

Seguidores de Hydora

Vários dos Dragões Reis de Arton possuem suas próprias ordens religiosas. Como Beluhga que vive aprisionada nas Montanhas Uivantes ou Sckhar, senhor de seu próprio reino.

Os Dragões são tidos como as criaturas mais antigas de Arton e geralmente também são muito orgulhosos a ponto de desenvolverem cultos a eles mesmos, como Sckhar.

O como esses seres conseguem conceder poderes a seus seguidores mesmo não sendo Deuses é um mistério. Talvez seja um fruto da fé de seus seguidores essa aproximação entre Dragão Rei e seguidor ou talvez o sangue deste Dragão esteja presente, mesmo que em quantidade mínima, nas veias desses seguidores, o que explicaria a tendência desses seguidores geralmente possuírem algumas características psicológicas derivadas de seu Deus Dragão.

Sckhar, Beluhga e Benthos são reconhecidamente Deuses de ordem religiosas de Arton. Porém não são os únicos Dragões Reis com seguidores.

A Ordem de Hydora

Divergências surgem e nenhuma conclusão é tirada quando, tantos os fiéis quanto os estudiosos, tentam datar o início da Ordem. O fato é que ela surgiu em momentos distintos em variados pontos de Arton, tendo esses pontos relação uns com os outros em alguns casos e em outros não.

Essa inconstante ordem na formação da Ordem se deve ao fato de Hydora ser um eterno viajante visitando toda a Arton. Dos momentos raros em que ocorreram encontros entre o Dragão e humanos surgiu a Ordem.

Sem data fixa ou mesmo local fundador os diversos grupos atribuem datas e acontecimentos distintos para o início. A única constante é o fato de ter havido o contato do fundador com Hydora, mesmo que os atuais seguidores passem sua vida inteira sem conhecê-lo pessoalmente.

Os Templos de adoração a Hydora são geralmente chamados de Templos do Céu e ficam nos locais mais altos da região onde existem, com exceção das Montanhas Uivantes.

A Ordem consiste em um 4 a 12 seguidores no máximo por grupo presidido pelo mais experiente que é considerado o Segundo Sacerdote. O Primeiro Sacerdote está sempre em um Templo do Céu, mas constantemente essa vaga é assumida por outro sacerdote, um Segundo Sacerdote, que assume o local enquanto o então Primeiro Sacerdote se torna novamente nômade.

A partir do Segundo Sacerdote os seguintes são considerados iguais entre si. O posto de segundo ou Primeiro Sacerdote não são muito cobiçados por causa das obrigações que carrega e que muitas vezes interfere na vida clerical do sacerdote.

Muitas vezes existem mais de um Primeiro Sacerdote pois existe mais de um templo e, por falta de conhecimento e organização, nem todos se conhecem.

História da ordem

Em diversos pontos e datas diferentes de Arton Hydora desceu nos pontos mais altos – até mesmo nas Montanhas Uivantes – e se envolveu com os mortais. Muitos acreditam que os membros originais da Ordem carregam o sangue do Dragão Louco.

Nesses encontros, seja na forma de Dragão ou na forma de Elfo-do-Céu, Hydora fascinou o suficiente aqueles que o encontraram para dar Origem a uma legião de seguidores que, com o crescente número, acabou em possibilitar a ligação mística entre seguidores e Hydora de modo que esse fosse capaz de proporcionar um sacerdócio presenteado de poderes divinos.

Cada grupo possui uma história distinta e pode surgir em qualquer parte de Arton. Geralmente surgem em ou ao redor de grandes elevações, como montanhas e picos.

Muitos alegam ser os primeiros, mas nenhum tem certeza de nada. Caberá a cada mestre que decida fazer uso desse suplemento montar sua própria Ordem pois ela é tão pequena que não me arrisco a por parâmetro no cenário.

Via de regra há um seguidor de Hydora para cada 50 clérigos do Deus da Justiça. E um Templo em cada região que tiver ou uma montanha muito alta ou que seu território seja no mínimo 40% ocupado por montanhas e picos.

Características da Ordem

Hydora é famoso por ser inconstante, imprevisível e excêntrico. Resumindo, muitos o acham louco. Descendente do Céu ele tem as violentas tempestades em sua Natureza e o passageiro vento como parte de sua alma.

Todos os seguidores de Hydora são nômades, sem exceção. Se permanecerem muito tempo sem viajar perdem o vínculo com seu Deus.

Outro aspecto comum dos seguidores de Hydora são os traços de personalidade excêntricos. Como pessoas em harmonia com o elemento Vento, geralmente os seguidores possuem humor passageiro e a memória um tanto quanto relapsa.

Eles costumam a preferir locais abertos e arejados e se sentem incomodados em locais fechados e subterrâneos sendo que nesse último, os efeitos de suas magias divinas são mínimos e até demoram o dobro para recuperarem seus pontos de fé.

Os membros adquirem uma resistência ao frio não se incomodando com baixas temperaturas até que estas comecem a causar dano, aí os efeitos são os normais.

Essas características acima citadas fazem parte da personalidade dos seguidores de modo que não há realmente um esforço para cumprir esses quesitos comportamentais.

Os seguidores também possuem em sua maior parte, mesmo que não seja perceptível, certa descendência éfica, mas muito raramente são elfos puros. Isso sugere que a Ordem seja recente – desde a queda de Lenórien – pois apenas recentemente existem meios-elfos em grande número. Outra constante – passível do julgamento mo mestre – é de uma quantidade considerável (em uma Ordem tão pequena quanto esta) de sangue dragão, mesmo que ínfimo (mais do que o élfico muitas vezes) em seus seguidores proporcionando assim características únicas na aparência destes seguidores (como cabelos prateados ou olhos azuis ou mesmo aspectos meios-elfos em alguém que não descende diretamente de um elfo ou meio-elfo).

TRADIÇÕES DA ORDEM

Os membros da Ordem se reúnem em locais altos para suas celebrações. Como montanhas e picos. Existem alguns templos de adoração a Hydora, mas pela natureza nômade de seus seguidores esse é frequentemente renovado em suas fileiras e possuem um número pequeno de guardiões. Um Sacerdote nunca fica muito tempo guardando um Templo de Hydora abandonando-o assim que um outro sacerdote que julgue merecedor chegue ao local (queira esse ou não ficar).

Os adornos mais comuns de clérigos de Hydora são referências ao Céu ou a criaturas aladas, como penas, pássaros, relâmpagos, montanhas ou flechas. Tatuagens são comuns principalmente retratando traços de dragão ou do céu.

As vestimentas dos seguidores são comumente leves, abertas, de tons claros e curtos.

Há geralmente imagens de Hydora (embora ninguém tenha certeza de sua exata forma e isso dê origem a imagens diferentes) e de Elfo-do-Céu em seus templos.

Geralmente se usam penas prateadas e estilizadas como símbolo sagrado – no caso de referencia a um Elfo-do-Céu – ou uma marca de uma cabeça de dragão estilizada – mais uma vez surgem versões diferentes – de que seria a cabeça de Hydora.

Restrições e Obrigações

Os seguidores de Hydora devem sempre fazer uso apenas de armas leves e rápidas - como sabres, espadas curtas, bastões, lanças – e armas de arremesso e longo alcance – como arco e flecha, zarabatana, dardos, estrelas ninjas, correntes, chicotes.

As armaduras utilizadas devem ser sempre leve que no máximo não ofereça nenhuma penalidade ao usuário. Mas geralmente os seguidores não usam armaduras.

Os clérigos são sempre nômades não permanecendo por mais de um mês em um local sem fazer pequenas viagens ou por mais de um ano sem realmente viajar durante semanas. A não ser que esteja em um templo de Hydora. Caso permaneçam por muito tempo em um lugar seus poderes divinos se esvaem.

Não há obrigações específicas, mas normalmente os seguidores possuem comportamento singular assim como parâmetros de julgamento e necessidades que o caracterizam e fazem a manutenção de sua condição de associado ao Hydora.

Poderes Divinos

Diferentemente de um deus comum que permite ao seu sacerdote poderes para combater forças das Trevas (ou da Luz dependendo do Deus adorado), Hydora não oferece essas armas para seus sacerdotes, afinal ele não escolheu ser adorado e pouco se interessa pelas lutas bem X mal.

Ele protege seus seguidores fornecendo para eles o poder da cura, mas nada, em relação a julgamentos morais. Magias em relação aos caminhos elementais do ar, do relâmpago e, mais raramente, do gelo é fornecido aos seus seguidores de acordo com o nível.

Além disso, encantar e aumento de atributos também são comuns. Nada de abençoar ou de ativar itens mágicos ou sagrados.

Por:

Amaranto... Carp Dien