das nações que tenha contato constante com sua cidade-estado de origem) ou no Vale Espiritual de Narcisson.

No caso do aspecto Vigoroso, as almas iluminadas podem ser encaminhadas para Andlangr, Tellus ou o Edhen (apenas se a alma conseguiu abrir Portões de Ashirrah suficientes para merecer estar entre edhênicos). Caso tenha karma acumulado,

renascerá na Terra (muito provavelmente entre Dragões Gema, Atlantes, Lemurianos, Muvianos e Hiperbóreos).

No caso do aspecto Versátil, as almas iluminadas podem ser encaminhadas para Andlangr ou o Edhen (apenas se a alma conseguiu abrir Portões de Ashirrah suficientes para merecer estar entre edhênicos). Caso tenha karma acumulado, renascerá na Terra (imediatamente como um Dáctilo ou Korybante).

No caso do aspecto Venerável, as almas iluminadas podem ser encaminhadas para Andlangr ou o Edhen (apenas se a alma conseguiu abrir Portões de Ashirrah suficientes para merecer estar entre edhênicos). Caso tenha karma acumulado, renascerá na Terra (imediatamente como um Atlante, Lemuriano ou Muviano).

No caso do aspecto Vigilante, as almas iluminadas podem ser encaminhadas para Andlangr, Phantasus ou o Edhen (apenas se a alma conseguiu abrir Portões de Ashirrah suficientes para merecer estar entre edhênicos). Caso tenha karma acumulado, renascerá na Terra (muito provavelmente entre Dragões Gema, Atlantes, Lemurianos, Muvianos e Hiperbóreos).

No caso do aspecto Virtuoso, as almas iluminadas podem ser encaminhadas para Andlangr, o Mundo dos Pensamentos (mais especificamente em Fairyland) ou o Edhen (apenas se a alma conseguiu abrir Portões de Ashirrah suficientes para merecer estar entre edhênicos). Caso tenha karma acumulado, renascerá na Terra (muito provavelmente entre Dragões Gema, Atlantes, Lemurianos, Muvianos e Hiperbóreos).

No caso do aspecto Venenoso, as almas iluminadas são automaticamente encaminhadas para reencarnarem na raça que lhe passou o Veneno, de acordo com a etnia: Alfar renasce como Dokkálfar, Amazimu e Otso como Anansi, Asuras como Nagah, Bognir e Djaguá como S'glhoans, Elohim como Akrabus e Jotunn como Eldjotnar. Caso a alma seja rejeitada pelos Engenheiros da Reencarnação para renascer entre estas raças, a alma é condenada ao Vale Espiritual de Narcisson.

No caso do aspecto Visceral e Kallebadam, as almas iluminadas podem ser

encaminhadas para Andlangr, o Mundo dos Pensamentos (mais especificamente no bolsão da Terra Selvagem) ou o Edhen (apenas se a alma conseguiu abrir Portões de Ashirrah suficientes para merecer estar entre edhênicos). Caso tenha karma acumulado, renascerá na Terra (imediatamente entre Pictos, a Raça de Bronze ou Humanos).

No caso do aspecto Vítreo, as almas iluminadas podem ser encaminhadas para Andlangr ou o Edhen (apenas se a alma conseguiu abrir Portões de Ashirrah suficientes para merecer estar entre edhênicos). Caso tenha karma acumulado, renascerá na Terra (imediatamente como um Atlante, Lemuriano ou Muviano).

Portadores da Zarcantropia têm a alma imediatamente encaminhada para o Cárcere das Feras, no Abismo. Os Ciclopes Ceraunocinéticos de Olympus têm a alma encaminhada para Andlangr se suficientemente iluminada, ou renascem novamente como Ciclopes Ceraunocinéticos, ou renascem na Terra entre as Raças de Ouro, Prata ou Bronze caso tenham karma acumulado.

No entanto, além de todas estas condições para reencarnar, ainda existem as condições para uma alma paradisiana não encontrar a paz ou ter karma forte o suficiente para impedi-lo até de ser encaminhado a um plano inferior, tornando-a um Obsessor ou um Condenado.

Obsessores são paradisianos cuja morte é rejeitada com tal determinação pela alma que o indivíduo continua existindo como uma criatura sem corpo físico. As principais causas para o surgimento de um Obsessor são a morte por velhice em idade avançada (o que significa que o paradisiano se arriscou pouco em batalhas para viver tanto, uma desonra neste plano físico), o forte desejo por paz em vida (o exato oposto de sua natureza paradisiana), o medo da morte no momento em que era morto (o desejo de batalha dos paradisianos inclui a aceitação da morte caso seja vencido) e um forte vínculo emocional por um indivíduo, objeto ou lugar no momento da morte. Muitas vezes, estes Obsessores são procurados por seres de Andlangr que se esforçam por ajudá-los a aceitarem sua natureza e se disporem a reentrar no ciclo

de reencarnações, enquanto seres de Narcisson os buscam como fonte de energia negativa e escravos espirituais.

Condenados são paradísianos que cederam a seus desejos mais obscuros e acumularam karma negativo suficiente para suas almas atuarem como verdadeiros faróis de obscuridade no mundo espiritual, atraindo principalmente grandes senhores do mal, como os tenebritas do Abismo, certos infernitas de grande poder e reis-bruxos de Narcisson. Estas criaturas de mal absoluto remodelam as almas pesadas destes paradísianos e lhes dão um novo corpo físico feito de matéria orgânica putrefata. O principal coletor destas almas e criador de Condenados paradísianos é Kriene'Lavi, que comemora cada alma de um paradísiano que tenha cedido a seu olhar sanguinário ininterrupto (incluindo indivíduos incapazes de atacar ou se defender). Paradísianos que cedem ao canibalismo acabam sendo acolhidos por Datringush, enquanto aqueles que estupram e matam seus inimigos vencidos se tornam acolhidos de Shaemallast e os genocidas e xenofóbicos são abraçados por Vorur'Teilblut. Estes Condenados são enviados de volta a Paradísia para continuarem guerreando, matando e realizando os mesmos atos de atrocidade de quando em vida.

Certos Vulgares que desenvolveram poderes arcanos se especializaram na Necromancia, capaz de invocar, controlar, fortalecer, enfraquecer, expulsar e até obliterar Obsessores e Condenados. Foram estes Necromantes paradísianos que criaram os Golens de Forja, uma grotesca combinação de partes do corpo de um paradísiano morto com partes de armas e armaduras. Certas comunidades aceitavam pagar a estes Necromantes para usar os Golens de Forja em batalhas, geralmente quando estavam desesperados pela desvantagem numérica, ou quando sabiam que a vantagem numérica adquirida com estes Golens já lhes garantiria a vitória automática na batalha.

Astramachia, a Guerra das Armas Elementais

Insatisfeitos com a natureza caótica e decadente de seu Vale Espiritual, os Narcikhoi realizaram uma invasão em massa sobre Paradísia, pegando de surpresa todos os habitantes do plano superior. Até que pudessem se posicionar na guerra, muitos paradísianos já tinham sido mortos pelos ataques-relâmpago em grande volume dos Narcikhoi. O que mais impressionava os paradísianos é que os Narcikhoi portavam armas especiais da mesma natureza que as Astras das Nephelai contados nas lendas do plano. No entanto, estas armas especiais dos Narcikhoi eram derivadas de sombras, escuridão, penumbra, chamas, fogo negro, calor, terra, fumaça, magma, a própria noite, eclipses, incêndios, sulfataras, erupções vulcânicas, avalanches, terremotos e meteoros.

Foi necessário que os Ciclopes Olympicos saíssem de seu isolamento para auxiliarem na guerra, portando suas Astras de tempestade e (muito raramente) forjando novas destas armas aos guerreiros que realmente as merecessem. Ainda assim a quantidade de Astras era insuficiente para equilibrar o poder bélico dos paradísianos contra os Narcikhoi, o que levou os paradísianos a buscarem soluções de Astras nos confins de sua Orbe.

Os Magos da etnia Jotunn foram os primeiros a descobrirem os rituais necessários para a fabricação das Astras, passando a produzir as armas elementais derivadas do gelo, frio, neve, icebergs e nevascas, uma vez que possuíam tanta afinidade com este elemento. Pouco depois, uma parcela destes Magos, disposta a entrar em contato com energias inferiores, se uniu aos Jotunn Venenosos e a seus aliados Eldjotnar para então forjarem as mesmas armas elementais de chamas e suas derivações possuídas pelos Narcikhoi (o que levou à conclusão de que os Narcikhoi possuem fortes relações com os habitantes de Muspellsheim).

Em seguida foi a vez da etnia Alfar procurar pelas Fadas da Luz em busca de auxílio, obtendo os segredos para as armas de luz, brilho, ilusões, raios de sol, luar, miragens, aurora austral e boreal e

alvorecer. Da mesma forma como os Magos Jotunn fizeram, os Magos Alfar buscaram os Alfar Venenosos em busca de contatos entre os Dokkálfar, desvendando os segredos das mesmas armas de sombra e noite dos Narcikhoi e fortalecendo a hipótese de uma afinidade muito grande entre Narcisson e Infernun. Os Dokkálfar ainda auxiliaram na forja das armas elementais derivadas dos venenos, ácidos, gases tóxicos, vácuo, fontes sulfurosas, chuvas ácidas, pântanos tóxicos e sufocamento.

Em meio a este conflito, o Vale Espiritual de Nidavellir entrou em contato com Paradísia. Os Dvergar que habitam o Vale realizaram uma aliança especificamente com as cidades-estado paradisianas de Alfheim, Vanaheim, o reino de Jotunheim e a tribo das Jarnvidjur, de maneira que pudessem realizar intercâmbios culturais e econômicos fortalecidos entre estas cidades e etnias, em troca dos segredos da forja das Astras baseadas em terra, lama, cristais, corrosão, avalanches, montanhas e terremotos. Suas armas foram reconhecidas como portadas pelos Narcikhoi, mas os Dvergar compartilharam sua história de escravidão nas mãos dos deuses negros de Narcisson, de modo que eram obrigados a forjar tais armas elementais para eles, assim como construírem muitas invenções e itens místicos.

As cidades-estado de Adlivun e Quidlivun desenvolveram suas próprias Astras baseadas na água, ventos, vapores oraculares, ondas, mares tempestuosos, maremotos, chuvas, enchentes, gêiseres, ventanias, furacões, gentilmente compartilhando seus adquiridos conhecimentos com as outras cidades-estado. No extremo oriente de Paradísia, os habitantes de Kamuy-Moshiri obtiveram com os grandes Magos do reino arkanita de Onigashima os segredos do elemento Metal, sendo então capazes de criar armas elementais baseadas em metais e ligas, explosões, radiação, erupções metálicas e magnetismo – porém, os habitantes de Kamuy-Moshiri preferiram manter os segredos desta classe de Astras apenas entre eles.

O próximo passo se deu com o desenvolvimento da artilharia elemental,

elevando o poder destrutivo dos paradisianos a um patamar inimaginável: com esta capacidade, foram criados aríetes de terremoto, catapultas de tempestades, balistas de chuva ácida, entre muitas outras monstruosidades capazes de ferir as criaturas mais poderosas da Orbe. A partir deste momento, os Narcikhoi foram facilmente repelidos e forçados a se renderem ou a baterem em retaguarda.

No entanto, a fúria e o espírito guerreiro dos paradisianos foi insaciável a partir deste momento, perseguindo os Narcikhoi através dos planos astrais até chegarem na própria Narcisson. Os ataques dos paradisianos foram implacáveis, chacinando todos os habitantes do Vale Espiritual e destruindo toda a natureza e relevo, fazendo com que Narcisson terminasse sua existência em questão de dias de ataques sanguinários paradisianos.

Com a vitória absoluta de Paradísia, os olhos de seus habitantes se voltaram para si mesmos – reiniciaram as guerras territoriais que sempre fizeram parte da natureza paradisiana. Porém, desta vez suas armas eram muito mais mortíferas que antes, atingindo um nível de destruição extremamente perigoso à integridade do plano. Para tornar a situação mais preocupante em Paradísia, o excesso de mortes na guerra contra os Narcikhoi gerou uma imensa quantidade de Obsessores, Condenados e até Golens de Forja pelos Necromantes, tornando Paradísia um local mais obscuro.

A ganância pela geração de Astras cada vez mais mortais atraiu a sedução da tenebrita Alura, capaz de oferecer o elemento primordial, o Vazio. A adesão em massa de Magos rendeu a Alura uma imensa quantidade de pactos, com paradisianos vendendo suas almas em troca dos segredos dos machados de Vazio, as bestas de éter, as trebuchets de Mana bruto e a arma absoluta oferecida por Alura: a bomba de antimatéria, chamada de Pashupatastra. Os habitantes de Atala foram os primeiros e únicos a adquirirem a Pashupatastra, mas não ativavam seu poder destrutivo contra nenhum inimigo.

Uma aliança gerada por Tagarit e Vahishta contra Atala foi muito destrutiva para toda a região entre as três cidades-estado,

aniquilando diversas comunidades menores nos territórios próximos, e gerando massas de refugiados destas pequenas comunidades devastadas em direção a outras comunidades que pudessem abrigar a todos. Desde o início da guerra, Tagarit e Vahishta estiveram em franca vantagem, ambiciosos em obterem os segredos da Pashupatastra. No entanto, a iminência da derrota levou os habitantes de Atala a ativarem a bomba de antimatéria diretamente em Tagarit. Mesmo com todos os esforços dos mais poderosos guerreiros e Magos de Tagarit, todo o Monte Aramesh onde a cidade-estado estava situada sofreu graves danos e por pouco não reduziu toda a cidade-estado a partículas. Porém, este uso da Pashupatastra e das outras Astras de Vazio tinham efeitos mais devastadores do que os paradisianos imaginavam, mas que faziam parte dos planos de Alura: cada vez que eram utilizadas, estas Astras de Vazio geravam perturbações entrópicas no fluxo de energia da Roda dos Mundos, de maneira que o Edhen recebia menos energia de Paradísia enquanto a Terra tinha sua energia mais fortemente absorvida pelo plano superior. O pior momento foi durante a explosão da Pashupatastra, quando o fluxo foi momentaneamente interrompido para Edhen, um fenômeno obviamente sentido por todos os edhênicos, que não apenas sentiram o temor de seu plano sofrer com novas interrupções de Forma-Pensamento, como também passaram a ansiar pelas poderosas Astras que eram capazes até de feri-los.

A chegada dos Conquistadores Belos

Em um momento em que as principais cidades-estado paradisianas se encontravam em batalhas entre si ou quase arruinadas pela atuação das Astras, vieram dos céus os poderosos seres do Edhen, conhecidos como Conquistadores Belos ou Deuses Vindouros. Na mesma época, muitos edhênicos estavam em combate direto com os tenebritas que tentavam fugir de Infernun para Ark-a-nun e outros planos e Vales Espirituais, em épicas batalhas com o intuito de eliminá-los definitivamente ou pelo menos afastá-los das manipulações corruptoras sobre os outros planos físicos.

Assim, o uso das Astras paradisianas poderia ser de grande proveito.

A edhênica Danu surgiu em Tir Na Nog como uma poderosa força da natureza dominando plantas e animais, assustando os Aes Sídhe de maneira que suas defesas foram insuficientes contra a presença hegemônica da deusa. No entanto, seu comportamento não era bélico e ela ofereceu uma aliança aos Aes Sídhe, protegendo sua nova morada desde que ela pudesse gerar seus filhos ali, vindo então a surgir os Tuatha Dé Danann. Para surpresa dos Aes Sídhe, Danu já tinha conhecimento da forja de Astras derivadas do elemento Madeira, que foi gentilmente compartilhado com os habitantes originais da cidade-estado insular. O antigo rei Finn Bheara instituiu então o culto aos Tuatha Dé Danann. Pouco tempo depois, Danu ordenou que toda a cidade fosse transportada para a Terra para que suas batalhas contra os Firbolgs e os Fomorianos fossem mais eficientes, no intuito de forçar estas duas raças a retornarem aos planos inferiores.

Em Atala, os Asuras se viram envoltos em fenômenos celestiais e marinhos sem precedentes, uma vez que os casais de edhênicos Dyaus Pitar com Prthivi e Indra com Vishnu decidiram unir forças para terem definitivamente o poder sobre as Astras de Vazio. Destes edhênicos foram sendo gerados rapidamente os novos paradisianos chamados Devas, que empreenderam uma guerra massiva contra os Asuras de Atala. Devido aos vastos poderes e vantagem bélica dos Asuras quanto ao uso das Astras, ambos os lados sofreram grandes baixas e grande parte de Atala foi arruinada, até que então foi instaurada uma trégua permanente entre os Asuras e os Devas, de maneira que os edhênicos auxiliaram no erguimento da cidade-torre de Katmaran sobre as ruínas de Atala e uma nova ordem política e social entre os quatro edhênicos, os Devas e os Asuras foi determinada para a convivência pacífica de todos os seus habitantes.

Vahishta foi a cidade-estado Asura seguinte a receber a visita de um edhênico, o poderoso Aura Masda. No entanto, sabe-se da existência de uma criatura de inigualável poder vivendo em Vahishta,

chamado Mithras – acredita-se que ele possa ter chegado antes de todos os outros edhênicos e formado uma aliança com os líderes de Vahishta, embora a teoria mais provável seja a de que ele seja um paradisiano capaz de abrir todos os Portões de Ashirrah e então ter alcançado tal nível de poder. Aura Masda estava na verdade em busca de um exército para se instalar na Terra, onde seu arquí-inimigo tenebrito Angra Mainyu havia se instalado e poderia gerar uma acelerada corrupção entre os terrenos, afetando a Roda dos Mundos. Enquanto parte dos Asuras de Vahishta permaneceu na cidade-estado sob a liderança de Mithras, uma grande parte destes paradisianos aceitou formar o exército de Aura Masda, migrando à Terra. Neste plano, Aura Masda criou as chamadas Cinco Cidades do Paraíso, uma megalópole que serviria de quartel-general para suas operações contra as criaturas malignas de Angra Mainyu.

O poderoso edhênico Bielobog desceu dos céus em Svarga e a aceitou exatamente como era, realizando um pacto de autoajuda com o rei desta cidade-estado, Svarog. Assim como Aura Masda, Bielobog também tinha uma contraparte tenebrita que ele combatia desde o surgimento de ambos: o temido Chernobog. A partir do pacto de autoajuda, Svarog instituiu os seres seguidores de Chernobog como inimigos mortais de Svarga, recebendo de Bielobog conhecimentos arcanos privilegiados e acesso a rotas astrais que uma classe específica de sacerdotes paradisianos de Bielobog era capaz de conjurar.

Já na cidade-estado de Jaguanama, o casal de edhênicos Nhanderu e Jaci encontraram uma sangrenta guerra civil de Djaguás contra Zarcantropos e Kallebadams cujos efeitos sobre a região eram devastadores. Indiferente ao conflito ocorrendo em Jaguanama, Nhanderu decidiu eliminar um a um dos paradisianos que era capaz de encontrar nas florestas deste subcontinente de Paradísia, e somente parou quando não havia mais a presença de mais nenhum membro da etnia Djaguá, completando seu genocídio. Sobre as ruínas de Jaguanama, Nhanderu criou a cidade de Aréqua, com o mesmo nome do monte onde a cidade dos Djaguás se situava. Diferentemente de

outros edhênicos, Nhanderu tinha simpatia por certos arkanitas, mantendo os portais para Hi-Brazil (no Mundo dos Pensamentos) e Angaba (em Ark-a-nun) abertos, desde que seus usuários obedecessem a seus desígnios de respeito e temperança no uso dos poderes arcanos, além de proibir a Necromancia e outras práticas malignas.

Guiado por Nyx, o casal edhênico Gaea e Uranus chegou a Olympus sendo celebrados e honrados como seres com o potencial de elevar a selvagem tribo de Titãs para uma cidade paradisiana importante e estruturada como tantas outras da época. Sem encontrarem resistência, Gaea e Uranus adotaram os Titãs como seus filhos por direito, criando também os Hecatonquiros para conviverem entre os Titãs e os Ciclopes. A ambição dos edhênicos, unida às expectativas dos Titãs, fez com que o casal de Deuses Vindouros erguesse uma das maiores cidades paradisianas, detentora de magnífica arquitetura. Mesmo assim, Gaea e Uranus desejavam ser venerados e não administrarem Olympus, deixando Chronos e Rhea como rei e rainha da nova cidade olympica.

Em Kamuy-Moshiri, o edhênico Kuni-toko-tachi encontrou os Kamuy muito xenofóbicos e belicosos, de maneira que sua simples aparição despertou neles o instinto defensivo que os levou a atacarem ininterruptamente o edhênico. No entanto, as guerras ocorridas em Paradísia tinham reduzido em grande parte o número de guerreiros Kamuy, que foram insuficientes para fazerem mais do que darem um susto em Kuni-toko-tachi. O edhênico então ofereceu abrigo aos Kamuy dentro dos limites da imensa cidade que ele estava disposto a criar. Entendendo sua incapacidade de vencer o edhênico e vendo a oportunidade de absorverem novos segredos bélicos e arcanos com seu novo patrono, os Kamuy aceitaram a proposta e passaram a viver em uma região setentrional da imensa cidade de Amaterasu.

Em meio aos Campos de Thrudvangr, surgiram os edhênicos Ymir e Audhumla. É dito que Ymir era uma espécie de filho adotado de Audhumla que o alimentava

com seu leite, enquanto a própria se alimentava lambendo o gelo eterno encontrado no início das geleiras de Jotunheim. Sua fome foi suficiente para abrir uma grande região onde foi encontrado Buri, provavelmente um edhênico que teria viajado a Paradísia no início do Éon e se perdeu nas geleiras antes de usar seus cósmicos poderes para vencer a natureza. A libertação de Buri também representou seu despertar, surgindo uma nova geração de criaturas paradisianas que decidiu contatar as comunidades próximas. Assim, as cidades-estado de Alfheim, Vanaheim, a floresta de Jarnvid e o reino de Jotunheim com as cidades-estado de Utgard, Thrymheim e Gastropnir foram contatadas e convidadas a fazerem parte de um imenso complexo megalopolitano que viria a ser chamado de Asgard. Devido à imediata recusa de todos os líderes das cidades-estado, os edhênicos não tiveram outra escolha senão a conquista à força, empreendendo uma guerra contra todas as cidades-estado com seus filhos paradisianos Aesir. O Rei Álfar, de Alfheim, retirou sua cidade-estado da guerra ao transportá-la por inteiro para dentro do Mundo dos Pensamentos, deixando claro aos habitantes de Asgard que poderiam contar com eles para contatos culturais e econômicos, mas eles não fariam parte do território asgardiano. Os Vanir de Vanaheim resistiram com bravura até a morte de seu rei, o Deus da Renovação, quando então foi aceita a anexação de Vanaheim a Asgard desde que os Vanir fossem aceitos como cidadãos com os mesmos direitos que os Aesir. As bruxas-amazonas de Jarnvidjur, sob a liderança de Angrboda, transportaram-se todas para a Floresta Negra na Terra, também indispostas à anexação. Os Jotunn das geleiras resistiram com tanto poder destrutivo que foi decretado o fim da guerra de anexação, mantendo Jotunheim como um estado limítrofe a Asgard, mas não anexado à nova cidade paradisiana.

A última cidade paradisiana a receber um edhênico foi a devastada Tagarit, visitada pelo todo-poderoso Demiurge. Aproveitando-se da situação de grandes prejuízos à estrutura e à população, Demiurge surgiu dos céus oferecendo cura e reconstrução, desde que se submetessem

a ele como sua divindade suprema. Grande parte da classe dos guerreiros leoninos Labayu se recusou e debandou da cidade em direção ao Deserto de Dudael, enquanto a parte restante prontamente se submeteu ao edhênico. Os outros habitantes da cidade-estado se viram sem escolha e aceitaram a exigência, vendo sua cidade ser reerguida na forma da majestosa Cidade de Prata e os portais para bolsões dimensionais particulares aparentemente fechados enquanto portais interorbitais eram gerados – embora o portal para Vulcano já fosse utilizado por habitantes de Tagarit que manifestavam os halos em suas cabeças como chaves de acesso a esta Orbe. Demiurge então criou seus primeiros Anjos Apócrifos e imbuíu os maiores guerreiros da já inexistente Tagarit com seu imenso poder, tornando-os generais das novas falanges angelicais. Porém, estes habitantes originais de Tagarit permaneceram mantendo o culto à sua cidade paradisiana entre os terrenos.

Houve a criação de quatro outras cidades paradisianas através da vinda de edhênicos, mas que desta vez não se sobrepuseram a nenhuma cidade paradisiana preexistente, sendo a mais impactante delas a cidade de Metrópolis, surgida do épico combate do edhênico Bel Meridath contra outros dois edhênicos, Leviathan e Ziz. Bel Meridath venceu as duas feras e deu a cada uma um destino diferente: enquanto a alma de Ziz reencarnou em Ark-a-nun como a Dragonesa Tiamat, Leviathan foi violentamente arremessado contra a superfície de Paradísia, abrindo uma colossal fossa de onde nunca mais saiu, fossa essa localizada entre a Cordilheira Hara Berezaiti e a Cordilheira Tien. Bel Meridath logo desapareceu e acredita-se que tenha reencarnado no campeão arkanita Marduk, para mais uma vez enfrentar Ziz na forma de Tiamat. À volta da fossa de Leviathan foi se formando Metrópolis, atraindo energias negativas e gerando seus habitantes Keepers e Cenobitas.

No Deserto de Dudael, o edhênico Kephera surgiu como um colossal artrópode semelhante a um escaravelho, assumindo a forma do deus Rá e erguendo sua Cidade Dourada de Rá, chamada também de

Neter-Khertet. Encontrando raros Labayu e Zatteranos nômades, Rá afastou cada um deles e gerou seus filhos paradisianos chamados Neteru.

Na costa leste do supercontinente paradisiano, os veneráveis edhênicos Pan-gu e Tao-te decidiram instaurar não apenas a cidade de Shang-Qing, mas criar um paraíso interplanar capaz de conectar Andlangr (chamado por eles de Tai-Qing) e os Reinos de Jane (chamado de Yu-Qing) em um único complexo. Enquanto Tao-te realizava a conexão permanente entre Andlangr e Shang-Qing, seus dois primeiros filhos paradisianos realizavam o restante da missão: Ling-bao ergueu toda a cidade de Shang-Qing e Yuan-shi realizava a conexão de Shang-Qing e os Reinos de Jade – após completar a conexão, Yuan-shi tornou-se o Imperador de Jade que passou a reinar sobre todos os Reinos de Jade. Pan-gu aparentemente serviu como mentor do companheiro edhênico e seus dois filhos, desaparecendo assim que Shang-Qing e suas conexões estavam terminadas, possivelmente indo viver em Andlangr com Tao-te. Ling-bao assumiu o governo de Shang-Qing desde então.

A última cidade a ser criada foi Wao Akua, quando a edhênica I'ô surgiu a noroeste do subcontinente paradisiano e conjurou Kane do meio do Aether, vindo a erguer seu extenso reinado sobre as ilhas e nos terrenos submersos da região. Devido ao local onde foi erguida, esta cidade manteve muito raros contatos com as outras cidades paradisianas, fossem as antigas ou as novas cidades.

As outras cidades paradisianas que não foram dominadas por um edhênico tiveram dois destinos. As cidades de Albion e Felso Vilag se tornaram ruínas, embora não se saiba o verdadeiro destino de seus habitantes – rumores dizem que ambos abandonaram suas cidades-estado e migraram para o Mundo dos Pensamentos, atuando sobre a Terra a partir deste plano e não mais a partir de Paradísia. É dito que Olympus pode ter abrigado os Alfar de Albion, enquanto Svarga teria abrigado os Otso de Felso Vilag. Sobre os Alfar de Albion, ainda existem as possibilidades de terem se abrigado entre os Ljosálfar de Alfheim no Mundo dos Pensamentos, ou

mesmo entre os Tuatha Dé Danann de Tir Na Nog na própria Terra.

Já as cidades de Ggulu, Alakapuri, Quidlivun, Adlivun, Taivas e Ergenekon se ocultaram em meio à natureza paradisiana, buscando não chamar a atenção de nenhuma outra cidade paradisiana e então manterem seus costumes e sua atuação sobre a Terra. Os Asuras de Alakapuri mantiveram raros contatos com os Asuras de Katmaran, enquanto os Jotunn de Quidlivun e Adlivun obtiveram contatos extremamente raros com os Aumakua de Wao Akua e os Jotunn de Jotunheim. Os Otso de Taivas mantiveram contato muito escasso com os Jotunn de Jotunheim e os Otso de Ergenekon mantiveram razoável contato com os Shian de Shang-Qing.

