

# U Ordem



# Sede e Localizações

A sede central da ORDEM está na remota e desafiadora Cordilheira da Morte, uma região de montanhas obscuras e de difícil acesso, cuja atmosfera intimidadora reflete o compromisso absoluto da organização com sua missão. A construção é semelhante a estrutura acadêmica do Refúgio, com inúmeras alas e ambientes para treinamento, julgamentos e administração.

Cada um dos seis reinos possui uma subseção da ORDEM, localizadas em suas capitais ou regiões populares para facilitar o controle e o monitoramento de caçadores e outros portadores de dons. Essas subseções atuam sob a supervisão direta da sede e seguem os mesmos preceitos e regras, garantindo a aplicação das leis e a defesa das diretrizes da ORDEM em todo o território de Vanyrium.

# Hierarquia e Requisitos para Representantes

A liderança da ORDEM é composta por especialistas que representam cada área essencial para o equilíbrio e a justiça entre os Erthus. Esses representantes são selecionados com base em critérios rigorosos, que garantem a competência e a integridade de cada membro.

## Requisitos para o cargo de Representante

**Histórico Impecável:** Os candidatos devem ter uma carreira limpa, sem qualquer demérito, tanto na vida pessoal quanto profissional.

**Excelência Acadêmica e Técnica:** Durante a formação no Refúgio dos Caçadores, devem ter atingido notas máximas em provas escritas e práticas.

**Aprovação Unânime:** Devem ser aceitos por representantes das demais categorias, assegurando o reconhecimento de suas habilidades e caráter.

## Estrutura de Representantes

**Representante Geral:** Lidera a ORDEM, definindo diretrizes e garantindo a manutenção da paz entre caçadores e reinos.

## Representantes por Especialidade:

- **Caçadores de Criaturas Selvagens:** Especialistas em rastrear e conter monstros.
- **Caçadores de Mistérios:** Responsáveis por investigações e resolução de eventos enigmáticos ou fenômenos inexplicáveis.
- **Caçadores de Sombras:** Executores das ordens de captura de caçadores fugitivos e envolvidos em missões de alta periculosidade.
- **Caçadores de Relíquias:** Controlam e catalogam artefatos mágicos, assegurando seu uso e localização segura.
- **Caçadores de Ilusões:** Especialistas em técnicas de ocultação e manipulação mental, usados em operações especiais e prisões.
- **Caçadores de Justiça:** Únicos com autoridade para presidir tribunais da ORDEM, garantindo julgamentos justos e cumprimento das leis.
- **Caçadores de Cura:** Responsáveis por tratar e auxiliar caçadores feridos, possuindo conhecimentos avançados de medicina.
- **Caçadores de Conhecimento:** Guardiões das informações e registros.
- **Caçadores de Metais:** Responsáveis pela criação e manutenção de armas, armaduras e outros equipamentos essenciais para a defesa dos caçadores.

Todos os representantes, incluindo o Representante Geral, têm o direito de abrir sessões legislativas, mas apenas os Caçadores de Justiça podem presidir o tribunal da ORDEM. Qualquer representante pode ser deposto se demonstrar incompetência ou falhar nos deveres da ORDEM.

# Processo Judicial e Punições

A ORDEM mantém um tribunal independente, onde os Caçadores de Justiça têm plena autoridade. Nem mesmo os reis e rainhas de Vanyrium têm poder de interferência, reafirmando a autonomia da organização sobre questões envolvendo caçadores e poderes especiais.

## Julgamento e Punições

- **Fugitivos e Infratores:** Aqueles que desrespeitam as leis da ORDEM ou se tornam caçadores fora da lei são caçados pelos Caçadores de Sombras. Ao serem capturados, eles são entregues aos Caçadores de Ilusões para serem contidos e mantidos sob vigilância mágica.
- **Punições Psíquicas:** A ORDEM possui métodos de controle e punição específicos para os casos mais graves. As penas incluem:
  - **Supressão de Dons:** Por meio de manipulação mental, o caçador punido passa a acreditar ser um humano comum, incapacitado de usar qualquer poder.
  - **Anulação de Sentidos:** Em casos de transgressões severas, os sentidos do infrator podem ser bloqueados, tornando-o inofensivo e incapaz de perceber o mundo ao redor.
  - **Remoção de Memórias:** Para os crimes mais graves, a ORDEM pode apagar as memórias do indivíduo, eliminando sua identidade e qualquer lembrança de sua vida como caçador.

Essas medidas garantem que os infratores sejam neutralizados de forma eficiente e segura, mantendo a ordem e o controle necessários para proteger os reinos e a própria organização.

# Resumo das Funções e Direitos de Representantes e Caçadores

Os representantes são figuras de extremo respeito e responsabilidade, desempenhando funções cruciais e possuindo privilégios únicos:

- **Autoridade Legislativa:** Capacidade de propor e debater novas leis e regulamentos internos da ORDEM.
- **Supervisão dos Setores:** Cada representante é responsável por monitorar e liderar caçadores sob sua área, garantindo que as leis e diretrizes sejam cumpridas rigorosamente.
- **Poder sobre Tribunais:** Somente o representante dos Caçadores de Justiça tem poder absoluto nos julgamentos, uma função crítica e intransferível.

Ao mesmo tempo, todos os caçadores formados pela ORDEM possuem direitos e responsabilidades bem definidos, que reforçam sua posição dentro da sociedade de Vanyrium. Isso assegura uma coexistência organizada e uma atuação respeitada, refletindo o compromisso da ORDEM com a justiça e a segurança.

# Legislação da Ordem

**Constituição da ORDEM - Organização Regulamentadora de Dons dos Erthus e Monstros**

## Prêambulo

Nós, da ORDEM, reunidos sob o dever de proteger e regulamentar o uso dos dons e assegurar a segurança e os direitos de Vanyrium, estabelecemos esta constituição, a fim de promover a justiça, manter a ordem e garantir o bem-estar de todas as criaturas e caçadores.

## Título I = Da Natureza e Estrutura

**Art. 1°** A ORDEM é uma instituição autônoma e soberana, com sede na Cordilheira da Morte, responsável pela regulamentação e supervisão dos Erthus e seus dons.

**Art. 2°** A ORDEM possui jurisdição sobre todos os caçadores e seus poderes, exercendo autoridade independente das leis dos reinos de Vanyrium.

**Art. 3°** A ORDEM será representada por um Conselho de Representantes, sendo um representante geral e representantes especializados em diversas áreas dos dons.

## Título II = Das Funções dos Representantes

**Art. 4°** Todos os representantes devem possuir histórico impecável e excelência comprovada nos testes do Refúgio dos Caçadores, não podendo ter deméritos ou falhas de conduta.

**Art. 5° O Conselho de Representantes é composto por:**

- I. Representante Geral**
- II. Caçadores de Criaturas Selvagens**
- III. Caçadores de Mistérios**
- IV. Caçadores de Sombras**
- V. Caçadores de Relíquias**
- VI. Caçadores de Ilusões**
- VII. Caçadores de Justiça**
- VIII. Caçadores de Cura**
- IX. Caçadores de Conhecimento**
- X. Caçadores de Metais**

**Art. 6° Cada representante tem o poder de convocar sessões legislativas para discutir medidas relacionadas à sua área, sendo que apenas os Caçadores de Justiça podem presidir os tribunais da ORDEM.**

## **Título III = Do Juramento e dos Deveres dos Caçadores**

**Art. 7° Todos os formandos do Refúgio dos Caçadores deverão realizar o Juramento de Locksley:**

***"Juro pela ORDEM e pelo continente Vanyrium que servirei à justiça, protegendo os indefesos e unindo meu poder ao bem comum. Se chamado pela guerra, abdicarei de interesses próprios e me colocarei sob comando da ORDEM, honrando meu dever como guardião dos Erthus e dos reinos."***

**Art. 8° Ao abdicar de sua carreira de caçador, o indivíduo permanece sob jurisdição da ORDEM e, em caso de convocação para guerra, deve imediatamente se submeter ao exército dos caçadores.**

# **Título III = Dos Direitos e Deveres dos Erthus**

## **Capítulo I - Dos Direitos**

**Art. 9°** Todo Erthus tem direito à educação, moradia, treinamento e segurança, conforme garantido pela Lei de Korvllow, sem discriminação de origem ou nível de dons.

**Art. 10°** Todo Erthus deve ser registrado no Livro de Iridian, conforme exigido pela Lei de Avarain. O descumprimento dessa norma acarretará sanções administrativas e penais.

## **Capítulo II - Dos Deveres e das Penalidades**

**Art. 11°** O uso indevido dos dons será punido conforme a Lei Pellinore, que proíbe a utilização de objetos mágicos e artefatos sem permissão oficial.

**Art. 12°** O Erthus que se recusar a enviar seu filho para o Refúgio até os 15 anos enfrentará as seguintes punições:

- I. Advertência formal**
- II. Multa de 5 mil locks por mês de atraso**
- III. Envio compulsório do indivíduo ao Refúgio por representante da ORDEM**

**Art. 13°** Em casos de fuga ou crimes graves, o caçador será capturado pelos Caçadores de Sombras e submetido aos Caçadores de Ilusões para o cumprimento de penas psíquicas.

## Título B = Do Processo Judicial

Art. 14° Os tribunais da ORDEM têm poder absoluto sobre julgamentos de Erthus, independente de intervenção dos monarcas de Vanyrium.

Art. 15° As punições incluem:

I. Supressão de Dons: O infrator acreditará ser um humano comum, sem capacidades mágicas.

II. Anulação de Sentidos: Bloqueio de um ou mais sentidos em casos extremos.

III. Remoção de Memórias: Apagamento das memórias do indivíduo, aplicável para transgressões graves e crimes hediondos.

## Título BG = Das Relações com os Reinos de Vanyrium

Art. 16° A ORDEM atua de forma autônoma e independente, e suas leis sobrepõem as leis dos reinos no que diz respeito aos caçadores e ao uso de dons.

Art. 17° Todos os reinos devem respeitar a autoridade da ORDEM em assuntos relacionados aos dons e à segurança de Vanyrium.

## Título BGG = Das Disposições Finais

Art. 18° A ORDEM reserva-se o direito de revisar e adaptar esta constituição conforme necessário para responder a mudanças e novos desafios, sempre visando a manutenção da paz e da ordem em Vanyrium.

Art. 19° Esta constituição entra em vigor a partir da sua promulgação, sendo obrigatória para todos os Erthus e caçadores registrados.



RPG

Refúgio dos Caçadores