



O Mundo de Hodema

Um Pouco sobre

Hodema é um mundo de fantasia medieval, onde existe desde elfos felizes a cantar pelos jardins floridos, enquanto magos tentam ressuscitar os colossais reis-monstros que fizeram seu reinado, a milhões de anos atrás...

Mais uma vez a luta entre o bem e o mal está representada, enquanto os deuses realizam batalhas entre si, utilizam seus clérigos e representantes do clero, ou até mesmo simples e pacatos homens e mulheres, como peças de um grande jogo de Xadrez, que vem a cada dia resolvendo quem ficará com o domínio total de Hodema... será os deuses bons? Ou será a força dos sombrios deuses da escuridão que dominará Hodema? Isso apenas você pode decidir!

O Continente de Memphis

Um grande continente composto por trinta reinos principais (ver capítulo Reinos Menphicos). Banhado pelo Grande Mar, e pelo Mar de Dunkien. Memphis é o continente principal de Hodema, sendo também o maior.

As Raças

Cada raça foi criada por um deus (veja mais sobre os deuses no capítulo *Religião, Crenças e Profecias*).

Elfos: E a raça pura, são chamados de os primogênitos da Vida. São muitos ligados a magia, as florestas e a musica. São belos, possuem orelhas pontudas como símbolo de superioridade. Os elfos são imortais, por serem a primeira raça a ser criada. Os elfos surgiram da primeira geração de deuses, criados pela Vida, e pelo Absoluto, dando origem a Drusilia na qual pediram que fizesse um raça pura e bela, como Hodema era na época.

Elfos Negros: Os elfos negros são a parte do pensamento ruim que Drusilia a deusa dos elfos teve durante a criação da raça primogênita. Eles “nasceram” quando a face negra da deusa dos elfos surgiu, despertando junto dela os primeiros elfos negros.

Anões: E a raça dos pequenos, porem fortes, robusto e rugis mineradores das altas montanhas e minas. Sempre possuem barba, e tem um ódio e preconceito contra os elfos. Os anões surgiram quando ouve a união entre Pannae, deusa dos minérios, e com Thuok deus das montanhas.

Anibis: Povo guerreiro, forte, porem puro e pacífico. Vivem em planaltos e planícies raramente. Possuem cabelos pretos, ou marrons e possuem orelhas pontudas como a dos elfos. São Menores que os humanos, porem mais altos que anões. Os Anibis são considerados os filhos de Ardir, o deus da guerra, porem por serem belos, puros dizem que eles são filhos de Ardir e Liaanis, a deusa da paz.

Haflings: São os povos pequenos, são pacíficos e gostam de fumar um bom cachimbo, e de beber uma boa cerveja. Ao contrario das outras raças, os haflings são um povo pacifico, e não são ambiciosos, como os humanos. Dizem que nasceram da união de vários deuses, que queriam uma raça pacifica, e que iria trazer a volta da paz em Hodema.

Gnomos: São povos ágeis, pequenos, porem raramente traiçoeiros. Utilizadores da magia de Ilusão, são os predominantes em varias ordens e organizações de magia ilusionista. Surgiram da face branca, ou também conhecida a face da Ilusão de Harkania, a senhora da Magia.

Humanos: São o povo predominante de Hodema. São, traidores, ambiciosos e com uma grande sede de poder. Porem embora esses adjetivos tão maus, alguns humanos são bons, e gostam da paz. Nasceram de Tyin, o deus das civilizações.

Gárgulas: São fortes, com asas e chifres, os gárgulas são motivo de medo, e desespero por algumas informações, porem são motivos de longas batalhas, e lutas entre guerreiros. Fora criada quando o Erebus, o senhor do Infernius, quis criar uma raça, como os humanos, com a persistência dos anões, com a imortalidade dos elfos...

Goblinoides /Orc: Existe uma grande duvida de como os orcs e goblinoides surgiram, dizem que foram torturados ate que sua forma ficasse a mais horrível possível, para que assustasse quem vê.

A Historia **O Inicio**

“Ela caminhava sozinha e triste, naquele grande, e infinito lugar, onde apenas se via, o escuro, não um escuro ameaçador, mas um escuro, que protege. E um dia, o choro de um bebe se ouviu, dois não veja eram duas entidades cósmicas. A Vida, que possuem vários nome, não estava mais sozinha,ela criou dois seres.

Porem eles não falavam, tinham apenas pensamentos, eram seres com uma inteligência divina, que pensava varias coisas, porem não podia expressar. O Absoluto foi o primeiro que a Vida criou. Seus pensamentos eram belos, puros e alegres. O Erebus,o segundo ser que a Vida criou era diferente do Absoluto. Seus pensamentos eram pesados, negros, triste e destruidor. A Vida então falou, de sua fala saiu uma pequena e suave musica. E dessa musica uma melodia, ate que cresceu e virou uma canção, porem os pensamentos do Absoluto e do Erebus eram grandes e poderosos, ate que da Vida saiu uma grande sinfonia. E dessa sinfonia criou um infinito, e grande universo. Criou um que trouxe admiração pelos três seres. Era o sistema solar de Vandervar, que tinha treze grandes planetas, e um desses, o maior, os três resolveram povoa-lo, porem antes de povoar o mundo, ele tinha que ter um nome, e deram-lhe o nome de Hodema. Porem ainda faltava umas cosas para antes poder povoa-lo, faltava onde pisar.Porem o Erebus havia fugido, para um remoto, e estranho lugar, porem a Vida e o Absoluto continuaram a criar o mundo. Criaram o céu, a terra, o fogo, e a mar. Criaram as montanhas, as florestas, os lagos, as planícies, os planaltos, os animais...

Porem vejam! O Erebus resolveu voltar, porem dele saiu um grande trovão, um estrondo como se todos os tambores tocassem ao mesmo tempo. O que aconteceu?! O Erebus aprisionou o Absoluto e a Vida, em uma forte corrente, e povoou finalmente Hodema...

Uma Longa Era

“Porem os plano do Erebus, não eram os mesmos que os da Vida e do Absoluto. O Erebus tinha um pensamento totalmente diferente dos de Vida e do Absoluto, e povoou Hodema, com grandes, sangrentas, e poderosas bestas, monstros reis, que construíram colossais cidades, e palácios para os Filhos do Erebus, os grandes monstros bestas.

Essa era de medo, pavor, porem de império, e realeza...

A Vingança necessária

“Porem essa era esta acabando, com muita luta e força, o Absoluto conseguiu sair das pesadas, e libertou também, a velha porem forte Vida.

A Vida e o Absoluto se uniram e com suas forças baniu os filhos do Erebus, e grandes, profundas e misteriosas lagos...onde eles dificilmente iriam sair...

Depois desse acontecimento o tempo foi dividido entre Antes do Banimento, e depois do Banimento.

*Hodema...
Ano atual... 1405*

Religião, Crenças e Profecias



Na figura a Vida, a esquerda o Absoluto, e a direita o Erebus

Os Dois Panteões

A Vida criou o Absoluto e o Erebus, o Erebus se revoltou contra os dois, e fugiu, para seu distante reino, onde poderia reunir forças.

Porem a Vida e o Absoluto criaram a primeira geração de deuses, e depois os deuses ajudaram a criar mais e mais deuses, ate que chegou a 16 deuses do Panteão Branco. Porem tamanho o poder do Erebus que ele criou 10 deuses, na qual chamam de o Panteão Negro.

Os deuses dos dois panteões estão em uma eterna guerra, usando os habitantes de Hodema como pesas de um jogo de tabuleiro.

Os dois panteões existem igrejas próprias, e essa diversas ramificações, cada uma com um, dois ou ate mesmo três deuses de devoção.

O Panteão Branco

Foi o panteão criado pela Vida, e pelo Absoluto. Representa as coisas boas, pacíficas e alegres de Hodema. São ao todo 16 deuses que vivem em um universo paralelo, chamado de Rheistalard. Cada deus possuem seu próprio castelo em Rheistalard, onde esta representado seus objetivos, símbolos e pensamento.

Os clérigos deste panteão são bons, justos, porem mesmo que seus princípios sejam bons quando e preciso matar algum ser, eles o fazem.

Os deuses do Panteão Branco:

Drusilia, Deusa dos Elfos, e meio elfos.

Naezon, Deus dos Mares e da águas

Harkania, Senhora da Magia

Tyin, o deus das civilizações

Liaanis, a deusa da paz.

Iksis, deusa dos animais e da caça

Thuok, deus das montanhas.

Pannae, deusa dos minérios

Linna, deusa das plantas e das colheitas

Rhornion, deus das festas e do vinho

Der-Him, Deus da Justiça

Therion, mensageiro dos deuses e homens, deus dos nômades e viajantes

Vhuncam, deus do fogo e dos vulcões

Mhanner, Deusa da beleza e do amor

Aenor, deus do conhecimento e da sabedoria

Dinnar, Senhor do comercio e das feiras

O Panteão Negro

Esse panteão foi criado pelo Erebus, que por sua vez foi criado pela Vida. Não se sabe ao certo como o Erebus conseguiu o poder para criar os deuses deste panteão.

Eles vivem em Infernius, onde cada reino possui um fortaleza, onde reina de acordo com seus domínios.

O Erebus pode assumir varias formas, as duas mais comuns são a de um dragão vermelho, e a de um homem com uma capa preta, fazendo sinal de reverencia.

São ao todo 10 deuses, que surgiram do pensamento do Erebus. Eles são maus, e quando podem, usam de seus sombrios poderes para fazer o que bem entender.

Deuses do Panteão Negro:

Verratina, Deusa da traição

Crowlin, senhor das trevas

Ardir, deus da guerra

Lithannor, deus da tristeza

Ram-Nhair, senhor da ambição
Ranmaor, deus dos monstros
Ansonir, deus da trapaça e dos ladrões
Gorand, deus dos orcs e goblinoides
Hivaan, Deus das pestes e maldições
Oegir, deus da morte, e dos necromantes



Após a Morte

O povo de Hodema acredita que a vida e a morte e um continuo ciclo de aprendizagem. Eles acreditam que os homens e mulheres vêm a terra para aprender. Quando eles morrem vão para um lugar onde recebem o tratamento de acordo com sua vida na terra, se ele foi bondoso ele tem direito a festas, comida e bebida. Porém se ele teve uma vida má, e cheio de más ações ele é torturado, porém recebe comida e bebida não muita. Esse lugar é chamado de O Outro Lado, ou A Terra do Verão Eterno.

Durante essa fase de renovação e de recebimento pelos atos que uma alma fez em Hodema os espíritos que estão do Outro Lado fazem contato, e nessa fase que é realizada as comunicações espíritas da famosa igreja Spiritualista.

Alguns dizem que quando uma pessoa é devota de apenas um, ou dois deuses ela vai para seus domínios seja ele em Rheistalard, ou em Infernius. Por exemplo um seguidor de

Aenor, deus do conhecimento e da sabedoria, teria um descanso nas imensas bibliotecas na terra de Aenor. Mas caso alguém trair esse deus o mesmo deus poderá trocar a alma do traidor por uma outra alma, normalmente essa troca acontece entre os deuses do Panteão branco e do Panteão Negro.

Quando os seres cósmicos que cuidam do lugar, vê que já esta na hora dele voltar para a terra, a alma reencarna em um corpo, de qualquer raça. Essa reencarnação e chamada pelos homens e mulheres de nascimento.

Quando uma alma chega a perfeição, ela se junta a Vida, a alma se torna parte da grande energia criado, dizem que quando a Vida apareceu a um sarcedoti ela falou: *‘De min tudo vem, e para min tudo vai.’*

Igrejas e Seitas

Em Hodema existem vários deuses, porem nem sempre os devotos de um mesmo deus faz parte da mesma igreja ou seita.

Normalmente uma determinada raça tem uma ou duas igrejas, quando algum membro de uma raça faz parte de uma igreja, ou seita de um deus que e inimigo do deus predominante do reino, ou cidade em que vive ele e sua família são expulsos da cidade, ou em alguns casos são mortos em fogueiras.

As igrejas e seitas são divididas em quatro grande instituições, praticamente essas são as religiões de Hodema, existem varias ramificações, e doutrinas vindas de cada tipo das instituições religiosas apresentadas a seguir.

Naturalista

Acredita que tudo que tem vida na terra foi criação da Natureza. As magias clericais utilizada nas doutrinas Naturalistas são tiradas da natureza. Druidas, Xamãs, Rangers e clérigos ligados a algum deus que zela pela natureza são os sarcedotis mais comuns desta tradição religiosa. Desde que o povo começou a apreciar as montanhas, florestas, rios, lagos e animais os deuses presenteou ao povo de Hodema, a Tradição do Naturalismo. Os elfos, haflings e homens-arvores são os que mais fazem parte desta tradição. Seus templos são anexados as montanhas, florestas e lagos, ou apenas em um campo aberto, onde pregam aos seguidores as crenças dos naturalistas.

As crenças naturalista são as mais variadas, dependendo do deus que e cultuado, por exemplo; Os seguidores de Linna, deusa das plantas, normalmente ira se utilizar de chás, poções e magias com ervas, arvores e flores. Enquanto seguidores de Iksis, deusa dos animais iria se utilizar de invocações, magias e culto a determinados animais, se acordo com sua crença.

Hierarquias Clericais

Basicamente quase não existe divisão clerical regular entre os Naturalistas, pois o objetivo principal não e fazer um culto belo, cheio de cerimônias, mas sim fazer o culto aos deuses da natureza. São menos informais que as das religiões naturalistas, porem os deveres são seguidos muito mais rigidamente do que qualquer outra religião.

Arqui-Druida: É o representante maior de um templo. Às vezes realiza cerimônias importantes, porém cuida mais da área administrativa do templo. Às vezes cuida mais de dois templos.

Pregador Druida: Realizam missas diariamente, e quando um Arqui-Druida viaja são eles que administram o templo. São mais ligados aos fiéis que os Arqui-druidas, porém são ainda muito reservados. Além de pregar a fé naturalista, também tem missão de pregar a fé da natureza para os povos sem fé.

Ajudante do templo: É o futuro pregador, ajuda nas cerimônias, e o representante da hierarquia clerical dos naturalistas que está mais perto da comunidade. Quando vai ocorrer alguma cerimônia especial, são eles que divulgam o evento.

Guardiões do Templo: São os responsáveis pela proteção dos templos, são mestres na magia divina, normalmente invocam animais, para ajudar na proteção dos templos. Às vezes celebram missas, ou cultos independentes, com a permissão do Arqui-druida.

Clérigos Independentes: São os estudiosos da natureza, e dela utiliza meios para realizar suas magias, são druidas e xamãs que se aventuram por Hodema. Quando chegam em uma comunidade naturalista são recebidos com festa, e acolhedoras hospedarias. São aventureiros, e pregador da fé naturalista.

Leis dos Naturalistas

Lei I: Respeitar, amar, e proteger todos os aspectos naturais sobre todas as coisas

Lei II: Proteger, a qualquer custo todos os aspectos da natureza, nem que seja com sua própria vida

Lei III: Matar quando necessário, porém apenas quando uma alma estiver desrespeitando a natureza.

Spiritualista

Acredita que todos os objetos possuem um Espírito, seja ele vivo ou não. Acreditam que quando um ser morre, ele fica vagando por uma dimensão paralela, e quando deseja voltar para a terra, para se comunicar com os vivos, e passar mensagens espirituais aos sacerdotes Spiritualista. As famílias que seguem essa tradição, geralmente cultuam os espíritos dos antepassados de sua família. Existe um certo mistério do surgimento da doutrina Spiritualista, dizem que quando o primeiro portal que liga *O Lado de Lá* com Hodema fosse aberto e o primeiro espírito mandar uma mensagem e aparecer, seja no corpo carnal ou espiritual.

Seus templos são luxuosos, e sempre com um mármore branco. São em forma de um círculo, que representa o infinito, ou finito, ciclo de renascimento, e reencarnação.

Hierarquias Clericais:

Pouco hierárquica, porém mais severa com os ensinamentos e sermões. Os sacerdotes Spiritualistas são mais fechados para a comunidade, existindo uma divisão, clero e comunidade.

Grã-Medium: Autoridade máxima na hierarquia clerical dos Spiritualistas, são os celebrantes máximos, cuidam de uma grande região, chegando a cuidar de sete a dez grandes templos, existindo apenas sete em todo Hodema. As vezes viajam para o *Lado de La*, e fazem contatos com espíritos desencarnados.

Médium: Celebram missas, e fazem comunicações espirituais, com spiritos desencarnados (que já morreram e foram para o lado de la, ou para um plano dimensional de um deus). Cuidam de uma pequena região de templos, e obedecem ordens dos grã-mediums. Existem cerca de 14 em toda Hodema.

Erebica

E a mais sombria, maléfica e diabólica tradição religiosa. Acredita que o Erebus é o mais poderoso dos filhos da Vida. A principal frase que está sempre escrita em seus sombrios templos são: *Nos somos o Todo, tudo que existe é nosso, pois não pode haver a chama sem antes haver a escuridão.* Normalmente os seguidores desta doutrina são necromantes, lichs, gárgulas ou até mesmo elfos negros.

Acreditam que o Erebus é o criador de todos, e que quando criou os deuses ele estaria dando um pouco de seu poder aos seus filhos de Hodema. Seus santuários são sempre feitos com mármore preto, normalmente no subsolo, ou aos pés de montanhas, ou até mesmo em planaltos remotos.

A Religião Erebica é proibida na maioria dos reinos, sendo seus cultos feitos, secretamente e santuários construídos em locais estratégicos.

Hierarquias Clericais

São famosos pelas suas sombrias seitas, os sacerdotes Erebicos possuem uma hierarquia misteriosa, não se sabe ao certo quantas são as hierarquias, mas se sabe que são muito severas.

Sumo-Sacerdote: Existe apenas um para cada deus do Panteão Negro, e mais um escolhido pelos deuses para representar o Erebus em Hodema. Ele tem o poder sobre todos os templos dos deuses de sua reverência.

Sacerdote Negro: Administram uma região de templos, normalmente um reino inteiro, ele não representa um ou dois deuses, mas sim todos. É a autoridade máxima de todos os templos de um reino, celebrando missas apenas na capital desse reino.

Pregador: Existe um ou dois em cada cidade que possui cultos Ereberos, celebra missas nos templos de determinados templos. Além de pregar missas também tem o direito de pregar a fé Ereberica para outros povos.

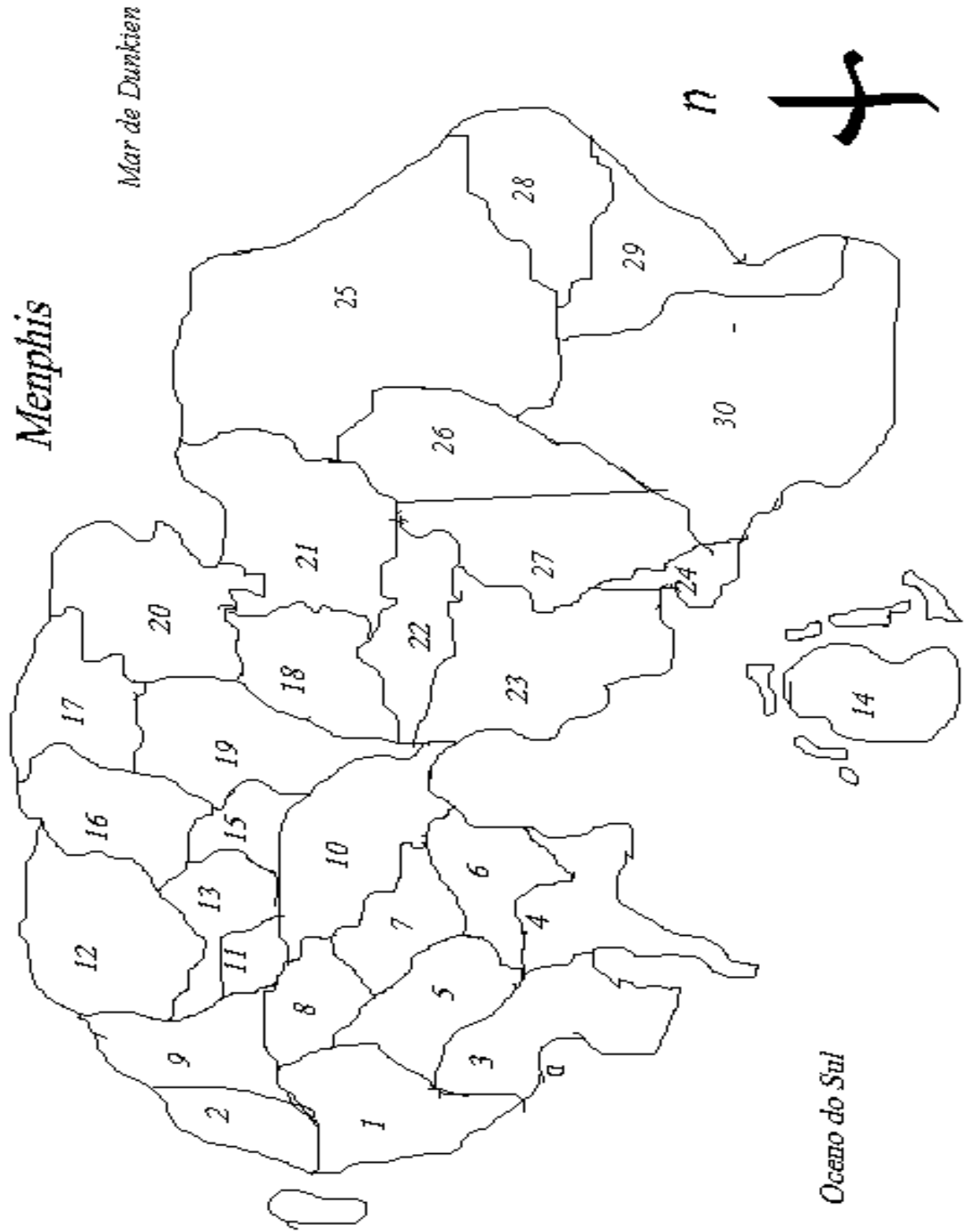
Clérigos Ereberos: Mestres da magia negra, e divina

Tradicionalismo

É a mais comum doutrina religiosa. Acredita na crença da reencarnação, e que a Vida é a criadora de tudo. Existem várias ramificações do tradicionalismo religioso, cada ramificação tem a crença a um, ou até mesmo três deuses principais. Praticamente todas as raças adotam a doutrina tradicionalista em seus reinos, existindo templos dessa doutrina em áreas rurais, urbanos e florestas, embora essa última há mais templos naturalistas.

Os tradicionalistas são inimigos mortais dos cultos Ereberos, adotam então apenas deuses do Panteão Branco, o mais cultuado é Der-Him, deus da Justiça, Tyin, deus das civilizações e Aenor, deus do conhecimento. Porém cada raça tem seu deus principal, por exemplo os Haflings, que normalmente são ladrões raramente iria cultuar Der-Him, porém os Anões inimigos (não se sabe porque) dos elfos nunca iriam cultuar Drusilia, mas sim Der-Him.

Reinos Menphicos



1 -Tewdrin

Essa região fica ao leste do continente Menphis, e com população de maioria humana, porem la vivem elfos, e alguns anões.

Tewdrin e uma nação rica, com grandes e bonitos castelos, e santuários religiosos. Tewdrin também e muito forte em termos bélicos, porem não entra em guerra a algum tempo, porem o rei Tasgorn pretenda atacar as bases na Ilha dos Dois, a ilha recebeu este nome por esta metade em Kandor, e metade em Tewdrin.

O reino possui um relevo montanhoso ao oeste porem as planícies são predominantes no reino, principalmente no litoral. A vegetação não e muito variada, os tipos de floresta predominantes são de clima temperado.

Tewdrin fazia parte de Kandor, porem uma revolução liderada por Sir Tewder, que reuniu vários guerreiros do território Tewdrino e fez uma sangrenta batalha, o que acabou separando, Tewdrin ficou como uma rica nação, e Kandor como uma nação que vive da gloria do passado.

A capital e de maioria humana, podendo ver dois ou três pessoas de outras raças no centro de Onsgod, a capital do reino.

2- Kandor

Antes da revolução liderada por Sir Tewder, Kandor era um poderoso e rico reino, com belos e majestosos palácios e santuários religiosos.

Porem depois que Tewder separou as terras de Tewdrin de Kandor, a nação kandoriana ficou pobre, e com muitas dividas. Sendo que a principal fonte de renda na nação e a agricultura e pecuária, alem de pequenas navegações.

Kandor tem um armamento bélico, menor do que Tewdrin, porem esta juntando suas forças da Ilha dos Dois, para um futuro conflito armado contra Tewdrin.

Embora o povo de Kandor tenha uma vida dura, eles são dotados de muita fé, e são um dos povos mais pacatos de Menphis, logo após dos Haflings.

3- Grenebuck

Reino de maioria elfica, tendo algumas cidades de meio elfos, principalmente na fronteira entre Tewdrin e Izianthor. Tem um regime feminista, porem não como as Amazonas de do reino de Polius.

O reino foi fundado pela rainha Grenya, é e principal região de Menphis onde pode se encontrar elfos das florestas.

Nele também tem a maior concentração de elfos anciões, elfos que tem mais de 500 anos, tanto ate que foi fundada uma cidade apenas para os elfos mais velhos.

Os elfos de Grenebuck, tem também o maior armamento bélico em termos de ataque a distância, arco e flecha.

O Reino antes era onde atualmente e o Reino de Tarokh, porem após a primeira Rebelião Elfica o reino foi dividido, entre elfos negros, e elfos silvestres.

4- Izianthor

Reino humano em sua maioria, porem também existe gnomos, haflings, e meio-elfos em seus território. Izianthor tem um forte comercio de navegações, e seus barcos são vendidos como jóias em todo Menphis.

Não apenas de comercio vive os habitantes de Izianthor. Os povos da nação também utilizam do artesanato,pecuária e agricultura.

Izianthor embora ter grandes navios,o reino vem sendo alvo de vários saques, o conselho que governa o reino esta oferecendo uma recompensa para quem conseguir capturar os membros da gangue.

Existem boatos que no litoral de Izianthor, há uma grande cidade de elfos do mar, onde dizem ter o maior templo a Naezon, o senhor dos mares de Hodema.

5- Tarokh

Os povos de Hodema acreditam que tudo que existe tem seu lado bom e mal. Dizem que quando Drusilia, a Deusa dos Elfos despertou sua face negra, mandou uma mensagem a Taruoni, um mago que estudava o caminho das mortes, a necromancia. A face negra de Drusilia mandou que Taruoni mandasse uma mensagem a todos os mais poderosos necromantes de Grenebuck, para que eles fizessem um ritual para ressuscitar todos os elfos mortos em batalhas, e foi o que fizeram. Taruoni conseguiu agrupar um grande numero de guerreiros, conseguindo formar um grande e poderoso exército.

As batalhas foram longas em sangrentas ate que Taruoni conseguiu vencer, e tomou metade do reino dos elfos, foi assim que Tarokh surgiu,e com o reino a raça negra dos elfos Puros filhos de Drusilia. A face negra de drusilia deu a deusa dos elfos negros o nome de Verratina.

O reino e devastado, sem florestas e totalmente negro e sombrio, governado por Taruoni, que fundou a Ordem dos Magos Necromantes e Clérigos de Verratina.

6- Anlhask

As tribos nômades que vivam na região onde e Anlhask, se fixaram no norte e leste do reino, deixando o oeste e sul, selvagens e desconhecidos.

Por causa das experiências nômades, de varias batalhas contra monstros e animais os homens criaram exércitos e grande cidades.

A política dos humanos de Anlhask e um pouco diferente do resto de Menphis, escolhendo lideres normalmente nos tempos de guerra.

Dizem que existem cidades dos povo-sapo nas florestas de Anlhask.

O povo de Anlhask vive uma vida comum, vivem a base da agricultura, e da pecuária, por serem nômades aprenderam a se virar sozinhos...

7-Verdanis

Reino humano, e anão e sua maioria, o reino foi fundado quando ouve a união das pequenos tribos de humanos, e anões que se fixaram no centro de Verdanis. Porem

ninguém da cidade principal sabia de tribos de orcs e globins que viviam naquelas terras... foi travada uma batalha, muito sangue caiu no chão, porém com a vitória dos humanos e anões. Existem poucos orcs e globins dentro dos limites de Verdanis, sendo também raro ver elfos dentro do reino.

Verdanis vive a base do comércio, e de mineração de pedras preciosas. Tendo a divisão bem clara, o comércio na mão dos humanos, e os anões, ficam com a mineração.

No governo de Verdanis, está representado as duas raças do reino, Gunk III representando os anões, e Tinnor II, os humanos.

Verdanis é um dos pólos de armamentos bélicos de Menphis, sendo que a união das duas raças, ajudou o reino a conseguir esse título.

8- Sanmis

O reino tem uma curiosa história. Dizem que a muito tempo antes da fundação de Sanmis, as duas principais raças, eram os elfos, e humanos. Porém com o passar do tempo, humanos e elfos, fizeram apenas uma raça, a dos Meio-Elfos.

Sanmis, possui uma política baseada na justiça, existindo poucos ladrões dentro de suas fronteiras.

O governador geral de Sanmis é Lorian III, filho do meio-elfo que controlou as revoltas, e que por pouco, não travou uma batalha com os elfos negros de Tarokh.

Sanmis, tem assim como a maioria dos outros reinos de Menphis, a economia baseada no comércio, e na agricultura.

9- Domakein

Reino de maioria humana, tem um das mais curiosas histórias políticas de Hodema.

Domakein era governado por Fronder Doman I, porém este morreu durante uma batalha, deixando dois filhos, Vranz Doman I, e Anso Doman IV, o primeiro era o filho caçula de Fronder, e pela lei, não era ele que devia entrar no poder, e sim, Anso. Vranz em uma tentativa de matar seu irmão, acabou furando seus olhos, e na mesma hora saiu correndo do palácio, e foi atacado por dois leões de pele negra. Anso acabou se tornando o rei de Domakein, e está até hoje no poder.

Por causa da ferida deixada por seu irmão, Anso recebeu misteriosamente a dádiva divina da profecia, Anso viaja para o grande arquipélago de Surih Ogam, onde conversam sobre os problemas de Hodema junto com a deusa da magia.

Domakein, é famosa também, pela grande criação de cavalos de guerra, embora não sejam muitos famosos pela suas armaduras e espadas.

10-Gaaren

Reino de anões, e sua maioria, sendo totalmente impossível, ver elfos, ou meio-elfos dentro de suas fronteiras.

Gaaren fica onde se concentra as maiores montanhas de Menphis, sendo um habitat ideal para os anões, e suas imensas galerias.

Governada por Senza II, Gaaren pode não ser considerado o mais luxuoso de todos os reinos anões, porém com certeza o que faz a melhor cerveja de todo o continente de Menphis.

Gaaren não fica apenas nas montanhas, se estendendo para dentro da terra, indo no subsolo de Anlhask, Sanmis e um pouco do de Verdanis.

11- Dunnaon

O povo Menphico fez uma união das principais raças de Menphis, criando um órgão que protege Menphis contra ameaças exteriores. A Aliança Menphica dos Reinos Unidos, AMERU, tem seu próprio reino sede, que são representados as raças de toda Menphis. A Torre Central e o lugar onde se encontram os representantes de dos reinos Menphicos, sendo a torre construída exatamente no meio de Dunnaon.

A Aliança Menphica dos Reinos Unidos tem apenas poder político, deixando de lado totalmente qualquer aspecto religioso que venha a entrar em conflito.

Por ser um reino mais de encontro de líderes menphicos do que um reino, com governador, economia e cultura própria, em Dunnaon existe poucas cidades, e pouquíssimas vilas.

12-Polhius

Reino composto por mulheres, humanas e meio-elfa, que mantem um regime feminista, a base de que os homens são os seres inferiores, sendo “usados” apenas para a reprodução, e escravidão.

Em Polhius existe vários palácios de mármore e pedras vermelhas, construídas pelos homens, para que as Amazonas pudessem dormir, e se abrigar contra o frio.

Os palácios Amazônicos são feitos no meio de grandes florestas, e aos pés de montanhas do reino.

As Amazonas tem uma religião um tanto peculiar, acreditando que os deuses criados pelo Erebus são homens, e que os deuses criados pela Vida e o Absoluto, que para elas são chamadas de A Senhora de Tudo, são mulheres.

O reino é governada por Annya IV, filha da rainha amazona que lutou durante a Guerra dos Quarenta Dias.

13- Ganimor

Reino de maioria hafling, porém pode ser ver poucos humanos em suas vilas. Fundando por um grupo de hafling que ao ver seu território sendo invadido por tropas humanas resolveram delimitar as fronteiras.

Governado por Marlis Folha Seca II, filho de Tonds Folha Seca I, que foi o percussor da fundação de Ganimor.

Com várias vilas pequenas, a maior cidade é Ganiis, com várias tocas verdes, e lindos jardins com legumes, e folhas vermelhas, com lanternas de velas pelas ruas.

A economia de Ganimor é baseada no fumo, tabaco, e da cerveja.

14- Harkanis

Foi fundada por Surih Ogam, com o objetivo de unir os magos de Menphis. O arquipélago é composto por seis ilhas menores, e uma grande ilha. Em Harkanis fica a

maior escola de magia de Memphis, fundada obviamente por Surih Ogam, que também obviamente é o imperador.

Surih Ogam é o grã-mestre do culto a Hakania, a deusa da magia, que dizem ir a ilha semanalmente conversar com Surih, e Asso Doman IV, rei de Domakein.

Harkanis possui a maior biblioteca de toda Memphis. O reino possui uma economia baseada no comércio de artigos de magia, e artefatos mágicos.

16- Monerick

Reino de maioria gnoma, com alguns habitantes haflings em algumas vilas, e cidades. Foi fundada por Lucis Potrius III, que ao ver que os gnomos estavam sendo chamados de “povo sem casa” resolveu fundar um reino onde os gnomos fossem livres, e pudessem viver em paz, sem os ataques de outras raças.

Dizem que grande parte das construções, e monstros de Monerick é feito a partir das grandes ilusões dos gnomos.

Em Monerick também existem palácios, para os nobres gnomos viverem, sendo que uma importante parte da economia do reino é feita a partir da mineração no sub solo do reino, que também serve para enfeitar os pequenos porém potentes martelos dos gnomos.

17- Vonluin

Reino de maioria anibica, com alguns habitantes humanos. Foi fundado por Tyans I, e é governado atualmente pelo seu neto Tyans Loins III.

Com palácios, e castelos que se juntam com as poucas galerias nas montanhas, Vonluin, tem bons ferreiros, e boas cervejarias.

Vonluin não é um reino rico, porém não é um reino pobre, reunindo pessoas de várias raças, que desejam se tornar guerreiros, a especialidade dos Anibis.

Um misterioso acontecimento está acontecendo em Vonluin, e em alguns reinos vizinhos, porém em Vonluin, está e mais ocorrente.

Uma misteriosa, e poderosa entidade menor, está matando os habitantes de Vonluin, normalmente guerreiros, dizem que é um monstro criado pelos seguidores do Erebus, que deseja almas, para o seu grande exército de medo, e destruição.

18-Noom

Reino de maioria humana, porém com uma misteriosa história. Charlos VIII era um bom rei, com bons modos, e tinha uma simpatia imensa pelo povo que morava em seu reino. Em um ensolarado dia de verão, ele mudou. Usava roupas sempre alegres, e amarelas, cor do antigo reino de Noom. Porém depois desse dia passou a usar roupas de cores frias, normalmente preto, ele ficou ambicioso, queria guerras, ficou bravo... ele foi possuído por Crowlin, O Senhor das Trevas, terceiro filho do Erebus.

Ele depois de possuído mandou matar todos os homens, guerreiros, crianças ou velhos, as mulheres se tornaram suas empregadas, sejam elas velhas ou crianças.

Charlos VIII se tornou um Lich, um morto vivo, supremo abençoado por Crowlin.

Noom vive da glória do passado, e hoje é governado por Charlos, que está fazendo um grande exército, para servir ao Erebus.

19- Minas Ungar

O reino povoado apenas por anões. Possui a melhor cerveja de toda Menphis, e também possui bons ferreiros perdendo apenas para os Anibis.

Com suas grandes e luxuosas galerias os anões de Ungar, sempre foram ambiciosos, porem pouco em comparação aos humanos.

Governado pelo rei Lohan III, Ungar esta sendo considerada o mais luxuoso, e rico reino de Menphis.

Com mais de 250 minas, intocáveis, os anões de Ungar, são de natureza bons mineradores, sendo suas casas feitas com muito luxo.

A capital do reino, Ungar-Kios, e feita em vários estagmites, e nas grandes torres de pedra vivem os nobres, sendo os plebeus, porem ainda ricos, vivendo em casas grandes, e confortáveis.

20- Aryadius

Reino de Maioria Hafling, foi fundada pelo irmão do governador de Ganimor , Fren Folha Seca III.

Como nas terras onde atualmente e Aryadius não existia um governo fixo de haflings Fren Folha Seca III, em suas viagens a essa terra informou ao seu pai, e la fundou uma terra para os haflings, tendo Aryadius um constante contato com ganimor.

Aryadius por seu contato com Ganimor, tendo os mesmo aspectos econômicos que Ganimor, com economia baseada no comercio do tabaco, fumo e legumes diversos.

21-Feur

Reino de maioria anibica, porem pode ser ver anões e humanos dentro de suas fronteiras, sendo os humanos, raros nesse reino.

Feur possui os mesmos aspectos que Vonluin, por esse motivo já ocorreu dos dois reinos entrar em um conflito armado, pelo comercio de armas entre os Anibis. Porem Feur possui uma avançada técnica de navegação, cobiçada pelos vonlusianos.

Foi fundada por Kian Feur IIII, e governado por Sam Feur I.

O povo de Feur possui um grande senso de vitória, e força, sendo um povo de pouca fé.

22-Duagok

O reino possui habitantes de varias raças, porem tem muitos meio-dragões, humanos e anibis.

O reino foi fundado por um humano, na qual não se sabe o nome, porem hoje e governado por Ywin, um poderoso e supremo dragão, que os moradores de Duagok acreditam que ele e um semideus. Ywin mora na mais alta montanha do reino, onde recebi oferendas, e mensalmente sarcedoti para fazer o culto a Ywin.

Ywin possui um dragão irmão, Dromar, que vive em um tipo de chapada ao leste do pais.

Duagok recebi vários turistas por causa do tal rei dragão, sendo a economia baseada tanto na agricultura tanto no turismo.

23-Benerk

Reino de maioria humana, porem podendo ver pessoas de varias raças dentro de suas fronteiras. Sua fundação foi conturbada porque dentro de suas fronteiras existiam algumas tribos de bárbaros, o que o governado Thalles III foi obrigado a fazer, foi fazer um tratado com o chefe bárbaro rei de todas as tribos, na qual chamaram de o Tratado da Fúria e a da Paz, na qual, as montanhas ficassem para os bárbaros, e as planícies para os povos civilizados, tendo entre o “povo das planícies”, e o “povo das montanhas”, sendo que caso Benerk entrar em guerra os dois povos iriam fazer uma grande união para vencer a qualquer custo as batalhas, porem quando não houvesse guerra, os dois povos iriam viver em harmonia e plena paz.

O governo de Benerk e composto pelo rei do povo das planícies, e pelo rei das montanhas, Thalles V e Thorn , respectivamente.

Benerk tem uma economia baseada no comercio, porem também existe um pouco de pecuária e agronomia.

24- Uttha

Reino de maioria gnoma porem com alguma influencia hafling. Uttha e um reino pacifico, com muitas vilas e plantações.

Governada por Untan II, um gnomo e Yun Lua Azul I um hafling, embora o ultima não seja muito presente.

Uttha e basicamente composto por planaltos, onde existem muitas casas, pequenas porem todas aconchegantes e confortáveis.

Uttha tem uma economia baseada basicamente na agricultura, com um rico solo, e na pecuária. Dizem ate que as plantações e criação pecuarista e bem maior do que se pode ver, tudo isso por causa, da poderosa e sempre presente magia de ilusão dos gnomos, existindo no reino uma grande concentração de ordens harcanas especializadas em magias de ilusão.

25- Urhan

Antigamente Urhan era um reino com um solo fértil, abençoado por Linna, a senhora da natureza, tendo varias riquezas naturais, como animais, e vegetação rica.

Povoado por elfos silvestres, Urhan era um reino de paz, e harmonia porem, igual aconteceu em Grenebuck-Tarokh, o reino foi tomado pela face negra de Drusilia, transformando os ate então, elfos silvestres em sóbrios, porem ainda nobres Drows, os elfos negros.

O tamanho de Urhan vem das devidas expansões de batalhas que esta ocorrendo em suas fronteiras.

Não se sabe ao certo quem governa Urhan, sendo apenas os habitantes mais nobres, sabem que esta por trás da autoridade Urhaniana.

Todos os elfos que entram e seus territórios viram drow, sendo impossivel fugir do sentimento da deusa Verratina, sendo os membros de outra raça escravizados, quando não são mortos.

A Própria data de fundação do reino, e um grande mistério, dizem que foi antes da primeira rebelião dos elfos em Grenebuck, atual Tarokh.

26-Gansiu do Oeste. 27 Gansiu do Leste

Embora sejam reinos separados, possui a mesma historia de fundação. Quando Hivan III, morreu ele não deixou herdeiros diretos, sendo que o reino ficaria para seus dois sobrinhos, Loihan I, e Fren IV.

Loihan I ficou com Gansiu do Oeste, um reino com grandes cachoeiras, e rios, que passam por Gansiu do Leste, outros reinos e deságua no Grande Mar. Gansiu do Oeste possui um povo de muita fé e esperança que vive a base da agricultura.

Fren IV ficou com Gansiu do Leste, um reino com castelos fortificados que guardam santuários aos mais diversos deuses. Possui uma economia baseada na agricultura, fazendo com Gansiu do Oeste uma união quase implacável que ofereci as carnes de Gansiu do Leste, e as plantações de Gansiu do Oeste.

28-Zhenhalla

Quando as caravanas de varias raças chegaram na região de Zhenhalla não imaginavam o perigo da região.

Habitada por gárgulas, Zhenhalla e um reino em desespero, não existindo nenhum habitante que não seja da raça dos gárgulas.

Não se sabe ao certo quando foi fundando pois quando os exploradores chegaram naquelas longínquas terras já existia um grande e poderoso império.

Também não se sabe quem e o governador, dizem alguns que e governado pelo próprio Erebus.

29- Terris

O reino de maioria humana que antigamente foi uma grande potencia, hoje vive na miséria. Após um golpe que Weng II, a autoridade máxima de Terris, roubou todo o ouro do reino, e fugiu para um ilha longe, dizem em um outro continente, deixou seu povo na miséria e sem governador.

A fome e o principal problema que assola o reino, tendo poucas cidades que ainda possui um plantação, ou criação bovina. Muitas família se refugiaram, porem desconhecendo os perigos dos reinos vizinhos morreu antes de chegar em um pais melhor. Dizem que o AMERU esta querendo doar alimentos para a população de Terris.

As poucas vilas que restaram estão sendo assoladas por uma estranha doença, que chamam de A Peste dos Anciões.

30- Hoppan

Embora diz não possuir governo, Hoppan e formado por varias tribos nômades, e bárbaras que escolhem lideres apenas em tempos de guerra.

A geografia Hoppanica também influencia para não haver governos sólidos, as depressões e erosões estão por toda à parte, sendo raro ver uma planície. As vilas e cidades que possuem pequenos governos, vivem a base da agricultura, não possuindo moeda, a Dinar Menphica, vive também a base do escambo.

Embora o tamanho do reino, nenhuma raça se interessa em dominar aquelas áreas, que dizem haver um imenso buraco que leva ao plano de Erebus.

