

Cenário de Campanha



Akyremma

Terra do Desespero



CORTE
ROLE PLAYING GAME



Cenário de Campanha
Akyremma
Terra do Desespero
Versão 2

Cenário de Campanha de fantasia Medieval com Horror Gótico,
totalmente descritivo, facilmente adaptável para qualquer sistema de RPG.

Autores:

Giovanni Ramos
Jean Carlos Ramos

CORTE-RPG

Os Cavaleiros da Ordem da Torre do Elísio - Role Playing Game
Blumenau - SC
www.corte.cjb.net

Índice

Introdução	5
O Mundo de Akyremma	6
Calendário - 1520	7
História	8
Geografia	14
Religião	16
Igrejas	20
Organizações Arcanas	22
Outras Organizações	24
Nações	26
Criaturas	30

**“Para os galhos de uma árvore alcançarem os Céus,
suas raízes devem primeiro chegar no Inferno!”**



Introdução

O que é RPG?

RPG significa jogos de Representação de Papéis, é um jogo que mistura teatro, jogos de estratégia e narração de histórias. Basicamente funciona assim: um jogador será o narrador de uma história interativa, os demais jogadores assumirão os papéis dos personagens principais dessa história, e eles deverão interagir com ela, tomando decisões por seus personagens diante dos desafios impostos pelo narrador. O objetivo é concluir a história e se divertir com os amigos. Não há competição, todos jogam no mesmo time!

O RPG foi inventado nos EUA no início dos anos 70 por dois estudantes de História, que misturaram os “war games” com mundos fantásticos inspirados na obra de J.R.R. Tolkien. Depois disso surgiram outros tantos títulos abordando diversos temas, terror, ficção científica, era vitoriana, piratas, velho oeste e etc. No Brasil, os jogos chegaram em Inglês, depois foram traduzidos por editoras nacionais e os primeiros títulos criados no país começaram a surgir.

Sobre o Livro

Akyremma é um cenário de campanha bastante antigo. Criado em 1994, quando ainda nem conhecíamos direito os Roleplaying Games. Nós descobrimos o RPG através da primeira edição da revista Dragão Dourado, e mesmo sem conhecermos um sistema de regras já jogávamos em Akyremma. Um mês depois, por meio da Dragão Brasil, compramos nosso primeiro Sistema de RPG, e Akyremma passou a ser jogada com regras.

Após um ano de campanha em D&D, começamos a jogar em outros cenários, descobrimos outros sistemas e deixamos Akyremma de lado. Depois de um longo período de vampiros, lobisomens, neuroconexões e salas de aula, decidimos voltar à fantasia, voltamos à Akyremma.

Para dar uma nova versão ao nosso cenário, decidimos transformar Akyremma num desafio maior para os Heróis. Tornamos o mundo um lugar insuportável para a vida. Destruímos todos os antigos conceitos da ambientação. Fizemos da mudança um apocalipse, a morte de um antigo mundo, mas não para o nascimento de um novo. Condenamos Akyremma ao inferno! Agora os Heróis devem enfrentar a maldade que predomina no mundo, sem se deixar corromper por ela. Akyremma tornou-se a Terra do Desespero, governada por líderes corruptos, influenciados pelos deuses do Érebo.

Essa transformação foi publicada na Internet, num site que reunia todas as informações do cenário, história, geografia, mapas, religiões e etc. Mas para facilitar a vida dos internautas, decidimos compactar todas as informações num netbook totalmente descritivo, para poder ser utilizado em qualquer sistema de regras. Reformulamos o site, disponibilizando além do livro, fichas de personagens para diversos sistemas. Toda essa saga levou oito anos!

Aqui você encontrará um breve resumo do cenário, sua história, sua geografia, religiões, outras organizações, descrições dos

reinos e a regra do comportamento. Todo o texto apresentado é totalmente descritivo, sem regras, assim você pode facilmente adaptá-lo para qualquer sistema de fantasia medieval, mas sua ambientação sombria e religiosa o faz perfeito para o Sistema Daemon.

E Akyremma não pára por aí! Através do site do cenário estaremos lançando suplementos para download, com mapas, NPC's, cidades e outros netbooks que serão escritos em parceria com outros jogadores e mestres, enriquecendo ainda mais a Terra do Desespero.

Os Autores

Os principais autores e criadores de Akyremma são irmãos e jogam RPG desde 1994.

Auxiliaram a fundar a equipe CORTE-RPG em Blumenau. Organizam um encontro de RPG na mesma cidade, conhecido como Elisio.

Jean “Errado”, 26 anos, web designer, desenhista e estudante de Publicidade e Propaganda na FURB. Anfitrião, Narrador e Dungeon Master. E Gio “Arlequim”, 19 anos, que joga RPG desde os 10 anos, é estudante de Jornalismo e estagiário na UNIVALI, mestre de Trevas e Narrador de Lobisomem - O Apocalipse e D&D.

Maiores informações sobre toda a equipe CORTE no site www.corte.cjb.net.

O Jogo de Akyremma

Akyremma - Terra do Desespero é uma combinação dos mundos de fantasia medieval com o horror do Trevas. É um cenário ambientado numa era renascentista, mas que ainda mantém alguns traços do feudalismo medieval. Diferente da maioria dos cenários de fantasia, onde o mundo é bom e essa bondade está sendo ameaça por uma maldade, em Akyremma é o oposto. O mundo está imerso na maldade e apenas uma minoria luta pelo bem. As histórias na Terra do Desespero nem sempre precisam ter um final feliz.

Mesmo sendo um cenário de fantasia épica com elementos mitológicos, Akyremma é voltado para jogadores que priorizam a representação, as intrigas e uma boa trama cheia de conflitos e paranóia. Este livro não deve ser um jogo no estilo “Matar, Pilhar e Destruir”, apesar dele também oferecer os elementos necessários para a criação de campanhas dessa linha.

Akyremma é jogo inspirado no que há de pior na nossa atual realidade. Fome, miséria, corrupção, guerras, hipocrisia, política, traição, mentira, fraudes... tudo isso deve fazer parte das histórias jogadas, misturado com a influência sobrenatural de entidades de outros planos de existência, que agem no mundo por meio de seus fanáticos adoradores.

O Mundo de Akyremma

Visão Geral

Akyremma é um mundo renascido de um Apocalipse que o condenou ao inferno. O caos surgido no cataclismo, deu origem à diversas guerras santas e políticas pelo poder. Os mais fortes, vitoriosos, formaram governos corruptos aliados a instituições religiosas hipócritas. Esses reis e sacerdotes têm governado o mundo impondo o medo à população, mantendo-a alheia à podridão que corrói por dentro, palácios e templos. Fazendo da fé e do militarismo a única chance de sobrevivência para o povo.

O Apocalipse ruiu as bases da ordem não só no mundo, mas em todo o universo, pois os Quatro Pilares da Sustentação foram destruídos. Esses Pilares tinham a função de separarem os planos espirituais, astrais e o físico. Com suas quedas os planos superiores desabaram sobre o mundo físico, que por sua vez, caiu nos planos inferiores. Tornando o mundo mais facilmente e fortemente influenciado pelas forças do Érebo, o inferno de Akyremma. E enfraquecendo as das divindades do Império, o paraíso, agora quase esquecido.

As divindades do Érebo, responsáveis pelo Apocalipse, passaram a governar Akyremma por meio de seus sacerdotes, que ofereceram aos povos humanos a única forma de sobreviver, através da adoração dos deuses mais fortes, dos deuses vencedores. E assim com o maior número de fiéis, os deuses do Érebo tornaram-se muito mais poderosos.

Enquanto isso, as demais raças, principalmente os elfos e os anões, por desprezo às crenças dos homens, isolaram-se em seus territórios, tornando-se alheios a tudo e também superestimando suas culturas.

E buscando trazer novamente a ordem ao universo, reconstruindo os Quatro Pilares, os deuses do Império, convocam heróis entre os descontentes com a alienação imposta pelas religiões corruptas. Os Heróis seguem seus destinos buscando respostas em antigas profecias, escritas por antigos sábios iluminados. Essas profecias apontam os caminhos para artefatos divinos, que devem ser usados contra o mal, e ensinam os meios para restauração dos Pilares.

Seus inimigos, sacerdotes, reis, ou militares poderosos, por meio de suas instituições caçam toda forma de oposição aos seus governos, ideais e crenças. Os magos formam grande parte dessa oposição, pois defendem o livre pensamento e o fim das religiões, apesar de haverem muitos magos corruptos e até corrompidos pelas forças espirituais.

Akyremma é um mundo um pouco mais evoluído do que outros mundos de fantasia medieval, possuindo alguns traços da cultura renascentista. A navegação, por exemplo, que se encontra muito mais evoluída do que na nossa verdadeira idade média. A imprensa já começa a se popularizar, e os livros não precisam ser mais manuscritos. A sociedade já deixou o

feudalismo e parte para o capitalismo com o desenvolvimento do comércio nas cidades. A geografia do mundo já foi diferente, mas o Apocalipse modificou toda a estrutura do globo, afundando antigos e poderosos reinos e libertando criaturas monstruosas das profundezas da terra.

Esta é a terra do Desespero, um lugar que vem sofrendo várias mudanças físicas e políticas, por causa de intermináveis guerras, onde a fúria dos deuses é provocada e a fé dos habitantes é testada.

Os Seres de Akyremma

O planeta é habitado por diversos seres, diversas raças. Os humanos são a grande maioria, representando cerca de 50% da população mundial. Dominam e governam boa parte do globo, muitas vezes se impondo às demais raças. Em número são seguidos pelos orcs e até outros goblinóides, que representam 25% da população de Akyremma. Ocupam as menores porções de terra, mas se reproduzem muito rápido, tornando-se uma praga para os humanos que tentam manter suas propriedades. Os halflings aparecem em terceiro lugar, com 10%. Depois vem os elfos e os anões, cada raça com 5%. Soberando apenas 10% que englobam diversas raças que raramente são vistas, como centauros, sátiros, homens-feras, e outros.

Os orcs são os mais primitivos de todos, apesar de já terem formado um Estado, ainda não possuem escrita e seu sistema monetário ainda é baseado em trocas na maioria das aldeias. Os elfos parecem ter atingido um nível superior na evolução. Vivendo harmonicamente com a natureza, acreditado que o Grande Criador está presente em todas as coisas vivas e em todos os sentimentos verdadeiros. Enquanto que os anões vêem O Todo presente em todas as coisas físicas. Vêem o poder do Grande Arquiteto na solidez do mundo material. Os halflings de Akyremma são parentes dos humanos e se assemelham em culturas, apesar de ter sido o povo pequeno que criou a república trazendo a democracia para seu povo. Já os humanos estão espalhados como um vírus. Alterando a natureza com suas construções gigantescas, como se sentissem uma imensa necessidade de deixar sua marca no mundo. Uma vontade inconsciente de compensar a curta vida, tornando-se imortal na História e na mente dos homens.

Depois desses, existe centenas de outras raças espalhadas pelos territórios de elfos, humanos e etc. Geralmente organizados em pequenos povoados, localizados nas regiões longas das cidades e dos campos, em florestas, desertos, montanhas, ilhas desertas... Sempre evitando o contato com as raças dominantes.

Calendário - 1520

O Calendário de Akyremma é composto por 360 dias, divididos em 52 semanas, ou nove meses. Cada mês com 40 dias, que correspondem as quatro fases da Lua, que duram dez dias cada. Cada dia possui 24 horas. As semanas são divididas em sete dias, cada dia relacionado a um astro, que também influencia nas operações místicas.

Existem quatro estações climáticas durante um ano. Cada estação dura 90 dias e são bem distintas. O Verão, inicia em 21 de Vonecre e termina em 30 de Evefmir. O Outono, inicia em 31 de Evefmir e vai

até 40 de Badnuce. O Inverno, que vai do dia 1º de Nudnuce até o dia 10 de Tesecre. E a Primavera, com início em 11 de Tesecre até 20 de Vonecre.

As fases da Lua mudam de dez em dez dias e estão sempre datadas a partir do dia primeiro de cada mês com a Lua Crescente. Sendo assim, no dia 11 temos Lua Cheia, dia 21 Lua Minguante e 31 Lua Nova, para no dia 1º do outro mês termos novamente uma Lua Crescente.

1. Enajmir						
D	S	τ	Q	Q	S	S
						01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40			

2. Evefmir						
D	S	τ	Q	Q	S	S
				01	02	03
04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40					

3. Crammir						
D	S	τ	Q	Q	S	S
		01	02	03	04	05
06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40

4. Badnuce						
D	S	τ	Q	Q	S	S
01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40		

5. Nudnuce						
D	S	τ	Q	Q	S	S
					01	02
03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37
38	39	40				

6. Gadnuce						
D	S	τ	Q	Q	S	S
			01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39
40						

7. Tesecre						
D	S	τ	Q	Q	S	S
	01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	

8. Touecre						
D	S	τ	Q	Q	S	S
						01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40			

9. Vonecre						
D	S	τ	Q	Q	S	S
				01	02	03
04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40					

História

A Criação do Mundo

Origem do Universo e dos Deuses

No princípio havia apenas O Todo, e ele criou o universo, preenchendo-o com os quatro elementos. Que se tornaram oito, divididos em polaridades positivas e negativas. Esses oito poderes foram chamados pelos humanos de deuses do Plano Material:

- **Nadahsy** e **Tedahk** os deuses do Fogo.
- **Nagoukeh** e **Tegausyh** os deuses da água.
- **Narakeh** e **Terasyh** os deuses do ar. E por último,
- **Nalansy** e **Telank** os deuses da terra.

Unidos em suas polaridades eles disputavam sua mais bela criação, o Plano Material, ou Akyremma, que foi, pelo O Todo, abençoada com a vida.

Para afastar os deuses e evitar que suas guerras destruíssem o mundo terreno, O Todo os separou, aprisionando-os em planos espirituais, separados do plano material pelos planos astrais.

Assim os deuses elementais não podiam influenciar diretamente em Akyremma.

Os planos espirituais foram chamados de:

- **Érebo**, lar dos deuses: Tedahk, Tegausyh, Terasyh e Telank, e o
- **Empireo**, lar dos deuses Nadahsy, Nagoukeh, Narakeh e Nalansy.

Os Quatro Pilares da Sustentação foram construídos para manterem os planos de existência afastados.

Os Dragões

As guerras dos deuses passaram a influenciar no mundo animal, o que ajudou a gerar o fim dos dinossauros. O Todo buscando trazer a ordem ao mundo, criou os Dragões, de oito espécies diferentes, cada um com a missão de vigiar as interferências dos deuses na terra. Mas não demorou muito e a influência negativa dos deuses colocou dragão contra dragão. E esses se isolaram uns dos outros.

Os Elfos

Depois O Todo habitou o mundo com três casais, os primeiros seis elfos. Cada um nasceu com um dom, uma habilidade que deveria ser passada para seus descendentes. Dessa forma, construiriam eles, uma civilização. E foram chamados de Patriarcas. São eles:

- **Ahne**, a Senhora dos Animais e Mãe da pecuária.
- **Arebahn**, o Senhor das Plantas e Pai da agricultura.
- **Korpes**, o Senhor do Trabalho, Pai da carpintaria e dos trabalhos artesanais. **Imaghi**, a Senhora das Artes, Mãe da criatividade e dos sonhos.
- E **Methorem**, o Senhor da Ciência, Pai dos conhecimentos eruditos. **Wien**, a Senhora da Magia, Mãe do Ocultismo e da Religião.

Os Seres Mitológicos

Os deuses elementais do Empireo também criaram seus seres. A tentativa de imitar o elfos originou os Centauros, os Minotauros, Gigantes e outras criaturas, algumas pertencentes ao reino animal como, os grifos, pégasos, quimera e etc. A religião desses novos povos foi a adoração dos elementais em suas próprias formas primárias. Não era o que os deuses queriam, eles precisavam ser adorados, vistos no plano mental para poderem influenciar no plano material. E os elfos adoravam ao Todo.

Os Goblinóides

Os deuses elementais do Érebo, também criaram seus filhos no plano material, muito mais parecidos com os elfos, belos por fora, mas cruéis por dentro. Furioso, O Todo os amaldiçoou, deformando-os, tornando-os monstros horríveis de diversas raças, que mais tarde foram chamados de Orcs, Goblins, Kobolds, Robgoblins, Bugbears etc.

Goblinóides e elfos logo se tornaram inimigos e começaram a travar guerras violentas!

Os Anões

O Todo, percebendo a fraqueza dos elfos, criou os Anões, que assim como os elfos, também tiveram seus Patriarcas:

- **Rokher**, o senhor dos rochedos, das pedras e dos metais, marido de **Arloise**, senhora das pedras e metais preciosos.
- Depois vinham: **Gherrier**, senhor das guerras e das armas, marido de **Paix**, senhora da proteção e da cura.
- E por ultimo, **Allumer**, o senhor da luz, da fartura e da tranquilidade, representando diversos aspectos positivos, marido de **Tenebre**, senhora das sombras, da miséria e da angústia e diversos aspectos negativos.

O povo anão enfrentou os goblinóides e com muito sacrifício saiu vitorioso. Mas logo elfos e anões passam a disputar terras e a iniciar guerras pelo poder e pela atenção do Todo.

O Castigo

Buscando terminar de vez com as brigas entre anões e elfos, O Todo castigou os povos. Para os elfos o Castigo foi a divisão do unido povo em diversas sub-raças de culturas e hábitos diferentes, que causou uma desunião muito forte, carregada de racismo e preconceitos. Para os anões, o Castigo foi a expulsão do povo, da superfície do mundo. E os anões rumaram para dentro das montanhas e das cavernas e no subsolo criaram suas cidades.

Triste por perceber que suas criaturas também não procuravam apenas um lado da balança do equilíbrio, O Todo decidiu voltar sua atenção a aqueles que já tinham feito a escolha - os deuses elementais.

Os Humanos

E O Todo permitiu que os deuses criassem seus seres. Eles se uniram na criação. Os seus criados deveriam ser fiéis a qualquer um dos deuses, teriam liberdade para escolher e seriam guiados pelos sacerdotes escolhidos pelas divindades.

E surgiu ao mesmo tempo em diferentes regiões pequenos grupos de seres humanos, de três raças básicas, os negros, os brancos e os amarelos. Que com o passar do tempo, foram se encontrando e se miscigenando, dando origem a novas raças e culturas.

Os Perpétuos

Nesta época, em que os humanos começavam a formar suas cidades. A Religião também se desenvolveu, os humanos precisavam de algo mais para representar seus conflitos e assim os deuses do plano astral começaram a se manifestar no plano material, os semideuses, que foram chamados de Perpétuos.

São inúmeros seres representando diversas características da vida: Amor, ódio, inveja,

compaixão, alegria, tristeza, sonho, pesadelo, trabalho, preguiça e assim por diante.

Os humanos construíram seus templos dedicados a algum deus elemental, mas sempre com um Perpétuo como patrono. Isso fez com que os deuses se sentissem esquecidos, abandonados por aqueles que deveriam ser seus adoradores mais fiéis.

Os Halflings

Os quatro deuses do Império criaram mais uma raça, mas ao contrário do que aconteceu com os anões e elfos, os novos serem eram pacíficos e logo fizeram amizade com as demais raças.

Os halflings surgiram em pequeno número, ao contrário dos humanos, mas logo se expandiram pela superfície e foram os responsáveis pelos contatos entre as demais raças.

Passaram a adorar os deuses elementais, mas não em forma humanóide, mas sim de maneira mais grandiosa, buscando nas estrelas do universo a representação ideal para aqueles que os guiam e encontraram nos elementos e nas estrelas todos os significados e metáforas para a vida, não precisando de Perpétuos. Fazendo do pequeno povo os preferidos dos deuses do Império e assim os halflings cresceram com a bênção dos deuses, o que lhes trouxe fartura e boa sorte.

Antes do Apocalipse

Os Reinos Milenares

(5700 a.A - 2500 a.A)

Passaram-se os anos e as tribos nômades formaram pequenas aldeias, que viraram grandes idades que se uniram à outras, formando os primeiros reinos de Akyremma: Asterland, depois foram fundados Delphos e Eltazam, mais tarde vieram Tioky, Halphus e por último Anthares. As nações esta época são chamadas de Reinos Milenares, pois existem até hoje.

Neste período, foram criadas as igrejas humanas e halflings. O comércio internacional começava a existir. E as quatro raças que habitavam a região, mesmo com suas diferenças, viviam em paz devido ao pequeno contato comercial entre os reinos.

A Era das Batalhas

(2500 a.A - 1700 a.A)

Com o passar dos séculos, os reinos existentes cresceram, assim como as religiões, e os primeiros conflitos políticos/religiosos começaram a surgir. Durante esta era, a Igreja do deus Tedahk num ato desesperado, em busca de respeito e poder, realizou uma enorme cerimônia mística que trouxe sua divindade em forma física o primeiro Avatar.

Podendo influenciar diretamente no plano material, Tedahk iniciou a construção de seu

império em Akyremma. Revoltados com esta ação, os deuses do Império, elegeram heróis entre seus fiéis para empunharem armas mágicas num combate contra Tedahk. Essa batalha ficou conhecida como o Armagedom. Os eleitos do Império foram vencedores e Tedahk, foi mandado de volta para o Érebo.

A Era dos Dragões

(1700 a.A - Apocalipse)

Houve um longo período de paz. As nações se desenvolviam, a tecnologia crescia e o

comércio prosperava. Mas a arrasada Igreja de Tedahk planejava sua vingança. E secretamente descobriram feitiços de conjuração do Tarrasque. E como se isso não bastasse, para intimidar seus inimigos, a gananciosa Igreja, trouxe mais uma vez ao plano material o Avatar de sua divindade, realizando a segunda vinda.

O reino dos halflings, Halphus, foi totalmente devastado pela ira do Tarrasque. Enquanto que Tedahk recomeçava a construir seu império de terror.

Desta vez o Império, para ajudar os mortais, em conjunto com os mais poderosos dragões, criaram as mais poderosas armas e armaduras do plano material as Armaduras Dragões. E novamente heróis foram escolhidos para usarem essas armas contra o Tedahk. Esses valorosos heróis conseguiram desfazer o feitiço que mantinha o Tarrasque preso ao plano material, só assim puderam derrotar a criatura. Depois com o sacrifício de sete dos oito bravos guerreiros, Tedahk foi novamente derrotado e enviado para o Érebo.

O Apocalipse

Depois da segunda tentativa, os clérigos de Tedahk se dividiram em duas facções, uma que era contra mais uma vinda de seu deus ao plano material e a outra que desejava trazer mais uma vez Tedahk para governar o mundo - o Culto ao Tarrasque. Esses conseguiram conjurar novamente a criatura, colocando-a para guardar as Armaduras Dragões e o pergaminho que continha o ritual para desfazê-lo.

No terceiro ritual que traria Tedahk ao mundo, algo deu errado, e o deus do fogo surgiu antes do esperado. Os membros da seita foram os primeiros a morrerem. Tedahk furioso, dirigiu-se ao Templo das Armaduras Dragão, roubou-as juntamente com o pergaminho e escondeu-os no Érebo.

Não podendo mais ser derrotado por mortais e não dando tempo às divindades do Império para reagirem, o deus do fogo, com o Tarrasque, começou a destruição global.

Os Quatro Pilares de Sustentação dos Planos, que mantinham o equilíbrio no universo, foram destruídos, trazendo o caos e o medo para a vida de todos. E continuando sua devastação,

Tedahk acionou as forças destrutivas da natureza e durante um período de aproximadamente um ano, maremotos, furacões, terremotos, tornados, vulcões e tempestades gigantescas devastaram não só a superfície do planeta, mas toda sua estrutura foi alterada. Continentes inteiros afundaram, outros emergiram das profundezas, libertando criaturas monstruosas que habitavam os pesadelos dos cidadãos de Akyremma. Cerca de noventa por cento da população havia morrido nesta gigantesca catástrofe, que foi chamada de Apocalipse.

Com a reforma do deus do fogo feita, Tedahk planejava reinar em Akyremma, tendo os mortais como seus súditos. Mas as outras divindades do Érebo unidas se rebelaram contra Tedahk, dizendo que sua atitude era contra as Leis Naturais do Todo. E ordenaram que ele voltasse ao plano inferior. Tendo sete divindades como inimigas Tedahk se viu obrigado a retornar ao seu lar, mas deixou seus mais devotos fiéis com poderes para reinarem sobre a superfície de Akyremma.

E assim os clérigos da igreja de Tedahk passaram a governar a maioria dos povos, que se submetiam a eles em troca de sobrevivência.

Depois do Apocalipse

A Era do Renascimento

(Apocalipse - 699 d.A)

Seis clérigos foram escolhidos por Tedahk para governarem Akyremma. Eles ajudaram os sobreviventes do Apocalipse e durante os anos de 50 e 150 fundaram seis ducados feudais no oriente de Akyremma. A população desesperada foi obrigada a trabalhar para os novos duques em troca da nova vida que eles ofereciam.

Só existia a religião de Tedahk entre os humanos. No ocidente elfos brigavam entre si por territórios, as sete raças élficas estavam desunidas e a reconstrução demorava a acontecer. Os anões ainda nas montanhas, tendo uma população insignificante, começaram mais unidos do que nunca a reerguer seu reino. Halflings passaram por um período de isolamento evitando o contato com os outros povos. O mundo ainda estava traumatizado.

Em pouco tempo os humanos começaram a travar guerras entre si, por terras e poder. Aos poucos as outras religiões começaram a renascer. As cidades iam ressurgindo, enquanto um novo ser assustava elfos e os humanos negros no ocidente. Os homens-fera, seres desconhecidos que se consideraram superiores à todas as raças de Akyremma, surgiram quase como do nada prometendo dominar todo o planeta, dizendo ser seu por direito.

E foi nesse período que Tedahk amaldiçoou todos os sacerdotes da deusa Tegausyh, sabendo que ela seria sua maior rival nesse novo mundo. O deus do fogo aprisionou os clérigos de Tegausyh no deserto de Yarkos, no atual reino de Anerish, e amaldiçoou a região para que aqueles que adoravam a água jamais a encontrassem na superfície do mundo.

Centenas de pessoas morreram nas areias daquele deserto buscando desesperadamente por água. Dizem que seus corpos ainda estão espalhados por lá, vagando como mortos-vivos, buscando uma ilusória salvação.

Apenas uma minoria encontrou uma salvação, localizando no fundo de uma imensa gruta rios subterrâneos, e lá os sobrevi-

ventes retomaram suas crenças na deusa da água, e Tegausyh secretamente foi construindo sua instituição.

A Era do Desenvolvimento

(700 d.A - 1379 d.A)

O Reino de Albor Perene foi o primeiro grande reino surgido após o Apocalipse. Que logo se desenvolveu de uma forma muito rápida. As antigas Asterland e Anthares foram reerguidas, depois os elfos refundaram Delphos, e as nações Anerish, Halphus, Eltazam, Pekus e Fero surgiram ressurgiram também.

No ano de 900, navegantes de Albor Perene, numa viagem de exploração marítima ao pólo sul de Akyremma, encontraram os povos amarelos sem um estado criado. Um conjunto de diversos clãs vivia harmoniosamente num território anarquista.

Perto do segundo milênio, interesses políticos levaram o rei de Asterland a romper cruelmente todas as relações com o Reino de Anthares. Houve uma feroz guerra que durou anos. Asterland saiu vitoriosa e tomou todas as terras do reino inimigo para si. Irritados com essa demonstração de covardia e brutalidade, os líderes das outras nações se uniram num ataque Asterland, buscando ajudar o erudito povo de Anthares. Mas tudo foi em vão, pois perderam a guerra. A nação vencedora tornou-se a mais poderosa inimiga de todos os reinos de Akyremma.

Enquanto isso no continente élfico, os drows que se rebelaram contra a coroa e fugiram para a Ilha da Vitória, fundaram o Império de Einyackh.

No Érebo, Tedahk aprisionou Tegausyh, ainda temendo que ela se voltasse contra ele. Os demais deuses do Érebo, fracos se comparados ao deus do fogo, buscaram não se intrometer nas disputas deles. E no devastado Empíreo, os quatro deuses começaram a manifestar sua vontade de se reerguerem, dando sinais aos homens de bem.

Prevendo a derrota de Tedahk, Tegausyh começou a realizar suas promessas feitas para seus sacerdotes. Era o momento certo para a deusa da água colocar seu filho no mundo. Sabendo da traição de Tegausyh, Tedahk de posse do corpo do rei Albert, antes de sua derrota, ordenou que matassem todas as crianças recém nascidas na região onde hoje encontra-se as Terras Mórvidas. E ainda assim amaldiçoou aquela região devastando toda forma de vida vegetal, dando vida aos mortos e fazendo dos pântanos portais para os planos do Érebo. Tudo para dificultar a vinda do filho de Tegausyh. Mas nada disso adiantou, e Lois Gauster nasceu no ano de 1500.

Enquanto isso no outro lado do mundo, a mãe do imperador de Einyackh matou seu próprio filho iniciando uma reforma feminista em Einyackh. E Delphos, Adynalt e Eltazam receberam uma nova ameaça, Fero, o reino de homens-fera que atacou todos seus reinos vizinhos.

A Era das Profecias

(1380 d.A - 1499)

A partir de 1380 pesquisadores religiosos começaram a buscar informações sobre o passado de Akyremma, procurando em antigos templos abandonados e ruínas de cidades fantasmas. Mas tudo o que encontraram foram mais perguntas.

Antigos textos encontrados pareciam revelar fatos que ainda estavam por vir. E em diversas partes do mundo mais profecias foram encontradas. Boa parte delas foram interpretadas como sendo

boas mensagens, apenas uma pequena porção pareceu ter assustados os seus intérpretes.

Essas boas notícias trouxeram uma nova esperança para o povo sofrido. O terror que dominava o mundo estava com seus dias contados. Bastava agora esperar pela realização de quatro das principais profecias, cada uma relacionada com um dos Pilares da Sustentação, cada uma prevendo a restauração de um pilar.

Religiões brigariam entre si e se dividiriam. Irmandades de magos passariam pela mesma reforma, uns seriam aceitos outros caçados. Monstros ganhariam espaço e se tornariam mais inteligentes, mas em compensação as condições de vida dos seres, humanos e não-humanos, estariam bem melhores.

Os deuses do Império passaram enviar sinais para seus poucos e devotos sacerdotes, da existência de um metal sagrado que poderia ser usado contra os representantes do Érebo. Os deuses negativos continuavam com suas intrigas pessoais. Tedahk governava o Érebo com mão-de-ferro, e libertou a enfraquecida deusa Tegausyh, apenas para provar sua superioridade.

Humilhada a deusa se afastou do Érebo, buscando isolamento nas margens com os planos astrais. E lá a deusa pode ver as milhares de Almas Perdidas, espíritos de pessoas que não foram aceitas no Érebo por se “corromperem” voltando-se para as igrejas do Império, ou almas inquietas que não descansarão enquanto não cumprirem uma tarefa pendente. Tegausyh tendo pena dessas almas, ordenou a seus sacerdotes escondidos e espalhados pelo mundo que convertessem todos os indigentes, mendigos, prostitutas, ladrões e etc. Todos os que não foram bem aceitos pelas grandes instituições, para formar uma gigantesca rede secreta de fiéis. Assim foi feito e Tegausyh cresceu em poder.

O Período das Revoluções

(1500 d.A - 1514 d.A)

A partir do ano 1500, as antigas profecias começaram a se realizar. Pois no mesmo ano, uma profecia sobre o ritual que restauraria um dos pilares, se realizou. Foi em uma mina, contendo um metal mágico chamado killanyl, que o rei Albert Mous XIV de Asterland, possuído há 501 anos por Tedahk tentou impedir o ritual, mas um grupo de heróis derrotou o semideus e salvou Akyremma. A queda do tirano de Asterland dividiu mais tarde o poderoso reino em oito pequenas nações. A perda do deus Tedahk em 1500 junto a interesses políticos, resultou na divisão da religião de Tedahk, que foi o início para a separação de todas as religiões humanas. A briga interna entre as religiões humanas ascendeu os magos para lutarem contra a inquisição das igrejas, e logo a guerra entre magos e clérigos divide opiniões entre os arcanos que também se dividem mais tarde.

O Despertar das Cidades dos Mortos

No ano de 1515 um estranho fenômeno abalou toda a estrutura do plano material. As antigas cidades dos impérios destruídos pelo Apocalipse se reergueram do fundo da terra e dos mares, expondo as ruínas de antigos castelos e templos, com tesouros escondidos guardados por legiões de mortos-vivos. Algumas se reergueram sob cidades atuais, o que causou a destruição prédios e casas, matando centenas de pessoas.

Nesse período surgiu entre Pekus e Zeewola, uma região devastada e infestada de mortovivos. Os dois reinos abriram mão da-

quelas terras, por não conseguirem solucionar os terríveis problemas que ainda assombram tal região. O local ficou conhecido como as Terras Móbidas.

Tegausyh nessa época atacou Tedahk no Érebo, e teve sua vingança. Enfraquecendo o deus do fogo, fazendo com que seus sacerdotes sentissem o enfraquecimento de seu poder. Mas ao mesmo tempo com a queda de Tedahk o Império se fortalecia, o Reino de Anthares tornou-se oficialmente da religião de Nadahsy, a deusa do fogo e da justiça, mesmo que até os dias de hoje, esteja difícil converter todo o povo, que ainda prefere Tedahk.

A Volta dos Monstros

Houve um aumento bastante significativo da população de goblinóides e outras criaturas nos últimos anos, como estava previsto em algumas profecias. Está tornando-se cada vez mais comum se deparar com monstros dentro dos territórios dos reinos. Viajantes têm sido assaltados e até assassinados por bandos de góblins, kobolds, bugbears e outros. As florestas voltaram a ser locais inseguros, pequenos vilarejos rurais também têm se incomodado bastante com isso, apenas as muralhas das grandes cidades parecem oferecer alguma proteção.

O Presente

A Política de Hoje

(1520 d.A)

Atualmente o continente Estelar vive um período tenso, sua população teme novas guerras e as constantes invasões de orcs. O Reino de Asterland pretende retomar suas antigas terras, o que preocupa os demais governantes. Mas a república de Zeewarge ainda busca soluções rápidas para seus problemas internos, como a corrupção e a violência entre as famílias governantes. E Paykus também vive um período de conflitos políticos internos, os líderes no campo estão cansados do governo dos magos que tomaram a capital, e buscam nas igrejas a ajuda para eliminarem os magos. As Terras Móbidas parecem estar lentamente crescendo, com pequenos povoados ilhados, cercados por desertos e mortos-vivos, estes aparecendo cada vez mais nas fronteiras com Paykus e Zeewarge. O Lume Candente, está no auge de sua “idade média”, seus líderes fanáticos massacram seu povo com sua política fascista e retrógrada, enquanto se armam com exércitos de mortos-vivos, preparando uma possível invasão à Asterland. Skartto, além de ser inimiga de Eltazam, está com uma guerra declarada contra os humanos de Asterland, o império orc pretende ainda tomar parte das terras de Zeewarge também. O povo orc tem crescido muito, e seus exércitos têm se tornado mais estratégicos e perigosos. E os anões de Eltazam continuam isolados e neutros quando o assunto não é guerras contra orcs e Zaphero.

No continente de Soudir, a paz e a alegria parecem reinar, mas por detrás dos panos o povo ainda está preso à cultura imposta pela antiga religião de Tedahk, e há também muita resistência por parte do próprio povo para aceitar a nova religião, de Nadahsy. Mas por estarem longe de raças inimigas, como drows, orcs e homens-feras, os Reinos de Anthares, Costa do Sátiro, Halphus e Portal Central, desenvolvem suas culturas e seus comércios. Apenas os halflings de Portal Central têm se incomodado um pouco com piratas drows que contornam sua costa em busca de tesouros e mercadorias de outros navios.

O continente élfico passa por momentos difíceis, sua política o deixou isolado de possíveis aliados contra os homens-feras e os drows. Enquanto isso Albor Perene passa por momentos delicados em sua política, o adoecimento do rei ameaça o poder da ordem de militares que lá governa. Tioky parece estar se adaptando bem à sua nova política, seu jovem imperador ganhou a carisma e a confiança de seu povo. Em Einyackh o governo da Rainha Mãe pôs as mulheres no poder, deixando aos homens apenas funções básicas como: militares e “reprodutores”.

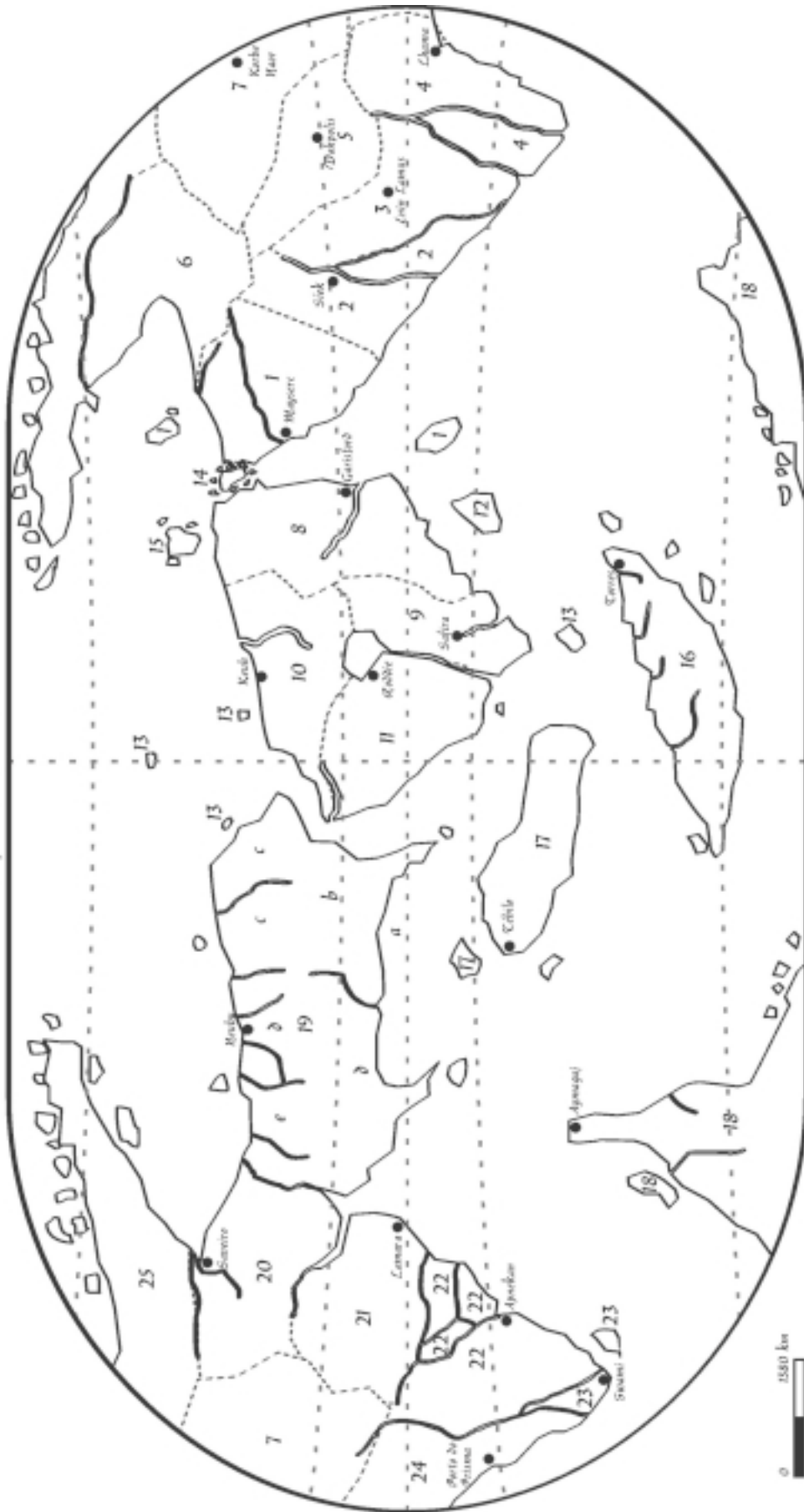
Mas para o povo...

Para as pessoas simples e comuns de Akyremma, os dias de hoje continuam incertos.

O povo em geral, não sonha com o amanhã - tem pesadelos. Eles temem as mudanças drásticas. Temem revoluções e por isso odeiam os heróis que os salvam. A população só pensa no presente, no hoje. No alimento de hoje, no trabalho do dia de hoje. Eles vivem cada dia de cada vez, sem esperanças de um dia seguinte. Eles desprezam aventureiros, os vêem como vagabundos, ladrões de túmulos, saqueadores das Cidades dos Mortos...

Os heróis, pode-se dizer que, “caminham no Inferno buscando salvar os demônios que os cercam”. Buscando salvar os alienados, medrosos e apáticos das garras das instituições religiosas dos homens, da ganância dos poderosos, das leis e dogmas injustos que massacram o povo e garantem o conforto dos governantes. Os heróis buscam a ascensão das igrejas do bem, só assim podem trazer o equilíbrio. Eles são convocados por poderes superiores para uma “cruzada”. Abrem mão de suas vidas sofridas e partem para um sacrifício ainda maior. Partem para desafiar o mundo!

Mapa Mundi - Político



- | | | | | |
|----------------------|----------------------|-------------------------|----------------------|--------------------|
| Estelar | Souelir | Reinos Insulares | 17 - Einyacoh | c - Senehry |
| 01 - Astierland | 06 - Anthares | 12 - Sathéro | Polar | d - Neuby |
| 02 - Zeewarge | 09 - Costa do Sático | 13 - Merceburgo | 18 - Troky | e - Siery |
| 03 - Terras Mórvidas | 10 - Halphuis | 14 - Nova Durgub | | Markab |
| 04 - Paykus | 11 - Portal Central | 15 - Nova Portulária | | 20 - Zarghero |
| 05 - Lume Candante | | 16 - Albor Perene | | 21 - Adynall |
| 06 - Skarfillo | | | | |
| 07 - Elbazam | | | | |



Geografia

Akyremma é um planeta pequeno, possuindo aproximadamente metade do tamanho do planeta Terra. Uma viagem tranqüila de navio, dando a volta ao redor do globo dura em média quatro meses. Mas sua dimensão não afeta as propriedades físicas do local.

É também um local mais frio do que a Terra, não havendo muitas regiões com climas tropicais. Os invernos são rigorosos em algumas regiões, mas na maioria dos reinos a temperatura média fica entre 18° e 22°. Terremotos são comuns e podem acontecer em qualquer região, os últimos tremores de terra chegaram a causar centenas de vítimas no continente estelar. Vulcões são mais comuns também no continente Estelar, fazendo fronteira com o continente Markab. Grande parte do planeta é composta por oceanos, como na Terra. Existem poucos lagos de água doce, boa parte da água potável se encontra em lençóis subterrâneos.

O céu de Akyremma possui um leve tom avermelhado, que se intensifica no por do sol, dando uma atmosfera infernal ao lugar. Muitos preferem a escuridão da noite ao sangrento por do sol.

Os animais também são semelhantes aos da Terra, cada um vivendo em seu habitat natural, de acordo com seu clima e vegetação. Criaturas classificadas como monstros procuram viver longe de seres humanos, seus principais caçadores, algumas já se organizam em pequenas comunidades.

Alguns pontos do planeta são misticamente ligados entre si, sendo grande fontes de energia mística, como o Node Central, numa ilha de Portal Central. Um lugar tão magicamente carregado que uma simples chama mágica pode se tornar uma gigantesca bola de fogo! Alguns acreditam que esses pontos são resíduos dos lendários Pilares da Sustentação.

Mundo Político

O globo se divide em quatro continentes, duas grandes ilhas, e diversas ilhas menores, que compõem vinte e três nações e mais dois territórios hostis.

O Continente Élfico, mais antigo de todos, abriga um único reino pertencente aos elfos, o **Reino Unido de Delphos**. Berço das civilizações, é um continente mágico e milenar, atravessando os séculos sem perder o seu encanto místico e natural. Dividido em Principados, cada um governado por um representante de uma sub-raça élfica.

Estelar, o continente oriental, berço da raça humana. Quase tão antigo quanto o tempo, estas terras são marcadas por constantes batalhas sangrentas em nome do poder. Abriga o orgulhoso **Reino de Asterland**; a caótica **República de Zeewarge**; o **Reino de Paykus**, governado por uma elite de magos; o fanático reino religioso do **Lume Candente**; as amaldiçoadas e desoladas **Terras Mórbidas**; o selvagem **Império de Skartto**, habitado por orcs e o subterrâneo reino dos anões, **Eltazam**.

Outro continente que abriga as raças humanas, e também os halflings, é o Soudir, lar do erudito **Reino de Anthares**; da bela e pacífica **República de Halphus**; do **Reino da Costa do Sátiro**, terra das exaltações e do vinho; e do reino halfling de **Portal Central**.

O continente ocidental, Markab, é a terra do povo negro, sobrevivente do deserto Yarkos e das selvagens Florestas da Perdição. Essas terras abrigam também os homens-fera. Nele se localiza o **Reino de Castro**, terra de agricultores e ricos comerciantes; o **Império de Anerish**, lar das cimitarras e dos sultões; as terras de **Adynalt**, lar das tribos selvagens e da magia xamã; o **Império de Mahayana**, pertencente a um excêntrico povo místico; e o Reino de Zarphero, lar dos homens-fera, um povo misterioso e ambicioso. E também as terras selvagens, sem civilizações.

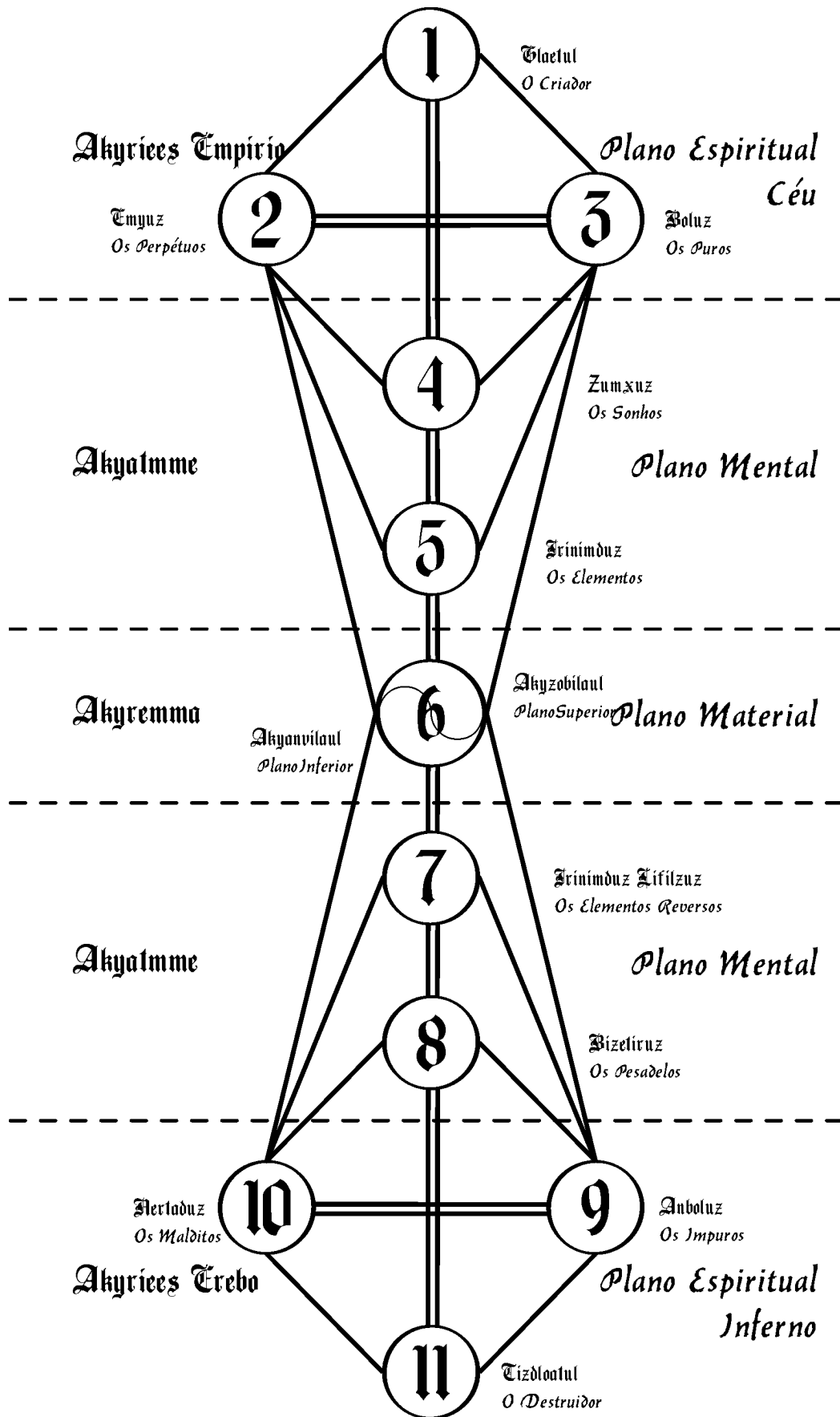
As Nações Insulares são as duas grandes ilhas, do desenvolvido reino militar de **Albor Perene**; do infame império drow de **Einyackh**. E também formam as Nações Insulares, as ilhas menores, como o pequeno, mas rico, conselho mercante de **Mercebargo**; a mística cidade dos sábios e magos, **Saltério**; **Nova Portuária** a ilha dos piratas e do crime organizado; e **Nova Duxgiub** a decadente cidade das pontes.

E por último o continente Polar, que abriga um único reino, o exótico império do povo amarelo de **Tioky**.

Social

Akyremma vive hoje um nível tecnológico parecido com o período renascentista do planeta Terra. O ano de 1520 representa a mesma época vivida em nosso planeta. O mundo já deixou o feudalismo da idade média (passado entre os anos de 0 d.A. e 1200 d.A.) e a magia impediu um maior desenvolvimento, pois as artes místicas substituem em muitos casos a ciência.

O capitalismo surgiu há dois séculos e hoje começa a ganhar força. Países como Mercebargo vivem apenas do comércio marítimo internacional. A urbanização está cada vez mais forte, principalmente nas regiões litorâneas dos reinos. A ameaça das criaturas que atacam as regiões agrícolas mais o fenômeno das cidades reerguidas afastam as populações do campo e as une próximo aos litorais, criando as grandes cidades. Em compensação, o grande número de pessoas nos centros urbanos, torna essas regiões caóticas e desorganizadas. A violência das cidades está cada dia maior, mas ainda assim, a cidade é mais segura do que o interior.



Religião

O Princípio das Religiões

A Origem

Todas as crenças nasceram do Todo. Acredita-se que tudo no universo é mental, e o Todo é a grande mente universal. Se o Todo dorme somos seus sonhos, se o Todo está acordado somos frutos de sua imaginação.

O Todo criou o mundo, habitou-o com inúmeros seres racionais e irracionais. Os racionais aprenderam com sua existência a compreendê-la. Descobriram que há um poder superior, perfeito. Então mortais e imortais se juntam numa tentativa de alcançar esse poder e esse estado de perfeição. Essa busca é chamada de Religião.

Os primeiros religiosos eram sábios, estudavam na natureza em sua volta os planos exteriores. Descobriram o poder da mente sobre a matéria. Desvendaram os signos das estrelas. Conheceram a Alma e seu mundo interior. Descobrimo assim a Tradição, um conjunto de ensinamentos e caminhos que guiavam os seres à sabedoria divina.

A Tradição

Os conceitos da Tradição dividem o corpo, de qualquer ser racional, em três partes:

- Corpo Físico ou Carnal;
- Corpo Mental ou Astral e
- Corpo Espiritual ou Alma.

Assim como os Planos de Existência, que também foram divididos em três:

- Plano Material, ou o Mundo Terreno;
- Plano Mental, ou o Mundo Astral, a terra dos sonhos, das idéias e o
- Plano Espiritual, ou Mundo Espiritual, ou seja, o Empíreo ou o Érebo.

A Tradição é na verdade um mapa, indicando os caminhos para os diversos planos de existência.

Os Planos de Existência são subdivididos em 24 Caminhos, que ligam as 11 Casas. Sendo que 12 Caminhos e 5 Casas ascendem ao Empíreo e os outros 12 Caminhos e 5 Casas descem ao Érebo.

As Casas da Tradição

As Casas da Tradição são na verdade diversos planos de existência. Esses planos são separados pela Penumbra, que em alguns pontos pode ser mais espessa ou mais fina, tornando-se mais fácil ou difícil de se atravessar.

1ª Casa - Glaetul - O Criador

Refere-se aos deuses do Empíreo. O ponto mais alto da Tradição. Daqui saem as forças e os poderes que criam o universo e todos os seus seres. É o lar desses poderes. É muito raro uma pessoa viajar até esse plano.

2ª Casa - Emyuz - Os Perpétuos

Lar dos semideuses, ou mensageiros divinos e também dos santos, mortais que ascenderam em bondade e espiritualidade tornando-se figuras veneradas pelas pessoas em Akyremma.

3ª Casa - Boluz - Os Puros

A última casa do plano espiritual. Aqui descansam os espíritos bondosos, que em vida foram pessoas que sempre praticaram o bem e o amor. Alguns corpos astrais podem viajar para esse plano, em busca de respostas, geralmente.

4ª Casa - Zumxuz - Os Sonhos

A primeira casa do plano astral. A fronteira entre a mente e a alma. Aqui vagam os corpos astrais durante o sono. Também encontram-se corpos astrais de pessoas aprisionadas por magia, como congeladas, petrificadas, ou então de doentes que estejam em coma. Alguns espíritos podem vagar por aqui também, por isso quando sonhamos com alguém que já faleceu, foi sua alma que nos visitou.

5ª Casa - Irinimduz - Os Elementos

A casa dos elementos é o lar dos espíritos incompletos da natureza. São os elementais do Fogo, da Água, da Terra e do Ar. A divisa entre o mundo material e o sobrenatural. Os elementos também são vistos como pequenas manifestações dos deuses. São formas astrais menos sutis do que o corpo astral, ou seja são quase que materiais. Algumas criaturas mágicas, como as fadas e os gênios, por exemplo, vivem também neste plano.

6ª Casa - Akyzobilaul - Plano Superior

Akyremma, Terra Física, ou Material, mas estamos a vendo de um ponto de vista positivo. Terra Superior é lar de todos os seres que praticam o bem em sua plenitude. A maioria dos seres vivem oscilando entre a bondade e a maldade, são poucos os que podem ser vistos apenas como moradores deste plano material.

6ª Casa - Akyvmilaul - Plano Inferior

Trata-se da mesma casa, mas o plano é outro, é um ponto de vista negativo de todo o plano material. A Terra Inferior é o lar dos seres que praticam a maldade.

7ª Casa - Irinimduz Llifiluz - Os Elementos Reversos

Idêntica a quinta casa, só que aqui os elementos são usados, ou controlados por vontades perversas. Diversas criaturas mágicas, malignas, são tiradas deste plano e levadas ao plano material para serem controladas por magos gananciosos.

8ª Casa - Bizetiru - Os Pesadelos

A primeira casa do plano astral na descida ao Érebo. A fronteira entre a mente perturbada e a alma condenada. Aqui se perdem os corpos astrais durante os pesadelos. Também encontram-se corpos astrais de pessoas aprisionadas por magia, como no plano dos Sonhos. Lembrando que, como os sonhos podem ser a realização de um desejo, os pesadelos são a realização de um medo.

9ª Casa - Anboluz - Os Impuros

A primeira casa do plano espiritual durante a queda. Aqui descansam as almas dos leais devotos dos deuses do Érebo e onde agilizam os espíritos traiçoeiros que blasfemaram e agiram contra os materialismo, o egocentrismo e outras características contrárias aos ensinamentos dos deuses do Empíreo.

10ª Casa - Nertaduz - Os Malditos

Lar dos semideuses, ou mensageiros infernais e de mortais que além de caírem no Érebo, foram servos do mal. Pessoas que venderam suas almas em busca de riquezas, leais aos senhores do Érebo. Alguns mortais conseguem viajar até este plano.

11ª Casa - Tizdloatul - O Destruidor

A última casa. Refere-se aos deuses do Érebo. O ponto mais baixo da Tradição. Daqui saem as forças e os poderes que destroem o universo e todos os seus seres. E também é muito raro uma pessoa viajar até esse plano. Esse é o lar do demônios de Akyremma, nem mesmo seus piores pesadelos poderiam imaginar a aparência desse lugar.

Não há uma casa que represente um plano ou uma morada para O TODO, pois ele está acima dos deuses, está presente em tudo, seja no Empíreo ou no Érebo.

No Mapa das Casas, você pode reparar que os Caminhos que ligam as Casas formam o desenho de cruzes. Ou seja em Akyremma as igrejas utilizam cruzes em seus símbolos. Um cruz para cima representa o caminho para o Empíreo e uma cruz de cabeça para baixo representa o oposto.

Os Caminhos

Os Caminhos são as ligações entre as Casas. Seu conhecimento é necessário para os que viajam entre os planos, pois traçam os caminhos que ligarão os dois pontos abertos num portal.

Eles também representam diversas passagens da vida de uma pessoa, e são utilizados como métodos de adivinhação e de interpretação da intuição através de cartas, que foram elaboradas pelos magos profetas da Irmandade de Ratsel, mesmo que as Igrejas neguem isso. São 24 cartas ilustradas com reis, rainhas, sacerdotes, mago, demônios e santos... umas com aspectos positivos e outras negativos.

A Língua Antiga Sagrada

Dizem que no princípio havia apenas uma linguagem entre todos os seres. Os elfos a teriam aprendido com os dragões, que a aprenderam com O Todo. Mas foram os elfos que desenvolveram a escrita. Com o passar dos anos e com o isolamento de raças e povos, aquele idioma se diversificou, tornando-se várias línguas, muitas existentes até hoje. E os antigos poderes presentes em cada sílaba, em cada som da antiga língua se perderam nos novos idiomas. Mas há aqueles que preservaram a Língua Antiga Sagrada (LAS), preservaram o poder oculto nela. Os elfos são os que mais utilizam a Língua Sagrada, e os magos e sacerdotes de diversas raças também. Muitas orações e mantras são realizados nesse idioma. Clérigos afastam ou dominam mortos-vivos pronunciando palavras na Língua Sagrada.

O conhecimento desse idioma não é passado para qualquer um, devido ao seu grande poder. Não é qualquer mago, ou clérigo que terá acesso aos antigos manuscritos e antigas profecias.

Sonho e Morte

Viagem Astral

O corpo é dividido em três partes: espiritual, física e astral. O corpo astral é o elo de ligação entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. É a representação do indivíduo no mundo dos sonhos e pesadelos.

Sempre que uma pessoa num sonho encontrar outra é porque ambas estão adormecidas, ou meditando. Os mortos também podem aparecer em sonhos para darem avisos aos vivos. Mas por causa da forte influência do Érebo, toda viagem astral é perigosa, pois o indivíduo irá ter mais contato com os planos inferiores. Seus pesadelos irão tornar-se reais, mortos o assombrarão, demônios o desafiarão e a própria realidade de um pesadelo pode destruir o corpo astral de uma pessoa. Sem corpo astral, a alma se liberta do corpo e parte para sua jornada, enquanto que o corpo simplesmente morre!

Vida após a Morte

Se existem um paraíso ou um inferno após a morte, eles ficam no mesmo lugar. Se você vai para um ou outro, tudo depende de como você seguia os dogmas da religião do seu deus.

Por exemplo, se você era um fiel devoto de Nalansy, após a morte você encontrará um merecido descanso nos encantados bosques do lar da deusa da terra. Mas se você a traiu, não seguiu seus mandamentos, não deu ouvido aos seus clérigos, após a morte você encontrará um castigo cruel nos mesmos bosques. Enquanto uns desfrutam do paraíso, outros servem nele. Ou sua alma passa ser mercadoria de troca entre os deuses, que nesse caso, Nalansy o trocará com Telank por uma alma arrependida.

Mas se você trocou de religião, deixou de ser devoto de um deus para ser de outro, após a sua morte você ficará vagando nos planos astrais como uma alma perdida, uma assombração, até que os deuses decidam com quem ficará sua alma.

Quando alguém morre, mas sua alma continua presa pelo corpo astral, ela não pode ascender ao Empíreo, nem cair no Érebo. Ela deve ficar vagando para completar um trabalho que não foi finalizado. Esta pessoa pode ainda ser ressuscitada, pois seu corpo astral e sua alma podem ser chamados de volta para o seu corpo, ou até mesmo para outro corpo.

Quando o corpo astral não retém mais a alma, esta se dispersa e ascende ao Empíreo ou cai no Érebo, dependendo de seu comportamento durante a vida.

As pessoas em Akyremma acreditam em reencarnação. Após um período no Empíreo ou no Érebo o ser renasce, mas suas lembranças da vida passada são esquecidas, ou melhor substituídas, durante seus primeiros anos da nova vida!

Os elfos e os anões acreditam que após a morte recebem um lugar de destaque junto aos seus patriarcas. Eles acreditam que da mesma forma que vieram do Todo, voltarão ao Todo. Como metáfora para a alma, seus clérigos usam a água da chuva, cada gota é um ser que se desprende do Todo, mas quando a água evapora, regressa, para que futuramente volte ao plano material para mais uma vida. Elfos e anões também acreditam em reencarnação.

Os Deuses Elementais

A religião dos humanos de Akyremma é baseada na crença dos quatro elementos básicos da natureza: Água, Terra, Fogo e Ar. Eles acreditam que cada elemento possui propriedades positivas e negativas, que são representadas por oito deuses:

Deuses do Fogo

- Nadahsy - A deusa do fogo, da sabedoria, da honra e da justiça.
- Tedahk - O deus do fogo, da destruição, da ganância, guerra e poder. Num mundo regido pela lei do mais forte, Tedahk é o deus mais cultuado de Akyremma.

Deuses da Água

- Nagoukeh - O deus da água, dos pescadores, marinheiros, da chuva, da fertilidade. Representa também a fidelidade, o amor e o companheirismo.
- Tegausyh - A deusa da água, dos monstros marinhos, maremotos, da traição, do sadismo e também dos menosprezados.

Deuses do Ar

- Narakeh - O deus do ar, das brisas, esperança, tranqüilidade, da sabedoria, é a religião mais humilde de todas.
- Terasyh - A deusa do ar, dos furacões, monstros alados, do caos e da insanidade.

Deuses da Terra

- Nalansy - A deusa da terra, da agricultura, da pecuária, dos viajantes e da fertilidade.
- Telank - O deus da terra, dos monstros terrenos, dos terremotos, do lucro e da riqueza.

Os Perpétuos

Os semideuses de Akyremma, ou Perpétuos, representam em geral os sentimentos das pessoas, características morais e éticas. Eles também se dividem em Empíreo e Érebo. Uns residindo no plano espiritual, outros frequentando mais o plano astral.

Do Empíreo

- Denodo - o deus da coragem e da bravura.
- Keldern - o deus artesão, patrono dos carpinteiros, ceramistas, tecelões e outros.
- Lecto - o deus do conhecimento, dos escribas, professores e bibliotecários.
- Mengardo - deus dos viajantes, das caravanas, dos comerciantes e navegadores.
- Natissya - deusa da vida e da cura.
- Silnayra - a deusa dos sonhos belos e da inspiração.
- Ternura - a deusa do amor, do romance e da amizade.
- Veronika - a deusa da verdade e da justiça.

Do Érebo

- Assombro - o deus do medo e dos sustos.
- Burnomor - o deus da guerra e das batalhas.
- Etabia - a deusa da morte e da escuridão.
- Juanyro - deus dos ladrões, do roubo e da espionagem.
- Kuhpides - O deus da ganância e do materialismo.
- Lascívia - a deusa da luxúria, dos vícios, das bebidas alcoólicas e dos jogos de azar.
- Morgana - a deusa da mentira e da ilusão. Patrona dos mágicos de circos, de fazedores de truques e golpistas. Dizem que

também favorece uma irmandade de magos verdadeiros conhecidos como, Fata Morgana.

- Ohsyo - O deus da preguiça, das artimanhas.
- Rankor - o deus do ódio, da raiva, da violência e da selvajaria.
- Suplício - o deus da dor, do sofrimento, da tortura e das punições.

Da Exceção

Esses, listados anteriormente, são apenas alguns exemplos de Perpétuos, são os mais conhecidos. Existe ainda uma Perpétua descoberta (ou inventada) algumas décadas após o Apocalipse, chamada Aymat, a deusa da magia, patrona dos magos. Mas como todos sabemos que magos não reverenciam a nenhum deus ou semideus, por isso muitos acreditam que Aymat seja uma invenção dos clérigos, que buscavam converter os magos.

Os Patriarcas

Ao contrário dos humanos e dos halflings, os elfos, os anões os orcs não prestam homenagens aos Deuses Elementais nem aos Perpétuos, ao invés disso eles adoram os seus mais antigos antepassados, os primeiros de suas espécies, que ensinaram aos seus descendentes todos os conhecimentos e todos os conceitos morais e éticos, eles são chamados de Patriarcas, os pais e mães dos seus povos.

Patriarcas dos Elfos

- Ahnee, a Senhora dos Animais e Mãe da Pecuária.
- Harebalm, o Senhor das Plantas e Pai da Agricultura.
- Korps, o Senhor do Trabalho, Pai da carpintaria e dos trabalhos artesanais.
- Ihmahgih, a Senhora das Artes, Mãe da criatividade e dos sonhos.
- Men-tem, o Senhor da Ciência, Pai dos conhecimentos eruditos.
- Weem, a Senhora da Magia, Mãe do Ocultismo e da Religião.

Esses elfos originais já deixaram o mundo, quando alcançaram uma idade muito avançada partiram para “a jornada” deixando a civilização. Mas os elfos acreditam que eles ainda estão vivos e que voltarão a conviver com seus semelhantes quando o Castigo do Todo perder seu efeito, ou seja, quando todas as raças de elfos voltarem a ser uma só.

Patriarca dos Goblinóides

- Zaodon, o grande ladrão, saqueador das vilas dos elfos e dos anões.
- Relyo, a que permaneceu bela, rainha das mentiras, dos disfarces, da dança e das festas.
- Caverh, o príncipe da lança, grande guerreiro e domador de animais, o hábil caçador.
- Akzu, a grande rainha mãe, protetora dos filhotes e senhora dos clãs.
- Jesku, o grande sacerdote, ensinou ao seu povo a religião e a magia xamã.

Patriarcas dos Anões

Esses se dedicaram mais aos seus trabalhos e suas missões, não se preocupando tanto com conceitos religiosos e místicos, talvez por isso as igrejas dos anões são práticas e sem dogmas. Os Patriarcas são:

- Rokcher, o Senhor dos Rochedos, das pedras e dos metais.
- Ardoise, Senhora das Pedras e Metais Preciosos.
- Guerrier, Senhor das Guerras e das armas.
- Paix, Senhora da Proteção e da Cura.
- E por ultimo, Allumer, o Senhor da Luz, da fartura e da tranqüilidade, representando diversos aspectos positivos.
- E Tenebre, Senhora das Sombras, da miséria e da angústia e diversos aspectos negativos.

Assim como os primeiros elfos, esses anões já se foram, mas o povo anão acredita que eles reencarnaram diversas vezes, quando encontradas essas reencarnações, elas são levadas aos centros religiosos e políticos, e lá são feitos líderes da nação. Ou seja os atuais governantes do povo anão são reencarnações dos Patriarcas. Três casais governam a política e a fé de todo seu povo.

Vale lembrar que, mesmo estando sob a proteção dos Patriarcas, os elfos e os anões adoram o Todo em primeiro lugar, como sendo a grande força máxima do universo.

A Magia

A magia é a arte, ou a ciência, de controlar as energias místicas que envolvem o mundo. O universo e tudo que está contido nele é composto por um elemento que muitos magos chamam de Luz Astral, outros, principalmente os elfos, chamam de O Todo. Da forma mais bruta de matéria até a sutileza da forma espiritual, tudo é composto desse elemento místico. Apenas os graus de densidade é que separam o físico do astral e do espiritual.

Controlar essa energia é poder criar, dar forma ao pensamento apenas com a força da vontade do próprio ser. Elfos e magos humanos compartilham desses ideais. Os sacerdotes humanos, escolhidos pelos deuses, dizem que a magia é a manifestação máxima do poder do Todo, os deuses são a canalização desse poder e os clérigos são os instrumentos por onde esse poder canalizado se manifesta.

Apesar da enorme semelhança com os poderes de um mago, a magia divina não é considerada magia em si, mas sim uma expressão da fé do religioso. Magia divina é um pedido feito através da oração, e dependendo do tamanho da fé e da fidelidade do crente, o seu deus realizará seu desejo.

Como a magia é o poder que vem do Todo através dos deuses, e os clérigos acreditam que toda sua magia vem de suas oito divindades, ou seja, os sacerdotes são simples e meros instrumentos dos deuses.

Os magos ao contrário, acreditam que sua magia provém de sua própria força de vontade, de seus estudos e esforços para controlar as forças místicas. Os magos não se consideram escravos das forças divinas e sim controladores do poder deles, o que provoca a ira de todas as igrejas e religiões. Por isso em muitos lugares os magos e bruxos são caçados e levados à fogueira.

Os magos acreditam, junto com os elfos e anões, que os deuses elementais nada são além de espíritos que se tornaram muito poderosos graças à adoração dos tolos humanos. E há quem acredite que os deuses elementais eram na verdade diversos espíritos dos quatro elementos e que só após a criação do Plano Material que se uniram formando oito entidades. Os seres elementais que até magos podem conjurar e controlar são fragmentos desses espíritos que por algum motivo não se juntaram aos demais.



I grejas

As Igrejas dos Humanos

As Igrejas humanas se dividem em dois tipos básicos de instituições:

As **Ortodoxas**, que seguem uma hierarquia rígida, quase que militar, subdividida em círculos de atividades, todas burocratizadas para o maior controle de seus regentes. Antigas e megalomaniacas, possuem a maioria dos fiéis, exércitos próprios, muitas terras e muitas delas ainda caçam os magos.

E as **Monásticas**, que possuem uma hierarquia mais informal, sem subdivisões e burocracias, mas com um forte código de conduta ética e moral. Vivem isoladas da sociedade e por isso não possuem fiéis normais, todos devem ser monges. E toleram um pouco a magia.

As Igrejas Ortodoxas

As mais antigas instituições religiosas lutam para permanecerem intactas através dos tempos. Séculos separaram os atuais líderes de seus antigos fundadores. Poderosas e com grande influência, elas dominam a maioria dos territórios, interferem nas decisões políticas, montam exércitos e controlam a maioria da população humana de Akyremma. Todas as outras religiões humanas, somadas com os diversos e pequenos cultos não formariam nem um quarto do que as Ortodoxas representam.

Basicamente todas as instituições religiosas ortodoxas possuem um mesmo padrão de hierarquia, não importando qual seja. Cada grande igreja divide seus clérigos nesta ordem de importância:

- Abade Pontífice - É o regente maior.
- Sumo Presbítero - É o segundo escalão mais alto da hierarquia religiosa.
- Presbítero / Presbítera - São os mais comuns. Podem ser tanto homens como mulheres. Existe pelo menos um em cada templo.
- Pregador - São guerreiros que lutam para levar sua fé para todos os lugares, enfrentando as crenças inimigas.
- Acólito - São Auxiliares dos Presbíteros. Existem aos milhares. Cada templo possui pelo menos uma dúzia deles. São geralmente jovens e adolescentes.

Todas as igrejas ortodoxas se dividem em cinco círculos de áreas de trabalho. São eles:

- Administração - É a rede administrativa. São encarregados da burocracia, da contabilidade, da administração em geral. São geralmente homens de idades avançadas, auxiliados por estagiários mais novos.
- Martelo de Guerra - Eles são a polícia das igrejas. As ordens militares que protegem os templos, os outros clérigos e seus fiéis.
- Eruditos - São os responsáveis pelo conhecimento e pela doutrinação das igrejas. São professores, bibliotecários e pesquisadores.

- Santo Ofício - É a Inquisição. São clérigos responsáveis pela caça aos magos e aos sacerdotes de outras religiões. São investigadores, denunciadores, temidos por todos.

- Curadores - São os assistentes sociais e curandeiros das igrejas. De todos os tipos de clérigos esses são o que mais mantém contato com o povo. Agem como conselheiros espirituais e curadores dos males físicos.

As Igrejas Monásticas

Surgiram silenciosamente por volta de 1250 e 1300 d.A, quando alguns sacerdotes, inspirados nas filosofias de Tioky, abandonaram seus costumes e voltaram-se totalmente para o seu interior, buscando no espírito as respostas que suas antigas igrejas não podiam dar.

Menos hierárquicos que as milenares Igrejas Ortodoxas, os templos monásticos são dirigidos pelo grau de sabedoria e iluminação de seus monges, ao invés de patentes e títulos muitas vezes comprados por hipócritas sem a vocação para o tal. O respeito mútuo governa, e as diferenças se fazem mínimas.

Cada templo é administrado pelo mais antigo monge, mais sábio e experiente, mas muitas vezes os mais jovens e brilhantes também recebem um lugar de destaque dentro da família monástica, tudo de pende de seu desempenho.

Não há subdivisões como nas ortodoxas, todos aprendem diversas funções para que se tornem hábeis em várias tarefas. Desde o mais alto escalão até o mais iniciado dos discípulos todos recebem tarefas iguais, todos trabalham de igual para igual.

As Igrejas dos Halflings

Os halflings veneram os quatro deuses elementais do Empíreo, mas não os Perpétuos. Os halflings veneram os deuses em suas verdadeiras naturezas: água, fogo, terra e ar, e também nos desenhos das constelações. Os deuses preferem assim! As nações halflings são as únicas que não possuem conflitos religiosos. As Igrejas do Fogo se entendem com as de água e assim por diante. E geralmente os halflings adoram os quatro deuses e não apenas um. Seus templos são dedicados ao Empíreo

Suas instituições também podem ser classificadas em dois tipos:

- Templos Urbanos - que são as igrejas nas grandes cidades, com templos construídos para o tamanho de seres humanos, pois todas as raças amigas são bem vindas. Clérigos ministram as missas para os fiéis, divididos em hierarquias semelhantes as dos humanos.

- Templos Isolados - são as igrejas monásticas dos halflings, e apenas estes podem visitá-los. Foram construídos em locais de difícil acesso.

A Hierarquia das Igrejas Halflings são semelhantes a dos humanos, os Círculos também, com exceção do Santo Ofício que não existe em comunidades halflings.

Halflings que mudem de religião, não são bem vistos por seus antigos sacerdotes, mas a comunidade aceita indiferentemente. Menos quando halflings passam a adorar Perpétuos, que são vistos como invenções dos humanos.

A Igreja dos Elfos

A mais antiga forma de religião não sofreu muitas mudanças nesses milênios que separam os primeiros elfos, os Patriarcas e os primeiros sacerdotes do sexo masculino. A Igreja élfica é uma mistura de tudo aquilo que as Igrejas humanas representam. Elas conseguem ser parecidas com as formas de templos e práticas, tudo depende de sua localidade e não de sua política. Os templos presentes em centros urbanos são tão majestosos quanto os das igrejas Ortodoxas humanas, e os castelos isolados da comunidade lembram os templos Monásticos.

Os elfos possuem apenas uma Grã Sacerdotisa-Mãe, que é a própria rainha, com mais de mil e quinhentos anos de vida. Ela é retratada como uma santa, sempre justa e bondosa. Seu nome é impronunciável por línguas humanas, mas alguns ousam traduzir com “A Filha das Seis Estrelas”, ou “A Filha dos Seis Primeiros”, referindo-se aos Patriarcas.

Em Delphos, existem apenas sacerdotisas. Todas dedicadas ao Todo. Mas cada templo é também dedicado a um Patriarca, e às vezes a um casal deles. Recentemente jovens elfos tem entrado para as escolas religiosas se tornando os primeiros futuros sacerdotes, sendo os primeiros do sexo masculino a assumirem o posto de clérigo.

A hierarquia da instituição religiosa dos elfos não é tão rígida quanto a dos humanos. Abaixo da Rainha estão as Papisas, uma em cada Principado Élfico. Depois existe uma Sacerdotisa em cada Templo, auxiliada por diversas Acolitas.

Os Círculos são semelhantes a dos humanos, mas assim como nos halflings, não há o Santo Ofício. Mas também existem setores administrativos, eruditos, militares (esses sim compostos pela maioria masculina) e de apoio às comunidades.

Elfos que abandonem sua religião e passam a adorar outras, principalmente a dos Drows, são discriminados e vistos como traidores.

A Igreja dos Anões

A igreja dos anões não é hierárquica e dogmática, seus líderes são os mesmos que governam o reino, seis anões que são vistos como reencarnações dos Patriarcas. O Governo dos anões é uma monarquia, mas não necessariamente hereditária. Todos os demais clérigos, druidas e monges são escolhidos pelos seis reis, geralmente já indicados por sacerdotes mais antigos.

Mas por ser um povo prático e trabalhador, a religião não recebe muito espaço nos afazeres diários de um anão. No máximo ele mencionam os nomes dos patriarcas em frases exclamativas, agradecem a eles pelas coisas boas e xingam outros desejando que tal patriarca faça mal a ele.



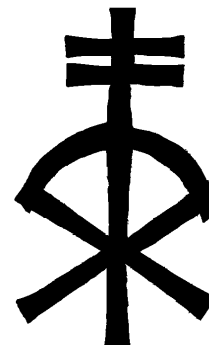
Nagoukeh



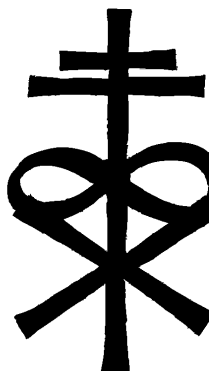
Terahsy



Telank



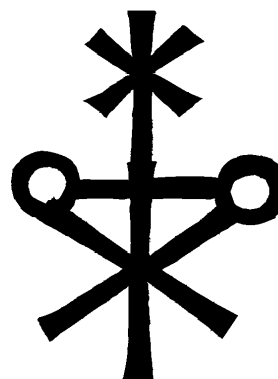
Nalansy



Nadahsy



Tedahk



Narakeh



Tegausyh

Organizações Arcanas

A magia em Akyremma é condenada em muitos locais. Magos são queimados, enforcados, decapitados não importando a qual raça pertençam. Pois aqueles que detêm o poder são membros de alguma instituição religiosa, ou estão ligados à elas. Sacerdotes humanos caçam e condenam os magos por acreditarem que estes pervertem os poderes dos deuses, abusando de forças que só devem ser usadas pelos “escolhidos”, os próprios clérigos.

Os Magos se viram obrigados a unir forças com elfos e anões que também praticavam a magia. Estes últimos acreditando na união perfeita entre magia e fé, dizendo que todas as forças místicas vêm do Todo (mesmo que os anões não liguem muito para isso). Então, unidos eles formaram sociedades secretas chamadas de Irmandades. Algumas mais antigas do que o Apocalipse, vieram de um tempo em que a magia era aceita e bem vista por todos. Outras formaram-se logo após o grande cataclismo, buscando proteção mútua contra a Inquisição. E algumas se formaram recentemente, vindas de divisões de Irmandades já existentes, formando as Neo-Irmandades.

Essas divisões se deram por motivos ideológicos, enquanto que as Irmandades mais antigas ainda sonham com um mundo livre, onde a magia é praticada de forma aberta, as Irmandades mais modernas buscam tirar o poder das Igrejas à força, travando uma guerra diária contra a Inquisição, e muitas vezes deixando de lado o termo “secreta”. Esse diferencial de idéias deu origem às duas grandes Seitas que abrigam seis Irmandades cada:

- As **Irmandades das Tradições**, que são as mais ortodoxas, lideradas por grandes e antigos sábios, que possuem sua base em Saltério, disfarçados de estudiosos, filósofos, bibliotecários e professores dos filhos dos nobres que recebem o melhor estudo nas escolas e universidades da ilha.

- As **Irmandades Contemporâneas**, composta, geralmente, por membros mais jovens e rebeldes, que tentam impor a magia na realidade de todos, desafiando sacerdotes e nobres políticos. Possuem suas sedes na capital de Paykus, reino que é governado por uma elite de magos dessa Seita.

As Irmandades das Tradições são unidas por um objetivo comum: os magos querem o reconhecimento de que são necessários e que sua magia é uma manifestação do Todo e por isso não deveriam ser caçados e discriminados. Eles buscam uma união com todos os seres, mesmo aqueles que os condenam. Eles chamam essa união de **A Conciliação**. Já os magos das Irmandades Contemporâneas, acreditam que a união pacífica é uma perda total de tempo e que é mais fácil forçar a aceitação da magia, pois ela já está presente no mundo e não pode ser negada.

Irmandades das Tradições

01 - Andern

É uma das mais respeitadas e ao mesmo tempo não confiáveis organizações místicas. Especialistas em poções, ficaram conhecidos como os “Alquimistas”. Colecionadores e comerciantes secretos de

objetos mágicos. Esses magos são unidos e solidários, procuram se dar bem com todas as irmandades, respeitando todos os tipos de ideologias. Essa sua conduta faz com que consigam muitos contatos em diversas outras instituições, até mesmo religiosas. E por isso não são bem vistos pelos seus companheiros magos.

02 - Bannen

Os membros da Irmandade de Bannen já foram considerados os magos mais cruéis e sangüinolentos de todos. Os “domadores” se aproveitavam para se imporem às pessoas, com suas criaturas convocadas de outros planos de existência. Mas com o começo da inquisição, esses magos passaram a ser mais neutros, buscando a reclusão e o silêncio. Isso ajudou para que os domadores, mais tarde fossem vistos como magos bons, que se dispõem a ajudar os fracos e oprimidos. Mas isso não quer dizer que sejam pacatos, eles estão sempre dispostos a lutar, mas sempre de uma forma justa. Bannens preferem ver seus inimigos pagando por seus erros do que mortos!

03 - Entsagen

Os Entsagenistas foram, alguns séculos antes do Apocalipse, clérigos poderosos que se dedicavam ao estudo da magia, mas com a ascensão da Igreja de Tedahk, depois do Apocalipse, os clérigos-magos foram expulsos das igrejas e caçados. Para sobreviverem os “excomungados”, tiveram que se unir e formarem sua própria organização.

São magos que gostam de estar onde alguém precise de proteção, pois assim eles se sentem úteis, por porem em prática aquilo que aprendem. Acreditam que para haver a Conciliação é necessário eliminar de uma vez todas as religiões.

04 - Ratsel

São solitários que estudam os astros em suas casas no alto de montanhas. São sábios conhecedores do comportamento dos seres. Aprenderam a observar o presente para deduzir o futuro. Para os “profetas” de Ratsel, o melhor caminho para a Conciliação é o estudo do presente e do passado, encontrar os erros de hoje, corrigi-los, para então fazer um futuro melhor.

Os Ratselistas costumam se reunir uma vez a cada início de estação do ano, para discutirem sobre profecias, magia, interpretações de escrituras antigas e sobre a própria Irmandade. Não possuem uma hierarquia formal, geralmente os mais novos respeitam e obedecem os mais velhos, que geralmente são mais sábios.

05 - Todesfall

São conhecidos por serem macabros, frios e sem compaixão. Dizem que de tanto trabalharem com a morte se esqueceram de viver.

Os necromânticos acreditam que a morte é apenas uma passagem, uma renovação. O Apocalipse foi a morte de um antigo mundo, para o nascimento deste onde não há união. Então, esse mundo de agora deve morrer para um novo e talvez melhor poder renascer. E os membros da Irmandade de Todesfall querem ser os responsáveis pela morte deste mundo agonizante.

06 - Zauberei

A menor das Irmandades e a mais rica. Nenhum outro mago consegue estar tão bem relacionado socialmente quanto os encantadores românticos de Zauberei. Estão tão bem infiltrados nas cortes que muitos se esqueceram da busca da Conciliação. Eles acreditam que é manipulando a nata da sociedade que as coisas podem mudar. Suas reuniões mais se parecem festas sociais, do que encontros de místicos. Os discípulos são geralmente objetos da paixão de seus mestres.

Irmandades Contemporâneas

07 - Anrufen

Temidos por sua arte de invocar as forças destrutivas da natureza, como relâmpagos, fogo e vendavais. Os “destruidores” costumam ser impulsivos, ágeis e não gostam de ficar de braços cruzados. São desconfiados, muitos deles trabalham como magos de aluguel. Geralmente um mestre ensina um ou dois discípulos em toda sua vida.

08 - Neo-Bannen

Os membros da Irmandade de Bannen da Seita das Irmandades Contemporâneas, já foram considerados os magos sábios e bondosos. Mas esses jovens domadores voltaram a suas origens, tornando-se cada vez mais cruéis.

Eles cansaram de não receber retorno de seus anos de campanhas em busca da Conciliação. Agora é a hora de dar o troco. É a vez da caça pegar o caçador. Com essa atitude os caçadores dos Neo-Bannen buscam a vingança contra os clérigos e as igrejas, usando suas criaturas monstruosas para invadir templos e profanarem locais sagrados.

09 - Neo-Entsagen

A Irmandade dos perseguidos e caçados dividiu-se em dois grupos não muito opostos. Os Neo-Entsagens continuam odiando as igrejas assim como seus irmãos tradicionalistas, mas eles agem de uma maneira diferente.

Os “espiões”, como são conhecidos, agem se infiltrando nas organizações religiosas, políticas e militares, roubam informações e sabotam planos das igrejas contra os magos. Ao contrário dos seus irmãos eles evitam o convívio social, a não ser quando estão disfarçados, usando uma máscara para ocultar suas verdadeiras naturezas.

10 - Fata Morgana

Conhecidos por suas habilidades de enganarem, distraírem, confundirem e principalmente iludirem as pessoas, os Morganos são os responsáveis pelos trabalhos mais sujos e pelos crimes mais perfeitos.

São gozadores, provocadores e loucos mas muito sábios. Acreditam que o mundo material é uma ilusão, feita pelos deuses e mantida pelos clérigos. O visível é uma manifestação do invisível! E se essa ilusão for quebrada cada um poderá criar seu próprio universo, e isso seria o oposto da Conciliação! Talvez o fim de todo o universo!

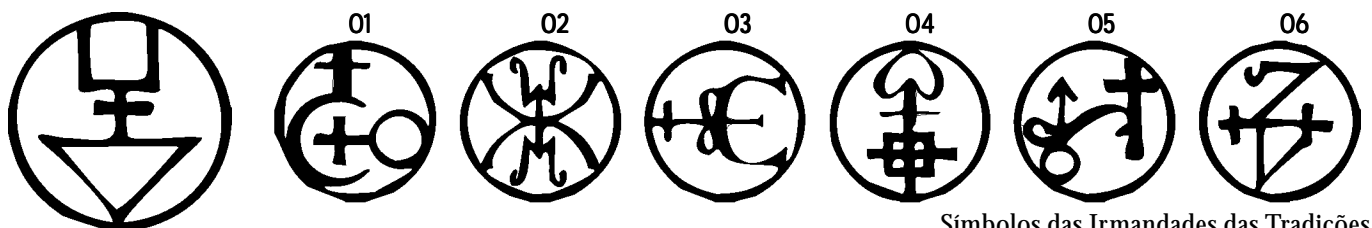
11 - Neo-Todesfall

Os necromânticos sempre tiveram a pior reputação, mas a situação toda piorou quando um pequeno grupo chegou a ser expulso por suas práticas bizarras. Esses formaram a Neo-Todesfall, a irmandade mais repugnante e mórbida de todas.

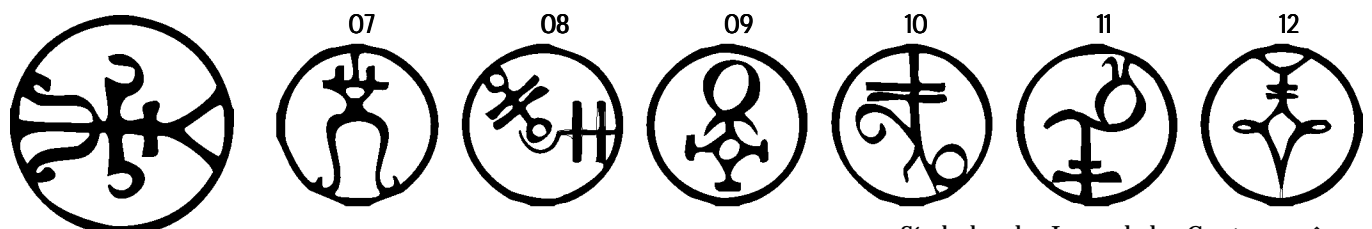
Necrófagos e necrófilos, esses adoradores dos mortos são os maiores responsáveis pelo ódio que as igrejas possuem dos magos. Pois eles não escondem suas verdadeiras naturezas. Eles adoram ser temidos e provocarem náuseas nas pessoas normais.

12 - Neo-Zauberei

A pequena irmandade se dividiu e formou uma nova facção, com ideais mais radicais, muito mais radicais para seus irmãos apáticos e tradicionalistas. Aproveitaram a posição social que ocupavam para trazer o caos aos seus inimigos. Criando conflitos familiares, políticos e diversas intrigas, envolvendo fofocas, traições, e principalmente adultérios.



Símbolos das Irmandades das Tradições



Símbolos das Irmandades Contemporâneas

Outras Organizações

Criminosas

Confraria das Lâminas Escarlates

É um grupo de piratas que age no Oceano superior. É formado por filhos de ricos mercantes que se rebelaram contra suas famílias e hoje roubam por esporte, competindo com outros piratas que são realmente bandidos. Os líderes são Rufus Klarctes de 26 anos asterlandino fundador da confraria, Julieane Mastran uma bela ladina de 23 anos vinda de Anthares e Abduma Rammata de Mahayama, o mais jovem e mais cruel de todos já matou 15 homens que o desafiaram.

Parker Selby

Uma frota de piratas mortos-vivos, comandada pelo sádico e calculista Parker Selby, que morreu muito antes do Apocalipse, mas sua frota fantasma continua assombrando os mares de Akyremma, e às vezes até de Akyatmme. Sua área de ataque são os mares do sul, principalmente o Mar dos Bavlu. Selby é um esqueleto animado por seu próprio espírito, sua força de vontade é tão forte que nunca foi derrotado pela fé de clérigos, nem pela magia de necromantes.

Tubarões Negros

Nos mares do sul o comércio marítimo enfrenta a fúria e a arrogância dos Tubarões Negros, um grupo grande de piratas drows. Formado recentemente, e liderado por ricos e nobres exilados de Einyakch, que foram expulsos de sua terra natal por se oporem ao novo sistema de governo imposto pela atual Rainha-mãe. O objetivo dos tubarões negros é também formar uma nova nação élfica onde todos os elfos poderão viver juntos. Seu principal líder é Demehtiril Zagorn Vinsk, um drow com cerca de 400 anos de idade, até alguns anos atrás era um dos principais ministros do Imperador. Mas com a ascensão da Rainha-mãe, foi o primeiro a ser exilado por se opor ao governo feminista.

O Culto ao Demono-dragão

Esse culto fanático já foi parte da Igreja de Tedahk, mas por sua teimosia e fanatismo cego, todos os adeptos foram expulsos da Igreja do deus do fogo. Mas mesmo assim esses bajuladores do Érebo permanecem ligados ao seu ídolo, Tedahk. Esse culto surge de quinhentos e quinhentos anos com a mesma destruidora missão, trazer ao mundo material o Avatar de Tedahk. São liderados por uma entidade que encarna em uma pessoa escolhida a cada quinhentos anos, conhecida como O Arauto. Há quem diga que o Arauto é uma espécie de semi-deus, um perpétuo muito poderoso, um capacho de Tedahk no Érebo.

Colar Negro

Grupo de inimigos da coroa asterlandina, obteve a ajuda a deusa Tegausyh rival de Tedahk que domina em Asterland para ganhar força. É especializada em tráfico de escravos e sequestros contra a coroa asterlandina e do Lume Candente (ambos de Tedahk). Reúne todos os pobres indigentes do continente estelar contra os líderes. Seu líder é John Tray, ex devoto de Nadahsy hoje é controlado por um colar negro de Tegaysh, símbolo da guilda.

Alphaerum

A Alphaerum é chamada muitas vezes de “mercado negro”, pois age como uma guilda de comerciantes. Seus membros são nobres ricos que gostam de se aventurar roubando altas quantias de dinheiro ou outros objetos valiosos. Cada membro possui seu pequeno grupo de ladrões que fazem o serviço. Sua sede fica em algum lugar em na Capital de Asterland. O líder dos Alphaeurs é Shulrys Valsovs de 70 anos, ex-conde de Nova Portuária deposto pelos piratas, Shulrys é um velho mentiroso, golpista, apostador, odiado por todos os líderes mundiais e procurado em quase todo mundo.

Não-Criminosas

Algumas das instituições não-criminosas mais conhecidas de Akyremma:

Mercado Atual

É a maior organização mercante do mundo. Foi fundada no ano de 654 por mercantes asterlandinos que queriam vender seus produtos (armas principalmente), para o mundo todo. Fundaram a sede da guilda numa ilha entre Albor Perene e a Costa do Sático. Hoje esta ilha é Merceburgo, república que o Mercado Atual governa, Merceburgo é um conjunto de vários distritos comerciais espalhados na ilha. O Mercado Atual comercializa qualquer tipo de produto, menos artefatos sagrados e arcanos. O líder da guilda é Jonas de Bruce, descendente de asterlandinos, de 41 anos, ex-comerciante de móveis de madeira, chegou ao cargo por sua excelente lãbia com seus clientes.

Mercantel

A guilda mercante Mercantel é a grande rival do grupo Mercado Atual. Foi fundada em 1434 pelo rei de Asterland, Albert Mous XIII, pois a coroa do reino havia cortado relações com o Mercado Atual, o que tirou Asterland das rotas comerciais do mundo. Com a queda da dinastia Mous em 1500, a guilda conseguiu se manter abrindo o comércio para novas nações,

antes inimigas de Asterland. O líder da Mercantel é Augustus D'avilla, asterlandino de 63 anos, comerciante de armas em Mayserc. Augustus não é muito bom na lãbia e no trato com clientes, mas é um excelente administrador.

Cyrkus

Grupo de Artistas circenses que foram expulsos de Asterland no ano de 1420 na cidade de Deloux (hoje em Anthares). É uma grande família que viaja o mundo levando arte e contando histórias de Akyremma. Felician Cyrkus de 70 anos é o líder do grupo. Ator, é uma pessoa muito alegre que costuma satirizar todas as sociedades de Akyremma que já conheceu.

Fraternidade dos Elementos

Mesmo sendo muito raro, por não gostarem de formar instituições, alguns druidas formam pequenos grupos de igual ideologia, que acabaram atraindo mais druidas, dando origem a uma pequena instituição, sem burocracias, sem hierarquias rígidas, sem nenhum dogma. Eles formaram a Fraternidade dos Elementos, um culto aberto a todos os deuses do Empíreo, onde uma pessoa não adora apenas uma divindade. Mesmo não sendo um líder formal, Jozu Wueh, o irmão mais antigo, é a referência máxima da Fraternidade. Um poderoso druida de 87 anos de idade, muito sábio e pacífico, conselheiro espiritual e um grande confidente.



Nações

01 - Reino de Asterland

Nação humana, a maioria brancos de cabelos ruivos, Asterland (a terra da estrela), já foi a maior de todas as nações. Durante 500 anos, o deus Tedahk controlou a cora real, fazendo o reino atacasse as demais nações de Akyremma, tornando-se um poderoso e odiado império. A queda da família real Mous (possuída por Tedahk) em 1500, arruinou a nação que perdeu a maior parte de seu território.

Asterland é um reino decadente, mas que busca em seu nacionalismo retornar ao poder máximo em Akyremma. Inimigo de todos os reinos do continente estelar, possui um enorme problema com as invasões de orcs que entram pelo norte do reino. A capital Mayserc é a maior cidade do mundo, é onde vive o Rei Rolland II, que assumiu o trono há oito anos e é querido pelo povo. Rolland é também Abade Pontífice da Igreja Kromniana de Tedahk, predominante em Asterland.

02 - República de Zeewarge

Zeewarge era uma região de Asterland que se separou após a queda da família Mous e de Tedahk no ano de 1500. Grandes famílias de região se uniram para tomar a independência, mas logo após a conquista, essas famílias brigaram entre si iniciando uma guerra civil interminável no país. Zeewarge é hoje uma república aonde nada funciona. Os líderes regionais buscam a todo instante o poder do país e esquecem da população que sofre com o caos. Esses governantes devotos de Terasyh e Tegausyh não consegue impor ordem a população na maioria devota de Tedahk e por isso acabam fugindo para o Reino de Asterland. A capital Vale do Síek riquíssima em prata e outros materiais preciosos é a maior cidade da república seguida da caótica Corsária que não possui governante.

03 - Terras Mórbidas

Outra região que pertencia a Asterland até 1500, as Terras Mórbidas foram amaldiçoadas pelo Rei Albert XIV, o último da dinastia Mous que mandou matar toda a espécie de vida no local e principalmente que todas as crianças recém nascidas fossem mortas, isso tudo com o objetivo de impedir o nascimento do filho de Tegausyh que em uma profecia dizia que nasceria nesta região. Hoje a região é quase toda desabitada por humanos, dando espaço para criaturas do Érebo habitarem o local. Existem poucos vilarejos humanos isolados em bolsões aonde ainda há vida. Um desses bolsões é a cidade de Enin Lamus, a maior das Terras Mórbidas, atualmente governada pelo jovem comerciante Lois Gauster. Por saberem de Tedahk mandou destruir a região, a população de Enin Lamus aos poucos se converte para Tegausyh.

04 - Reino de Paykus

Nação formada por humanos de pele morena, Paykus foi sempre um reino dependente de Asterland, com a cultura voltada para a agropecuária. Essa história mudou a partir de 1500, quando assumiu o trono Raul I um mago que expulsou as religiões do seu reino e iniciou a construção de uma forte nação arcana. Hoje Paykus mantém a cultura da força física no interior, mas a região litorânea se tornou o centro dos magos das irmandades contemporâneas onde a religião é proibida. A capital Lhama é um centro de magia e a cidade de Foz do Paykus faz o comércio externo do reino. O Rei Raul I é ambicioso e sonha com um império como Asterland foi há 20 anos.

05 - Reino do Lume Candente

Região da antiga Asterland onde está localizado a maior catedral de Tedahk o Reino do Lume Candente surgiu após uma briga interna da igreja do deus do fogo há 11 anos. O Abade Pontífice Luther Voutraz se desentendeu com o rei de Asterland dividindo a igreja em Kromniana de Tedahk e Ortodoxa de Tedahk. A segunda tomou as terras da região de Dahpólis criando sua nação. Hoje o Lume Candente é um país atrasado que vive no feudalismo. A igreja tem total controle do reino e a população a teme vivendo quase toda no campo. O rei é o Adade Pontífice Luther Voutraz, um dos mais poderosos e ricos dos homens de Akyremma.

06 - Império de Skartto

Território de criaturas, o Império de Skartto surgiu há 21 anos com a força do líder orc Ogdu Skartto. A formação do império fez com que os orcs que se organizassem internamente partindio depois para as batalhas contra os humanos no continente estelar. Através do medo e da espada Skartto já tomou parte de Asterland e avança sobre as nações humanas.

07 - Reino de Eltazam

O subterrâneo reino dos anões é dividido em seis principados, que abrangem três tipos diferentes de anões. Cada principado é governado por um Rei ou Rainha, que, segundo os anões, são reencarnações dos Patriarcas. Na região onde mais se concentram lagos subterrâneos, vivem os anões de pele negra, que vivem da pesca e do comércio marítimo. Nos picos nevados e nas raras construções externas vivem os anões do gelo, produtores de cerveja e também são conhecidos por trabalharem com o couro. E na maior parte vive a maior população de anões, no interior das montanhas em grandes e fabulosas construções.

08 - Reino de Anthares

Reino de maioria humana, mas também habitado por halflings e alguns elfos, Anthares esteve durante 500 anos nas mãos de Asterland e só conseguiu a liberdade em 1500 com a queda do Rei asterlandino Albert XIV. Anthares é conhecido como o reino erudito. Os antharinos são pacíficos, bons comerciantes, e valorizam muito, sua cultura artística e o conhecimento. Por outro lado, sua erudição os torna esnobes e preconceituosos em relação às outras nações. O Rei Marx Kant Anthares é também o Abade Pontífice da Igreja Antharina de Nadahsy. A igreja dominante é de Tedahk mas sem grandes representantes, pois aos poucos a coroa busca converter a nação para a Igreja de Nadahsy.

09 - Reino da Costa do Sátiro

Antiga região de Anthares tomou independência em 1501 quando o líder da comunidade Théols Zuleika fez um acordo com o Rei Marx Anthares para entregar as terras ao sul do reino. Os “sátiros”, como são chamados os habitantes, são um povo alegre, festeiro e também conhecido por sua perversidades. São maliciosos e espertos e gostam de se aproveitar da ingenuidade dos viajantes que passam pelo reino. Safira é capital e a única grande cidade. Se destaca também a histórica Zuleika, cidade ao sul, foi a única sobrevivente ao Apocalipse, e também foi palco de muitas guerras épicas, hoje é apenas um vilarejo pacato. O Rei Théols Zuleika possui 56 anos, sua aparência com quase 2 metros de altura intimidada a própria população.

10 - República de Halphus

Habitada por halflings e alguns humanos vindos de Anthares e Asterland, a república é hoje um dos países mais civilizados de Akyremma. Fundando oficialmente por halflings no ano 1000 d.A já como uma república, ignorando o anseios e poderes da família real descendente dos antigos reis dos halflings. Os halflings são excelentes comerciantes e muitos festeiros. As igrejas em Halphus não brigam entre si como nas igrejas humanas, quase não existe fiéis dos deuses do Érebo na república e as igrejas do Empíreo vivem em perfeita harmonia pois os halflings não adoram apenas um deus. A capital Keuh é a maior cidade. Situada no litoral norte famoso por suas belas paisagens, a capital é o centro comercial da república. O atual presidente de Halphus é Elton Pontelarga, um halfling de 48 anos, gordo e sempre bem humorado, assumiu a presidência este ano, e fica no cargo até 1525.

11 - Reino do Portal Central

O jovem Reino do Portal Central fazia parte da república de Halphus até 20 anos atrás. Habitado por halflings apenas, o Portal Central busca ser o reino que Halphus foi antes do Apocalipse. Os halflings de Portal Central diferem de seus irmãos de Halphus no seu comportamento, o povo desse reino é mais ganancioso e o comércio trapaceiro, são mais ambiciosos e não tão abertos para estrangeiros. O atual rei Franser De Roddie, um rei egocêntrico e debochado, e muito ciumento quanto às suas propriedades. A magia é controlada pelos Dragões da Ordem de Drako, que habitam e controlam a região do Node Central, um lugar de pura energia mística localizado numa das ilhas ao sul de Portal.

12 - Ilha de Saltério

Habitada por Humanos e Elfos, mas com representantes de cada raça. Saltério é a ilha do conhecimento. É um lugar onde magos e clérigos se unem com o objetivo de aprimorarem seus conhecimentos. Fundada por magos foragidos, que eram caçados em outros reinos, Saltério cresceu muito com a ajuda dos próprios clérigos posteriormente. Nação rica em conhecimento, faz as nobrezas do mundo inteiro investirem na ilha. Muitos nobres de toda Akyremma estudaram ali durante a infância. O que fez Saltério um lugar rico e desenvolvido sendo o país mais evoluído do planeta. Terra das bibliotecas, muito da História de Akyremma está sendo preservada nas infinitas prateleiras, em livros manuscritos e até impressos. Saltério é hoje governada por um conselho de sábios, a maioria deles com mais de 100 anos de vida. O líder do conselho é Antonius Gerard que está a mais de 150 anos no cargo.

13 - República de Merceburgo

Ilha localizada no centro sul de Akyremma, Merceburgo é a ilha do comércio. Foi fundada por comerciantes humanos que fugiam das guerras no século VII, estes então fundaram o Mercado Atual, guilda mercante que além de comercializar diversos produtos, também tinha a intenção de unir os humanos do oriente. A ilha hoje é habitada por diversas raças, sendo humanos e halflings as predominantes. O território é dividido em cinco regiões, cada uma com um idioma para facilitar o comércio internacional. Quem governa Merceburgo é a guilda Mercado Atual que funciona em um regime democrático, onde todos os filiados têm direito ao voto. Atualmente o presidente é Jonas de Bruce, 41 anos de origem asterlandina, ex-comerciante de móveis assumiu a presidência por sua excelente habilidade de persuadir seus clientes.

14 - Nova Duxgiub

Antiga capital de Asterland foi o palco da batalha entre o rei Mous XIV (o rei possuído por Tedahk), e os devotos do Empíreo em 1500. Após a batalha a cidade inteira foi destruída as terras foram removidas, se abrindo e permitindo a invasão das águas do mar, uma enorme destruição aconteceu no local. Mesmo assim a cidade se reconstruiu, independente de Asterland, Nova Duxgiub é hoje uma república governada por um conselho de comerciantes que reergueram a cidade. Atualmente pontes estão sendo construídas para ligarem uma ilha a outra e para acelerar o processo a magia está sendo utilizada. Acredita-se que a queda do Rei Albert na região foi literalmente uma queda para Tedahk e que a região é uma passagem direta para o Érebo.

15 - Nova Portuária

Ilha localizada ao norte do Reino de Anthares no Oceano Superior, Nova Portuária foi uma importante cidade para Anthares no primeiro milênio e de Asterland após a unificação dos reinos. Controlou durante muito tempo o comércio marítimo no Oceano Superior e exerceu muita influência no continente de Soudir. Mas após a queda de Asterland em 1500 as organizações piratas da ilha se uniram para derrubar o barão Shulrys Valsovs. Após tomar o poder, os piratas voltaram a brigar, desta vez entre si, tornando Nova Portuária um tremendo caos. Hoje a ilha é dividida e cada guilda pirata cuida de uma região.

16 - Reino de Albor Perene

Habitado por humanos brancos arianos, foi colonizado por refugiados da Grande Guerra do Oriente de 492d.A a 512d.A. Albor Perene é a nação humana mais desenvolvida sendo hoje, os pais da ciência e da navegação. Seu rápido desenvolvimento e força que começava a exercer nos países próximos formou grandes inimigos para si, como a antiga Asterland, o império de Einyackh e agora o Reino de Paykus. Os alborianos são um povo racional e organizado, militarista e pouco religioso se comparado às outras nações humanas. A Ordem da Torre do Elísio, ordem militar que ajudou na formação do reino, comanda o país através de uma ditadura. A Igreja Alboriana de Nadahsy é a predominante no reino, apesar de não ter voz nas decisões políticas e militares. O Rei Ricardo de Corrêa I, com 65 anos é um símbolo de honestidade e de orgulho para os alborianos.

17 - Império de Einyackh

O Império dos elfos negros passou, recentemente, por uma drástica transformação em sua política e cultura. Hoje são governados pela Rainha-mãe, conhecida como a Viúva Negra, que assassinou o próprio filho para assumir o trono e estabelecer uma ditadura feminista, com total desprezo ao machos da espécie, transformando-os em escravos, reprodutores e soldados, nada mais. A Rainha-mãe, como sempre é chamada, é uma drow muito antiga e sábia, fria e calculista. Suas vinganças são sempre sangrentas e macabras. Adora a tortura. Dizem que ela se alimenta de sangue, assim como uma aranha, de onde vem toda a sua inspiração. Era Tecnológica: Moderna

18 - Império de Tioky

Habitado por humanos acostumados com o frio polar de Akyremma, o Império de Tioky é a mais excêntrica das nações. Depois do Apocalipse os povos de Tioky ficaram isolados no pólo sul do planeta, perdendo todo contato com as outras civilizações. O império de Tioky possui uma cultura parecida com a dos povos mongóis na Terra, mas misturada com a dos esquimós, por causa do intenso frio. Possui um povo sábio e pacífico. A igreja de Narakeh é predominante, mas todos os deuses dos humanos possuem fiéis no Império. O Imperador é Massaro Tioky que tem 6 anos e ainda não governa, mas é tratado como um rei. O conselho de profetas continua no poder e preparando Massaro para assumir o trono, instruindo-o desde pequeno nos conhecimentos filosóficos e arcanos.

19 - Reino Unido de Delphos

Habitado por elfos da floresta, da lua, dourados, cinzas e uns poucos alados e aquáticos. Logo após o apocalipse, os elfos continuavam desunidos, haviam perdido suas origens chegando a ter seis países separados. Mas seguindo uma política religiosa formaram um reino unido e aos poucos foram se misturando entre as etnias élficas. Hoje estão com a maior nação de Akyremma. Existem seis Principados, cada um com seu príncipe regente, sua cultura, suas leis. Os principados estão sob a regência de uma Rainha e Grã-sacerdotisa, que possui mais de 1600 anos. Cada principado corresponde a um tipo de elfo, preversando suas culturas e tradições, tendo suas próprias leis.

20 - Zaphero

Não há muito o que se dizer quanto a esse misterioso reino que surgiu alguns anos depois do Apocalipse. No princípio sabia-se apenas que os animais daquela região tinham sido afetados por alguma espécie de magia, que eles evoluíram para uma forma humanóide, mas ainda mantinham suas propriedades animais. Descobriu-se depois que eram metamorfos, tinham a capacidade de assumir a forma meio-homem e a totalmente animal. Eram de várias espécies mas que aos poucos se uniram e formaram pequenos feudos que mais tarde tornaram-se um único reino. Não se sabe o porquê, mas essa nova espécie declarou guerra contra todos os povos de Akyremma, alegando que são os herdeiros do plano material e que as demais espécies e raças tiveram sua oportunidade e agora chegou a vez deles de consertarem aquilo que os outros destruíram.

21 - Adynalt

Não é exatamente um reino trata-se de um território selvagem povoado por tribos bárbaras e livres, que não seguem nenhuma política central. Mas mesmo assim o território possui uma cidade comercial no litoral, próximo à fronteira com Anerish, não é uma capital mas atua como uma. Questões internas, como brigas entre clãs por posses de terra, são geralmente resolvidas ali, em Lanara. Entre as tribos também não há muita amizade, suas culturas diversificadas impedem a paz. A religião é praticada sem dogmatismos, sem instituições, mas cada clã possui pelo menos um Xamã, que lidera algumas tribos politicamente também.

22 - Anerish

Povoado por humanos, a maioria negros e mestiços vivendo principalmente nas regiões mais desenvolvidas ou nas fronteiras com Castro e Mahayama. Anerish vive da criação de cavalos, da exploração de minérios, muitas vezes competindo com os anões de Eltazam, ou trabalhando em parcerias, dependendo da companhia de extração, o reino do deserto também é fortemente conhecido por criar guerreiros sábios, uma sabedoria aprendida na natureza. O Povo de Anerish tem fama de ser bom no comércio e também seus homens são famosos por sua bravura e honra, seus guerreiros são fanáticos por suas causas e por uma luta justa.

23 - Mahayama

Formado há poucos anos esse reino era parte de Anerish que se desligou do antigo reinado por sua cultura única e exclusiva, que trata-se de uma almágama de Tioky com Anerish, somando o que há de melhor e místico em cada uma das culturas. O príncipe mais novo de Anerysh, Lezero Zeib Muhamma, foi quem fundou esse reino com a autorização de seu pai. Como não era o herdeiro seu pai o presenteou com parte do reino, o que causou a inveja de seu irmão herdeiro. Mahayama também concilia magia e religião, assim como Adynalt, mas não de uma forma tão primitiva, mas sim de uma forma mais artística, através da dança, da música, do teatro, pintura e do amor.

24 - Castro

Castro já foi metade do Reino de Paykus, mas desde a fundação de Paykus, seu lado leste sempre teve as fronteiras abertas demais para o Reino de Anerish, e assim as duas culturas foram se misturando, assim como seus povos. O leste era mais trabalhador, dedicado a pecuária, criadores de animais, cavalos, gado, ovelhas, enquanto que o oeste era mais agricultura, ricas fazendas com ricos proprietários, festeiros e alegres esbanjadores de dinheiro. Não demorou muito para que as maiores personalidades do leste lutassem por independência. Seu Rei é Bolihvar de Barko, de 46 anos, um homem preocupado e um pouco paranóico, se importa demais com seu povo e não acredita na própria competência em governar.

25 - Território Selvagem

As terras gélidas no pólo norte de Akyremma nunca foram habitados por seres humanos, elfos, halflings, anões e homens-feras. Desde o Apocalipse as terras são habitadas por diversos tipos de criaturas que não possuem organização. É um território selvagem, onde nenhuma nação de Akyremma teve interesse em conquistá-las.

Criaturas

Dragões

No princípio esses gigantes répteis receberam poderes do Todo para vigiarem as atividades dos deuses elementais. Mas alguns se corromperam em busca de mais poderes, outros abandonaram a missão e o restante formou a Ordem de Drako, os Guardiões dos Pilares da Sustentação. Hoje apenas um dos pilares está restaurado, é o Node Central, e está sendo bem protegido pelos dragões. Os demais membros da ordem buscam vestígios dos demais Pilares, muitas vezes transformando-se em humanos para poderem investigar nos territórios dos homens.

Os dragões corrompidos foram enganados pelos deuses do Érebo, suas almas foram destruídas e os fragmentos são utilizados na composição do Demono-dragão, aprisionado em algum lugar no Érebo.

A população de Dragões é pequena, eles não confiam em humanos e seu isolamento e sua desconfiança são necessários para sua sobrevivência. E a Ordem de Drako acredita que sem os dragões para protegerem o Node Central, a raça humana iria cobiçar o poder concentrado naquela região e utilizá-lo para o mal.

Elementais

Espíritos elementais são fragmentos dos deuses elementais, são pequenas e fracas manifestações dos poderes dos deuses no plano astral. E por serem fracos se comparados aos deuses, esses espíritos incompletos podem ser controlados e conjurados por magos de Akyremma.

Mortos-vivos

Os mortos são geralmente animados por sacerdotes de Tedahk, que anseiam tomar as Terras Mórvidas para comandar os milhares de esqueletos e zumbis que habitam tal região, com o objetivo de formar um imenso exército de mortos.

Os magos de Todesfall e Neo-Todesfall também trabalham com a necromancia. Mas ao contrário dos sacerdotes, os magos invocam as almas perdidas nos planos astrais para habitarem novos corpos. Enquanto que os sacerdotes necromantes invocam espíritos elementais, espíritos incompletos, que nunca possuíram um corpo físico, para incorporarem nas carcaças dos mortos.

Vampiros

O Vampirismo em Akyremma afeta apenas os humanos, pois todos os vampiros surgiram de pactos e maldições dos deuses do Érebo. Cada divindade criou sua espécie de vampiro, seguindo características dos próprios deuses.

Por serem criaturas criadas pelos deuses do Érebo, as suas Igrejas não caçam esses monstros, ao contrário, eles são bem vindos nos templos de seus respectivos deuses. Muitos sacerdotes anseiam tornarem-se vampiros para conquistarem a imortalidade.

Existe também uma espécie nova de vampiros que a princípio tem afetado apenas elfos, surgiu na ilha de Einyackh, nos últimos anos.