

Nerak

Nerak é um planeta que habita um pequeno sistema planetário junto com outros cinco planetas e sua estrela, extenso em tamanho, ele abriga cinco continentes ao todo, Astargia, Skaar, Aegirthia, Yggdrasil e Yama Hay. Além deles existe um enorme conjunto de ilhas ao leste da linha do equador chamado de Arquipélago Wamanuki.

Skaar



Skaar é um continente localizado mais ao noroeste de Nerak bem próximo ao Arquipélago Wanuki, é um lugar conhecido por seu clima árido e semi-árido e sua rica cultura. Além das diversas vilas espalhadas pelo continente existem os sete lugares que formam a sua fama: Os reinos de Labrev, Absaha, o império de Retem, Styá e Etris, o vulcão de Kroatek e por fim As Montanhas do Gelo Eterno.

Labrev



Há mais ou menos 600 anos atrás as “Terras sem Dono” como era conhecida servia de abrigo para diversas pequenas vilas e clãs, porém um dia um homem iniciou uma das maiores campanhas já vistas até então. Naigu Labrev tinha um objetivo em mãos e faria de tudo para cumpri-lo, pouco a pouco, de tempos em tempos, ele e seus homens foram unificando vilas próximas, com negociações ou usando a força quando necessário. O domínio de Labrev aos poucos foi sendo reconhecido e temido enquanto suas terras e influência cresciam com cada dia que passava, a história dessa campanha que durou mais de 40 anos é conhecida por todos em Skaar hoje em dia tendo o reino, e principalmente o palácio nomeado em homenagem ao seu filho, que foi erguido após Naigu ter finalmente unificado todas as pequenas nações na parte sudoeste de Skaar como prova do que um homem e um sonho podem criar.

Hoje Labrev é conhecida como uma terra rica em recursos naturais, uma potência da mineração sendo essa sua maior fonte de renda, gerando diversos empregos e lucro para o reino. Não é incomum enquanto anda por Labrev encontrar casas e estabelecimentos extravagantes ostentando gemas e metais raros em suas paredes e placas, construções beirando o megalítico e, à noite, as luzes e as barracas de vendas enfeitam ainda mais as ruas e principalmente o maior ponto turístico do reino, A grande Ponte de Gemas.

A ponte é conhecida por ser enorme em largura e extensão, cruzando o grande lago que corta Labrev essa ponte é enfeitada de ponta a ponta com gemas, flores, barracas e luzes sendo o lugar mais visitado.

Não menos importante, outro ponto conhecido é o megalítico Palácio de Namek, ao mesmo tempo que o palácio é um lugar luxuoso e admirado é também uma fortaleza quase impenetrável, com defesas rigorosas e soldados por todos os lados. O local é frequentemente usado como palco para festas e banquetes tanto para a nobreza quanto para festivais mais populares, igual ao festival em adoração a Drankondro, o deus da mineração, joias e da forja.

Toda essa ostentação não é regida de forma desleixada pois o rei de Labrev, Augustus Najab governa com punho firme sua nação, desde camponeses até nobres da mais alta classe ninguém ousa fazer algo que desagrade a Augustus, não por medo, mas por respeito. O monarca tem uma personalidade excêntrica, mas atenciosa, respondendo como é tratado sempre a altura. Não é incomum ver Augustus passeando pelas ruas e becos do reino, sempre procurando algum lugar novo para visitar e conhecer, experimentar pratos novos ou buscar algum livro mais inacessível que possa interessar. Junto do monarca, na maior parte das vezes contra sua própria vontade, o general de Labrev e melhor amigo do rei, Rahisu, o acompanha nessas aventuras.

Labrev apadrinha três vilas nos arredores, duas delas próximas a uma mina cada.

A vila de Neika ao Oeste é a menor, porém a mais importante, é próximo a ela que a principal mina de ferro, ouro e bronze fica localizada. O ambiente mais rústico de Neika não é convidativo para turistas, por isso existe apenas uma taverna e um hotel na vila toda para os trabalhadores.

Ribix por outro lado é uma cidade mais turística, localizada ao Noroeste, essa é uma vila costeira, diversas tabernas e hotéis são encontrados pelo maior município de Labrev e é por ela que os visitantes de Absaha e Retem chegam de navio. Graças a pesca abundante a cidade tem uma variedade de iguarias e pratos únicos, isso combinado com o festival dedicado a Okeanos que acontece duas vezes no ano atrai diversos visitantes. Todos esses fatores contribuem para Rubix ser a segunda maior fonte de renda de Labrev.

O festival é chamado de Festival Mahit, e é realizado para agradecer a boa pesca e pedir a proteção de Okeanos contra monstros marinhos e tempestades. São três dias de festa, no primeiro dia o foco são as danças e banquetes por toda a cidade, no segundo dia uma marcha pela principal rua da cidade é feita desde a entrada até a praia com muita dança e música. No terceiro dia as festas acontecem na praia, as pessoas entregam oferendas ao mar e rezam para que Okeanos olhe por elas por mais um ano.

Por último a vila Fost é do lado da maior fonte de gemas e joias de Labrev ao Sul, não existe nada que se destaque nela a não ser a vista para o mar que ela proporciona para os residentes e trabalhadores. Poucas tabernas e hotéis existem por ali, mas a vila é um ponto procurado por diversos aventureiros de uns tempos para cá devido às crescentes aparições de Wyverns nas redondezas.

Absaha



O reino de Absaha é o menor em Skaar se comparado com os demais, o lugar tem suas raízes em tradições mais religiosas, isso é refletido em suas construções e modo de vida no geral. A cidade é cercada por uma enorme muralha circular com duas principais entradas/saídas em direções diretamente opostas uma à outra e ambas ligadas ao palácio no centro de tudo, todas as ruas e estradas pelo reino são interligadas tornando a navegação por Absaha um certo desafio para forasteiros. Símbolos religiosos enfeitam as casas, lojas e principalmente o Templo do Céu. O palácio de Absaha também é o principal templo do reino criado em homenagem aos deuses do céu, Solaris e Luna. É ali onde os principais festivais, celebrações e cultos ao Céu ocorrem, assim como reuniões com outros monarcas.

Absaha é um reino dividido em alguns setores: o setor comercial se encontra nas duas principais estradas que se conectam até o palácio, a maioria das lojas e guildas se encontram aqui para saudar viajantes e para os festivais que ocorrem, o distrito nobre que forma um “círculo” ao redor do palácio e por fim, o pequeno distrito da luz vermelha ao sul do reino onde existem diversos estabelecimentos de entretenimento adulto. Fora desses lugares existem também três campos de treinamento para os soldados do exército.

Após a morte do marido por causa de uma doença, Beatriz Issur assumiu o trono com certo receio por parte dela e por parte do povo devido ao fato de que ela não era alguém nativa de Skaar. O antigo rei Zainass Issur conheceu Beatriz durante uma viagem a Astargia a poucos anos atrás, onde lá eles se apaixonaram e de volta em Skaar se casaram, por esse fato a nova monarca levou um certo tempo para tomar as rédeas de tudo com segurança. Porém pouco a pouco ela foi ganhando a confiança e o amor do povo e hoje em dia ela governa Absaha sem muitos problemas.

O tamanho de Absaha no entanto não diminui o fato de que a força militar e bélica do reino é digna de reconhecimento, nos primeiros anos do reinado da rainha ela se assegurou que a terra que ela tanto preza estivesse segura contra cercos e ataques de qualquer forma transformando a muralha que rodeia a cidade em uma arma assustadora de defesa e

contra-ataque, outra medida foi incentivar os jovens de Absaha a se juntarem ao exército ainda cedo usando o sentimento de patriotismo e o fato de que se não estiverem preparados a nação pode facilmente ser subjugada como propaganda.

Retem



A história de Retem é conturbada desde a sua fundação, a história conta que Retem na verdade é filha de um outro reino chamado Abdullah que colapsou em uma guerra civil anos atrás dando origem a três pequenos reinos sendo Retem um deles. Conforme os anos iam se passando esses três reinos iam se expandindo e crescendo pelo Deserto de Maat de forma relativamente pacífica entre ambas.

Esse histórico de conflitos internos acompanha o reino tanto nos olhos do povo quanto também por debaixo dos panos desde sua fundação, porém tudo isso mudou radicalmente quando o atual rei de Retem foi morto em uma batalha contra um grupo rebelde liderado por Menthotep o Gigante, que após tomar a vida do monarca iniciou uma campanha brutal contra Retem onde através dela ele tomou o pequeno reino para si. Essa virada radical no poder foi apenas o início de tudo, alguns poucos anos depois Retem havia crescido em poderio militar ao ponto que Menthotep iniciou outra campanha dessa vez contra os irmãos de Retem. A história desse conflito é longa, durando quase cem anos e foi ela que resultou na vitória de Retem assim unificando os três reinos novamente sob o comando do Gigante transformando o pequeno reino em um Império temido em toda Skaar.

Hoje em dia o império de Retem governa quase toda parte Leste do deserto ocupando toda a costa de Bahamut e se espalhando pelo deserto de Maat. O agora imperador Menthotep transformou toda a cidade principal de Retem em uma fortaleza dividindo-a em três setores, cada um separado por uma muralha com o palácio no centro de tudo e cada muralha com defesas maiores que a outra tornando a invasão da cidade principal quase impossível.

O título de O Gigante existe por causa da descendência do imperador, o sangue de uma antiga tribo de gigantes corre nas veias de Menthotep e é refletido no corpo tendo uma altura de três metros. O imperador governa sua nação com punho de ferro não permitindo que nada saia do seu controle, nem mesmo o povo, tendo políticas rígidas e tirânicas que mantêm tudo e todos em cheque tendo também aqueles que ousaram desafiar o tirano como prova do que acontece quando se vai contra a palavra do imperador.

Stya



Inicialmente fundada como uma vila de mineradores, Stya foi aos poucos se tornando um lugar próspero e rico. Os metais e minérios preciosos coletados foram a chave para o crescimento, logo em pouco tempo Stya passou por um processo de crescimento acelerado, indo de pequeno vilarejo a uma cidade em poucos anos, com cada reino de Skaar querendo um pouco das riquezas que Stya gerava para si.

Foi recentemente, após a calamidade, que Stya declarou independência e se tornou um reino à parte, sem as mãos e olhos dos outros reinos tomando conta das suas decisões, a independência foi pacífica através de um tratado assinado pelo atual rei Eridu e os outros monarcas. Stya é encontrada na base do grande vulcão Kroatek, um enorme vulcão adormecido que garante o clima mais quente e o famoso eterno céu laranja do reino, o vulcão também é conhecido como o local de descanso favorito do deus Adar que por consequência tornou o reino o principal local de festas em homenagem a ele.

Etris



Localizado no noroeste de Skaar o reino de Etris é a porta principal de entrada no continente de quem vem de Astargia, isso influenciou a cultura e arquitetura do reino no geral, não é incomum encontrar construções ou decorações que mesclam a cultura de ambos os continentes.

Etris é o segundo reino mais jovem de Skaar depois de Styra, sua criação não foi natural, sendo um projeto conjunto entre os reinos de Labrev, Absaha e o império de Retem visando justamente a facilitação de acesso ao resto de Skaar, com anos de construção e organização até que ele começasse a funcionar de forma independente a 200 anos atrás, sem um rei, mas com representantes dos reinos padrinhos supervisionando tudo.

Nos dias de hoje é satirizado que Etris é um “enorme distrito comercial” por causa da quantidade de lojas, estabelecimentos de entretenimento e pontos turísticos que o reino ostenta para todos, servindo seu propósito com orgulho, tanto que não é incomum ver pessoas de todas as partes do mundo visitando esse lugar. Toda essa ostentação teve um abrupto fim quando a calamidade que devorava a terra veio, destruindo boa parte do mundo e jogando o reino em uma crise que ele ainda não conseguiu se recuperar até hoje.

Vulcão Kroatek



Se erguendo como uma torre imponente de rocha e magma e podendo ser visto a quilômetros de distância, o vulcão leva o nome do explorador que o encontrou pela primeira vez, Mamude Kroatek. Na juventude de Skaar onde os primeiros povos ainda começavam a conhecer o continente, o vulcão era cantado em rodas de fogueiras como um deus furioso e impiedoso, pois naquela época ele ainda era ativo, cuspidor brasa e enxofre todos os dias com um rugido estrondoso que podia ser ouvido até onde hoje em dia fica Etris, e ninguém ousava chegar perto.

Essa lenda durou até que um homem corajoso, ou muito tolo, decidiu desafiar o vulcão e escalá-lo. A lenda conta que Mamude viajou por dias até alcançar a montanha e sem descansar começou sua subida, enfrentando várias adversidades e quase perdendo sua vida várias vezes para as armadilhas daquele monstro até finalmente chegar na boca do vulcão.

O que ele encontrou lá foi a maior surpresa da vida dele, e daqueles que posteriormente ouviram sua história pois, ele conta que se erguendo do magma fervente uma criatura tão colossal que palavras não conseguiam fazer jus ao seu tamanho apareceu, fervente como o próprio Solaris ele estendeu suas asas cobrindo toda a visão do homem e olhou diretamente para ele. Naquela hora Mamude tinha certeza que sua morte havia chegado, mas para a sua surpresa o monstro era pacífico, e falou com ele, revelando a todos que ali jazia adormecido por milênios, Adar o dragão deus.

Hoje em dia, já adormecido, o vulcão ainda serve de “cama” para Adar como também virou ponto turístico de Styá, com guias especializados e caminhos bem traçados para que aventureiros escalem com segurança e a base do vulcão serve como principal fonte de riquezas do reino de Styá através da mineração.

Montanhas do Gelo Eterno



O surgimento desse lugar ao nordeste de Skaar é um mistério completo para todos até hoje, o que se conta é que durante os tempos de calamidade uma parte de Skaar simplesmente congelou de um dia para o outro e permaneceu assim até hoje, sem sinais de mudança.

Diversas expedições de reconhecimento foram feitas, mas todas terminaram iguais, sem resultados, isso quando não terminavam em baixas por causa do terreno inóspito e completamente hostil. Com quedas abruptas, terrenos acidentados, montes impossíveis de escalar e muitos outros fatores que desfavorecem a exploração todos os reinos concordaram em proibir a entrada de qualquer um no lugar até que se descobrisse de alguma forma o que, ou quem, criou essas montanhas e por que.

Templo da Aurora

O templo central de Rosaria, localizado em Skaar, é uma grandiosa estrutura erguida próximo a Labrev, com um ambiente sensual e ao mesmo tempo opressor. O templo se ergue como uma fortaleza de indulgência, de paredes de mármore negro e ouro envelhecido. Em seu centro, um enorme salão circular é adornado com velas, incenso e tapetes vermelhos, tudo projetado para criar uma atmosfera quente e convidativa.

O teto do salão é dominado por um gigantesco vitral que retrata Rosaria cercada por várias figuras, todos entregues aos seus próprios desejos. Este vitral brilha com uma luz suave que ilumina os cultistas enquanto estes se entregam às suas adorações. Em torno do salão, pilares de pedra entalhados com símbolos eróticos e místicos se erguem, reforçando a ideia de que o templo é tanto um local de devoção quanto um espaço de prazer desinibido.

No altar central, que se eleva no meio da sala, uma estátua de Rosaria em sua forma demoníaca de súcubo se exhibe com uma expressão de alegria. Sua imagem transmite a promessa de abandono completo de qualquer moralidade convencional. Ao redor do altar, longas mesas e almofadas estão dispostas para as festas e rituais que ocorrem ali, onde os cultistas se entregam a celebrações em honra à herege.

Nos andares superiores, espaços reservados aos altos líderes do culto e aos mais devotados cultistas, que articulam e moldam seus planos e próximos passos na tentativa de expandir sua influência e conseguir favores da santa. O templo é o centro das operações do culto, e sua influência se espalha para as regiões vizinhas, com cultistas viajando de longe para participar das celebrações que ocorrem ali. É dito que, em sua parte mais profunda, o templo possui câmaras secretas onde figuras mais importantes se reúnem em segredo para “extravasarem” e realizarem suas vontades, coisas muitas vezes consideradas mais “não convencionais” ocorrerem aqui.

Astargia



Astargia é um dos maiores continentes do mundo, abrigo diversos reinos, culturas e biomas. Astargia também é conhecida pelo título de Berço de Heróis pelo fato de os famosos Cinco Heróis terem se reunido aqui para enfrentar a ameaça antiga chamada Ouroboros. Os lugares mais conhecidos são os reinos de Chronópolis, Camelot, Cariócus, Genaá e por fim Neptun e os Picos de Azrael ao norte.

Neptun



Neptun, um pequeno e resiliente reino costeiro, carrega em suas fundações o peso e o prestígio de uma história secular. Fundado há centenas de anos, é considerado o reino mais antigo de Astargia, com raízes profundas que remontam à era lendária da Marcha dos Monarcas, um evento que moldou a geopolítica do continente. Durante aquela era tumultuada, marcada por incessantes batalhas entre reinos emergentes, Neptun se

destacou como o único reino sobrevivente da devastadora guerra, firmando-se como um símbolo de perseverança e unidade.

O tempo só consolidou sua importância histórica. Ao resistir a eras de calamidades, invasões e crises, Neptun carrega consigo não apenas a memória de sua fundação, mas também o orgulho de ser um testemunho vivo da tenacidade humana. Seu povo se orgulha de exibir como troféus os momentos difíceis que enfrentaram e superaram, desde as violentas tempestades marítimas até os perigos impostos pelos tempos sombrios.

Hoje, Neptun preserva sua essência como um reino pacato e modesto. Sem exército próprio, ele abraça a neutralidade e a paz como pilares fundamentais de sua existência. A pesca, abundante graças às águas generosas que o cercam, e o comércio marítimo são suas principais fontes de subsistência. Suas feiras, repletas de peixes frescos, especiarias e artesanato, atraem mercadores de Astargia e além, transformando o reino em um ponto vital de trocas culturais e econômicas.

Além disso, Neptun ocupa uma posição estratégica e valiosa: serve como um dos dois únicos portos de entrada e saída de Astargia, ao lado do célebre Camelot. Suas águas calmas e as rotas marítimas bem protegidas o tornam um destino indispensável para navios mercantes e viajantes que desejam explorar os confins do continente ou além dele. Apesar de sua simplicidade, Neptun desempenha um papel indispensável na teia de relações comerciais e culturais que sustentam Astargia, sendo não apenas um porto seguro, mas também um guardião das histórias que continuam a moldar o presente e inspirar o futuro.

Camelot



Conhecido como o Paraíso dos Cavaleiros, Camelot é mais do que um simples reino; é o coração pulsante de Astargia, onde história, heroísmo e beleza se encontram. Suas torres altivas e muralhas imponentes são testemunhas silenciosas de uma era de glórias passadas e desafios superados. Visitado por milhares a cada ano, Camelot atrai pessoas de todos os

cantos do continente. Turistas são seduzidos pela magnificência de suas estruturas, desde a majestosa Catedral dos Reis até o icônico Salão Redondo, onde lendas foram moldadas.

Aventureiros encontram um mundo de possibilidades, com missões que vão desde desbravar territórios inexplorados até enfrentar criaturas míticas em troca de recompensas inestimáveis. Já os aspirantes a cavaleiros veem Camelot como o ápice de seus sonhos, um lugar onde podem treinar ao lado dos melhores e, quem sabe, um dia servir sob a bandeira da lendária rainha Arthuria Pendragon.

Durante os tempos sombrios da Calamidade, Camelot se destacou como um verdadeiro bastião da esperança. Enquanto a ameaça alienígena devastava cidades e campos, consumindo tudo em seu caminho, o reino abriu suas portas a refugiados de toda Astargia. Foi um porto seguro, oferecendo proteção, abrigo e um vislumbre de esperança em meio ao caos. As muralhas que antes protegiam o reino contra exércitos se transformaram em escudos para os vulneráveis, enquanto os cavaleiros de Camelot, liderados pela própria Arthuria, lutavam bravamente contra a ameaça para proteger os inocentes.

Agora, mesmo após os horrores da Calamidade, Camelot permanece de pé, ainda que em processo de reconstrução. Sob a liderança firme e determinada da rainha Arthuria Pendragon, cuja sabedoria é igualada apenas por sua habilidade com a espada, o reino mantém sua posição como um dos pilares de Astargia. Seus cavaleiros, conhecidos por seu código de honra inabalável, continuam a ser exemplos de coragem e virtude, ajudando não apenas na defesa do reino, mas também na reconstrução das regiões mais afetadas.

Atualmente, Camelot desempenha um papel crucial na restauração do continente. O reino é um dos principais fronts na ajuda humanitária e logística, especialmente para Chronopolis, a nova cidade que surgiu das cinzas da antiga terminia. A parceria entre Camelot e Chronopolis simboliza a união de força e resiliência, marcando o início de uma nova era para Astargia.

Mais do que um reino, Camelot é um símbolo, sua força, beleza e história o tornaram o alicerce não apenas para cavaleiros, mas para todos aqueles que buscam um futuro mais brilhante em meio às sombras do passado. É um lugar onde os sonhos ganham vida, as lendas se tornam realidade e a chama da esperança nunca se apaga.

Chronópolis



Nascida das ruínas do antigo reino de Termina, Chronópolis emergiu como um farol de esperança em meio às cinzas de um passado marcado pela calamidade. Erguida por mãos dedicadas e corações determinados, a cidade cresceu lentamente, mas constantemente, até se tornar o que é hoje: um pequeno, porém próspero reino que carrega em si o espírito de renovação. Chronópolis não é apenas um território reerguido, mas um símbolo vivo de que, mesmo diante da queda, a força de vontade e a união podem criar novos começos.

O reino se mantém firme através do comércio com outras nações e do turismo, beneficiando-se de sua localização estratégica. Como ponto de passagem obrigatório para aqueles que seguem rumo à lendária Camelot, Chronópolis tornou-se um refúgio acolhedor para viajantes de todas as partes. Suas ruas vibram com a diversidade cultural trazida pelos visitantes, que encontram na cidade um lugar de descanso, troca de histórias e descoberta.

A hospitalidade de seu povo, aliada à beleza das construções que misturam o antigo e o novo, tornou Chronópolis um destino encantador. Feiras e mercados locais exibem produtos únicos, enquanto as tabernas e pousadas garantem conforto e boa comida. Esse constante fluxo de visitantes é o alicerce da economia local, permitindo que o reino não apenas sobreviva, mas prospere. Cada passo dado por Chronópolis ecoa uma mensagem poderosa: não importa o tamanho da queda, a determinação pode sempre construir algo grandioso em seu lugar.

Cariócus



O nascimento de cariócus foi semelhante ao de Retem, sendo inicialmente quatro pequenos reinos independentes que coexistiam de forma pacífica. Conforme os anos iam se passando, boatos de que esses reinos estavam planejando uma unificação começaram a percorrer as ruas e não muito tempo depois a confirmação disso veio quando dois dos quatro se juntaram oficialmente, elegendo um novo rei e conselho.

Os outros reinos seguiram o exemplo logo em seguida, negociando uma unificação entre eles que não muito tempo depois resultou na criação de um império, nomeado de Cariócus em homenagem ao primeiro imperador eleito Geoffrey Cariócus, o recém-nascido império enfrentou uma crise grave logo no começo, a unificação prematura dos antigos reinos trouxe diversos problemas logísticos, econômicos e sociais sendo o primeiro maior teste que os governantes e o povo enfrentaram.

O primeiro sopro de ar que o império teve foi com a ascensão da senadora Eleanor, que lutou fervorosamente pela estabilização do império ao lado do conselho e do imperador, juntos eles foram aos poucos criando um lar digno para todos e o povo finalmente conseguia respirar depois de tanta luta.

Hoje em dia, após a calamidade, o império é conhecido como uma vanguarda nas pesquisas tecnológicas, usando os recursos vindos do futuro que a calamidade trouxe como diversas máquinas, criações e invenções que mesclam magia e ciência são, uma a uma, apresentadas ao mundo.

Genaá

Um reino forjado na resistência, ergue-se lentamente das cinzas da Grande Calamidade, o evento catastrófico que quase varreu o mundo. Outrora um centro próspero de comércio e cultura, o reino viu suas magníficas cidades de pedra serem reduzidas a ruínas e seus oásis secarem sob um céu coberto de cinzas. Porém, o espírito de Genaá não foi quebrado.

Os sobreviventes, unidos pela necessidade e pelo desejo de reconstruir o que foi perdido, ergueram vilas improvisadas em meio às dunas, reativaram antigos poços subterrâneos e reinventaram seu comércio para se adaptar às novas realidades. Vestígios de sua glória passada ainda podem ser vistos nos restos de palácios e templos, que agora servem como inspiração para a reconstrução.

Os estudiosos do reino, conhecidos como os Guardiões do Alvorecer, dedicam-se a redescobrir os conhecimentos perdidos na calamidade, enquanto os engenheiros locais tentam restaurar os sistemas de irrigação que uma vez alimentaram suas terras. O comércio está começando a florescer novamente, com caravanas transportando não apenas bens, mas também esperanças de dias melhores.

Apesar das cicatrizes da calamidade, Genaá mantém viva a chama de sua herança. Sua população mistura o pragmatismo necessário à sobrevivência com uma fé inabalável no renascimento. À noite, sob o céu estrelado do deserto, canções de perda e redenção ecoam nas dunas, enquanto o reino se reergue, provando que a força do espírito humano pode triunfar mesmo diante da destruição mais devastadora.

Genaá é um reino moldado pelo deserto, tendo a prática do Rito da Areia Viva como um costume milenar. Este antigo costume trata as vastas dunas como entidades vivas e sagradas, capazes de guardar as memórias do passado e oferecer orientação para o futuro. O rito é celebrado sob o céu da manhã, quando líderes espirituais, conhecidos como os Sussurradores de Areia, conduzem cerimônias nas quais os habitantes meditam ao vento, ouvindo os murmúrios da areia movida pelas brisas noturnas.

Essas cerimônias não apenas fortalecem a conexão do povo com o deserto, mas também influenciam decisões importantes do reino. Antes de grandes empreendimentos ou viagens arriscadas, caravanas e governantes consultam os Sussurradores, que interpretam os padrões deixados pelas dunas ao amanhecer. Essa prática espiritual une o pragmatismo da reconstrução com uma profunda reverência por Yanar, a mãe terra.

Picos de Azrael



Antigamente chamado de Picos de Cristal, o norte de Astargia foi tomado e usado como território do temido dragão Azrael durante a calamidade. Antes da sua chegada o lugar era habitável e lar de diversas criaturas, porém nos dias de hoje é um ambiente hostil e inóspito, com temperaturas congelantes e monstros por toda parte, quem ainda se aventura a morar na região permanece nas bordas onde o frio ainda é suportável e a presença de criaturas é menor. Após a feroz batalha de Azrael contra os cinco heróis ele foi morto e hoje seu corpo ainda se encontra no centro da região conservado pelo frio e ainda sendo o principal fator do lugar estar inabitável. Mesmo na morte ele ainda reivindica seu território.

Pântano de Ramlig

O Pântano de Ramlig se estende por uma vasta bacia circular, cercada por colinas irregulares e escarpadas que parecem guardar um segredo antigo. No centro, a paisagem é dominada por águas escuras e turvas, salpicadas de ilhotas compostas de pedras vitrificadas e cristalizações estranhas que emitem um brilho opaco durante a noite. Uma névoa constante paira sobre o local, abafando sons e criando uma atmosfera carregada de mistério.

A vegetação do pântano é incomum: árvores altas e esqueléticas possuem cascas cintilantes, enquanto plantas carnívoras de tamanho anormal se projetam das margens, atraindo presas com bioluminescência. A fauna é igualmente peculiar, com criaturas anfíbias gigantes e pássaros de penas iridescentes que parecem reagir ao ambiente de forma quase sobrenatural. Bolhas de gás luminescente escapam constantemente da água, liberando um cheiro acre que parece contaminar o próprio ar.

Muitos afirmam que o Pântano de Ramlig guarda um poder antigo, latente no solo enegrecido e na vegetação alterada. Fragmentos de rocha e cristais encontrados na região possuem propriedades únicas, sendo frequentemente alvo de expedições arriscadas de alquimistas e magos. Alguns estudiosos acreditam que a formação circular da bacia e as características únicas do pântano não são naturais, mas as respostas definitivas permanecem enterradas sob a lama e o tempo.

Culturas vizinhas tratam o lugar com reverência e temor, chamando-o de "a cicatriz viva". Dizem que ele carrega memórias de um evento cataclísmico que moldou não apenas a terra, mas também o destino dos povos ao redor. Caçadores de relíquias, sacerdotes e aventureiros se aventuram pelas trilhas traiçoeiras em busca de respostas ou poder, raramente retornando aos mesmos.

Arquipélago Wamanuki



O arquipélago Wamanuki é um conjunto de ilhas próximas a Yggdrasil, é possível até ver um pouco da árvore do arquipélago em dias de céu claro. Tendo nove ilhas no total como seu repertório, o arquipélago surgiu centenas de anos atrás, durante o incidente da Estrela que Caiu do Céu, o impacto da primeira chegada do Ouroboros foi enorme, o suficiente para

deslocar uma enorme massa de terra no mar e levantar as ilhas que hoje servem de ponto turístico para o mundo todo.

Ilha Central



O principal ponto de desembarque do arquipélago, pela doca de Nova Termina, que dá as boas-vindas ao recém-chegados com o clima tropical agradável, a brisa do mar e a luz radiante de Solaris, essa ilha é o lar da Nova Termina, a cidade que leva o nome de um antigo lugar que foi destruído na calamidade.

A Torre do Sentinela é uma fortaleza próxima a Nova Termina, localizada no centro ela é tão alta que é possível observar toda a ilha central e um pouco das outras oito ilhas do seu topo, esse lugar é usado principalmente como ponto de descanso de pessoas importantes e para monitorar o arquipélago.

O terceiro ponto de interesse da ilha é o Castelo de Bronze ao norte da ilha, hoje em dia ele é apenas um ponto turístico histórico após ser abandonado vários anos atrás pela antiga família que controlava o arquipélago, isso antes da torre ser construída. O motivo do abandono é um mistério até hoje e nenhum membro dessa família foi visto novamente após a partida, sem saber o que fazer com o castelo, os atuais donos abriram o lugar para o público.

Por último, é na ilha central que a famosa Academia do Duque se encontra, a maior e mais famosa escola de magia do mundo recebe anualmente estudantes de todos os lugares para ensinar as mais variadas formas de se conjurar, manipular e fortalecer todo tipo de magia, tudo isso sob o olhar vigilante do diretor Ossidian, um dragão que assumiu a diretoria da academia logo após retornar do banimento do Ouroboros. Qualquer um que passe nas provas e nos processos seletivos é bem-vindo e livre para desbravar séculos de estudos e descobertas na área da magia.

Ilha da Lua Crescente

Ao oeste do arquipélago existe uma ilha com uma formação semelhante ao aspecto crescente de Luna, o local é considerado sagrado, sendo usado em festas e rituais ligados à

deusa que deu nome à ilha. Esse lugar também é considerado um “parquinho” para arqueólogos e historiadores, pois anos atrás foi descoberto um complexo sistema de túneis abaixo da ilha com registros de uma antiga civilização, tão antiga de fato que ninguém conseguiu traduzir o que as paredes dizem até hoje.

Yama Hay



No passado Yama Hay foi um grande império que se expandia por todo o continente de forma unificada sob o comando do imperador Hijikata-no-Yarimatsu, porém após o seu assassinato em um golpe de estado o continente inteiro foi jogado em uma série de eventos que culminaram em um conflito enorme, hoje em dia conhecido como Conflito da Unificação, onde todos os cinco maiores clãs tentaram tomar todo o poder para si. Esse conflito só teve seu fim quando Nagayoshi nasceu como herege e pôs um fim em tudo através do puro medo, hoje em dia o continente ainda é controlado pelos cinco clãs e cada um tem um pedaço dele como território, sem reis ou imperadores no comando de nada.

Ryuzen

O território do clã Ryuzen é conhecido como Takahara, uma terra montanhosa cercada por vales profundos e rios que serpenteiam entre as planícies elevadas. No centro do território ergue-se o Monte Hiryyu, uma montanha sagrada onde dizem ser a casa de Hualong Zhenzai. As vilas de Takahara são construídas em harmonia com a natureza, espalhando-se por terraços de arroz e chá, conectados por pontes de madeira e caminhos sinuosos entre florestas de bambu.

Após o fim da calamidade os Ryuzen adotaram uma certa devoção aos dragões, que passaram a ser vistos como símbolos de força e sabedoria. Templos dedicados aos espíritos celestiais dominam o cenário, esculpidos nas pedras das montanhas. A cultura do clã é marcada por uma mistura de espiritualidade e disciplina marcial. Seus guerreiros são habilidosos no uso da lança e do arco, treinados para lutar em terrenos desafiadores.

Takahara prospera através do comércio de jade e prata extraídos das montanhas, além de suas famosas sedas tingidas de azul, que simbolizam a conexão entre o céu e a terra. Apesar de sua riqueza e influência, o clã mantém uma postura reservada, preferindo a paz, mas sempre pronto para defender seu território com a força de seus ancestrais lendários.

Kaohara

O território do clã Kaohara, conhecido como Kaigen, se estende ao longo de uma extensa costa, onde portos movimentados servem como pontos estratégicos para o comércio e a defesa. As praias de areia dourada se encontram com vastas planícies férteis, onde extensos arrozais e campos de chá prosperam sob o olhar atento de uma população disciplinada e trabalhadora. As cidades costeiras são um reflexo da harmonia entre a tradição e o pragmatismo, com portos bem estruturados repletos de embarcações de pesca e comércio, enquanto os templos e palácios exibem uma arquitetura inspirada em estilos chineses e japoneses, com pagodes imponentes e jardins meticulosamente planejados.

A influência de Nagayoshi ainda ressoa fortemente no território, moldando a mentalidade do povo de Kaohara em torno da força e da disciplina como pilares fundamentais da sociedade. A lembrança da brutalidade com que o santo da carnificina pôs fim ao Conflito da Unificação fez com que o clã adotasse uma abordagem severa no que diz respeito à manutenção da ordem. A marinha de Kaohara é uma das mais temidas de Yama Hai, com navios de guerra imponentes e marinheiros rigorosamente treinados, que patrulham constantemente as águas em busca de piratas e ameaças externas.

Além do poder militar, o clã prosperou economicamente por meio do comércio marítimo, exportando seda, cerâmica e especiarias para terras distantes. Os mercados das cidades portuárias são vibrantes e repletos de mercadores de todos os cantos do continente,

trazendo riquezas e novas ideias que são cuidadosamente filtradas e adaptadas à rígida cultura do clã. A população de Kaohara valoriza a estabilidade acima de tudo, acreditando que a ordem só pode ser garantida através do respeito inabalável às tradições e à força do clã.

As cerimônias em honra a Nagayoshi são realizadas anualmente nas vilas costeiras, onde sacrifícios simbólicos de armas e armaduras quebradas são lançados ao mar em sinal de respeito ao poder e à paz conquistada através do medo. Mesmo após tanto tempo, a sombra de Nagayoshi paira sobre Kaohara, moldando sua política e sua visão de mundo, tornando-os um povo cauteloso, mas implacável quando necessário.

Seishou

O território do clã Seishou é conhecido como Kinza. Localizada em uma vasta planície, Kinza é um dos centros comerciais mais movimentados de Yama Hai. Suas ruas são labirintos de mercados vibrantes, bancos, casas de apostas e bordeis, onde moedas de prata, ouro e jade circulam em grande volume. O som constante das negociações ecoa por todo o território, refletindo a alma mercantil dos Seishou.

A cidade é uma maravilha de arquitetura urbana, com prédios tradicionais feitos de madeira e telhados curvos de cerâmica, intercalados por pontes e canais que facilitam o transporte de mercadorias. Lanternas douradas pendem por toda parte, iluminando a cidade mesmo à noite, quando as atividades comerciais continuam.

Os Seishou valorizam o poder do dinheiro acima de tudo, e sua estrutura social reflete isso. A influência de uma pessoa é medida pela riqueza acumulada, e os líderes do clã não são apenas guerreiros, mas também mestres das finanças. A sede do clã é um imenso palácio dourado conhecido como "Shougonkan", que também serve como o maior banco do território.

Hoje em dia mesmo Kinza ainda atraindo diversos viajantes e comerciantes de todas as partes do continente ele é apenas uma sombra da sua antiga glória, tendo sua antiga riqueza tomada pela Serpente que Devorava a Terra, graças a isso a cidade é repleta de intrigas, e as disputas financeiras acabam muitas vezes mais mortais quanto uma batalha de espadas. Apesar disso, o clã Seishou mantém um equilíbrio delicado, governando com astúcia e garantindo que a riqueza continue fluindo como o sangue que mantém a cidade viva.

Takemori

O território do clã Takemori é uma terra marcada pela presença avassaladora de Nagayoshi, onde sua influência permeia todos os aspectos da vida cotidiana. Localizado no coração de Yama Hai, Shinzangoku, como é chamada, é uma vasta região coberta por densas florestas ancestrais, rios de correnteza forte e vales nebulosos, criando uma atmosfera de constante vigilância e reverência. As cidades são construídas com uma arquitetura imponente, onde grandes muralhas e torres de vigia dominam a paisagem, refletindo a necessidade de ordem e a inevitabilidade da força.

A população de Shinzangoku vive sob uma rígida estrutura social, moldada pelos ideais de Nagayoshi, onde a disciplina e a obediência são mais que valores — são leis incontestáveis. O medo e o respeito pelo herege da violência mantêm a paz, e qualquer sinal de desordem é rapidamente erradicado por patrulhas que percorrem as estradas e aldeias. Templos e estátuas em homenagem a Nagayoshi estão espalhados por todo o território, lembrando constantemente a todos que a paz foi conquistada a um preço alto e deve ser mantida a qualquer custo.

A força militar de Takemori é incomparável, composta por guerreiros altamente treinados que seguem um código de combate brutal e eficiente. Os soldados do clã, conhecidos como "Nagayoshi no Kage", são temidos por sua lealdade absoluta e pela ausência de misericórdia em batalha. O território também abriga a fortaleza pessoal de Nagayoshi, um castelo sombrio e austero localizado no topo de uma colina que domina toda a região, servindo tanto como símbolo de poder quanto como lembrete da força inquestionável do herege.

Apesar de sua aparência austera e opressiva, Takemori não é apenas guerra e disciplina. As florestas abrigam antigos templos onde monges praticam rituais para honrar o passado sangrento do território e buscar equilíbrio entre ordem e destruição. O comércio é estritamente regulado, mas próspero, com artesãos que criam armas e armaduras de qualidade incomparável, enviadas para outros clãs como tributo à força do Takemori. A atmosfera no território é tensa e solene, como se a terra respirasse a história das batalhas passadas e estivesse sempre à beira de um novo conflito. Os habitantes sabem que, enquanto Nagayoshi estiver presente, a paz reina — mas é uma paz sustentada pelo fio da lâmina.

Hiryukai

O território do clã Hiryukai, conhecido como a "Kamikaze no Chi", é uma vasta região marcada por florestas de bambu, rios cristalinos e montanhas envoltas em névoa. Localizado nos limites de Yama Hai, é o território mais próximo de Aergithia, o continente com a maior concentração de éter do mundo. Essa proximidade influencia profundamente a cultura local, onde a magia e a tradição guerreira se entrelaçam de maneira única.

As cidades nas bordas de Hiriyukai prosperam com o comércio de artefatos mágicos e recursos naturais, servindo como ponto de contato entre os dois continentes. À noite, as ruas se iluminam com lanternas encantadas, e os mercados vibram com a presença de estudiosos de Aergithia em busca de intercâmbio cultural. No interior, templos e monastérios são dedicados à meditação sobre o fluxo do éter, ensinando tanto a compreensão mística quanto o domínio marcial.

Os guerreiros do clã, conhecidos como “Kaze to Kiri no Ryū”, são treinados para combinar combate físico com o uso sutil de energia arcana, tornando-os adversários formidáveis. A filosofia de Hiriyukai valoriza o equilíbrio entre força e sabedoria, buscando resolver conflitos por meio da diplomacia antes de recorrer à guerra. No entanto, quando entram em combate, o fazem com a precisão e velocidade de uma tempestade súbita.

Apesar da influência arcana, o clã mantém um forte senso de identidade e honra, evitando a dependência excessiva da magia e preservando as tradições de Yama Hai. A constante vigilância sobre seu território reflete a cautela diante das ameaças que podem surgir da fronteira mágica com Aergithia, tornando Hiriyukai uma terra de equilíbrio entre o místico e o mundano.

Yume no Yama

Gensou no Mori

Yggdrasil



Yggdrasil é um dos maiores continentes de Nerak, competindo pelo título com Astargia. Localizado na linha do equador, o continente tem um clima tropical e as maiores temperaturas do mundo. Seu maior atrativo é também aquilo que deu nome ao continente, envolta em mistérios e lendas a titânica árvore Yggdrasil localizada no centro do continente se ergue imponente, vista por qualquer ponto em qualquer lugar e até mesmo a quilômetros de distância no mar ela ainda pode ser avistada, práticas antigas a tratavam como uma deusa e algumas lendas locais até contam que ela deu origem a um povo ancião que andou por Nerak muito antes de qualquer outra raça.

O continente possui poucos reinos, sendo os quatro mais notáveis Yiquané, Honolulu, Graklu e Yggdrasia. As raízes e o terreno mais acidentados não permitiram grandes construções, mas ainda assim existem diversas vilas e pequenas cidades espalhadas pelo solo, todas sob o olhar vigilante da sua protetora.

Yggdrasia



O principal e mais conhecido reino de Yggdrasil se encontra na sua base, fundado a centenas de anos atrás, e levando uma variante do nome da própria árvore, os habitantes desse lugar se orgulham em seu lar ser conhecido por sua opulenta aparência, ostentando riquezas e beleza em todos os cantos, com grandes parques, mansões e casas que demonstram seus estilos de vida, toda essa ostentação se culmina no grande Palácio Real, o Magnum Opus da engenharia civil de Yggdrasil, é lá onde a família real de mesmo nome do reino mora.

No passado Yggdrasia já foi conhecida como uma potência militar, temida e respeitada por todos, mas após a sangrenta campanha do Herege do Sangue, que é como ele é conhecido hoje em dia, que foi responsável não só por incontáveis tragédias como também foi o catalisador do nascimento do Campeão do Abismo, os descendentes de Kaly e Kilia, os governantes daquele período, decidiram enfraquecer seus forças bélicas e no lugar criar um lugar mais acolhedor de se viver, criando hoje o reino que conhecemos.

Toda essa riqueza não vem de graça, desigualdade social é um problema que os habitantes enfrentam todos os dias, as divisões de castas sociais são exacerbadas, nobres e pessoas mais ricas vivem na área que rodeia o palácio, sempre tendo do bom e do melhor, enquanto os mais pobres vivem espalhados pelos cantos vivendo como podem de forma humilde. Sussurros contam que isso foi tudo tramado por um certo anjo que age nas sombras, mas isso é apenas teoria.

Torre de Ferro

Esse lugar foi uma construção erguida com a colaboração de vários reinos, uma mansão bela, fortificada e alta o suficiente para observar tudo no horizonte. Essa é a construção que Kailani, a Herege dos Corvos, forçou todos a construírem para ela em troca de um acordo de paz e que serve hoje como não só a sua casa como seu próprio templo pessoal, onde seguidores dela se reúnem em festas e homenagens a ela.

Dizem que a herege secretamente monta seu exército pessoal ali, treinando assassinos, ladrões, soldados e infiltradores para missões importantes e para sempre manter os políticos que ela tem na palma da mão de diversos reinos em cheque, sempre entregando informações de fora e até de outros continentes, por esse motivo a torre também leva o nome de Ninho de Corvos.

Graklu

Localizado no árido sertão tropical de Yggdrasil, Graklu é um reino quente e resiliente, onde o povo vive em harmonia com a terra seca e o vento abrasador. Cercado por chapadas imponentes, rios temporários e oásis mágicos, Graklu prospera com a extração de minerais luminosos e a criação de criaturas robustas. A cultura é marcada por danças tribais, festivais solares e uma forte reverência a Solaris, que domina o céu implacável. Suas cidades são feitas de barro e pedra, protegidas por guerreiros montados em arvancos, aves gigantes que cruzam as terras áridas. É uma terra de desafios, mistérios ancestrais e magia luminosa.

O templo de Solaris erguido no reino, chamado de Santuário de Luz, foi construído em um local elevado para capturar os primeiros e últimos raios do dia. Os sacerdotes conduzem rituais ao nascer e pôr do sol, recitando os preceitos de Solaris que ensinam a valorização do esforço e da resiliência, mas também alertam contra a ganância, considerada uma sombra que ameaça apagar a luz interior. Desrespeitar o ciclo da natureza ou explorar excessivamente os recursos é visto como um ato não só contra Solaris, mas também contra a mãe Yanar.

Graklu enfrenta um grave problema com a escassez de água, agravado pela exploração excessiva do Rio Aurari, a principal fonte de sustento do reino. Enquanto os moradores das cidades próximas ao rio dependem dele para irrigação e sobrevivência, mercadores e nobres têm desviado grandes quantidades para abastecer minas de minerais luminosos e exportação para outros reinos, em troca de riquezas. Essa desigualdade tem gerado tensões entre os habitantes das áreas mais áridas e as elites urbanas, levando a pequenos conflitos, migrações forçadas e protestos que ameaçam a estabilidade do reino. A falta de uma gestão justa dos recursos hídricos pode resultar em uma crise maior, colocando em risco não apenas a economia, mas também a coesão social de Graklu.

Honulolu

O Reino de Honulolu é uma ilha tropical vibrante e espiritual, situada no sudoeste do continente, com praias cristalinas e florestas mágicas que compõem um cenário paradisíaco. O povo honulano vive em harmonia com a natureza, celebrando sua conexão com os mares através de danças, músicas e rituais. A economia é baseada na pesca, na agricultura tropical

e no comércio de pérolas raras, conhecidas como Lágrimas de Cristal, enquanto o povo reverencia Okeanos.

Honolulu é uma potência naval reconhecida por sua habilidade em dominar os mares tropicais. Seus navegadores, conhecidos como Kanamaru, herdaram técnicas ancestrais de construção e manuseio de embarcações que tornam suas frotas rápidas, ágeis e resistentes. As embarcações honulanas, chamadas de Waikai, são feitas de madeira leve, reforçadas com fibras vulcânicas e adornadas com velas que captam ventos com eficiência excepcional. Sua frota não é massiva, mas extremamente eficaz, composta por navios velozes para comércio e batedores, além de embarcações de guerra armadas com lanças e arpões enfeitiçados, capazes de perfurar e incendiar navios inimigos. Essa combinação de conhecimento náutico, magia e recursos naturais faz de Honolulu uma força naval temida e respeitada no continente e além.

Apesar de sua beleza e riqueza cultural, Honolulu enfrenta desafios como a ameaça de piratas e as mudanças climáticas que afetam as marés e a subsistência de seu povo. É um reino resiliente, onde tradição e magia mantêm viva a essência de um paraíso cercado pelo oceano.

Yiquané

Yiquané é um reino singular e vibrante, situado em um terreno acidentado e rochoso, onde a natureza selvagem encontra a criatividade. Localizado na costa sudeste, Yiquané é banhado pelo mar azul-turquesa que contrasta com as encostas íngremes cobertas por uma vegetação tropical exuberante. O clima quente e úmido favorece uma rica biodiversidade, desde flores de cores intensas até pássaros exóticos, criando uma paisagem que mistura a força bruta das rochas com a leveza e o perfume da flora tropical.

O povo de Yiquané vive em harmonia com o terreno desafiador, adaptando-se com engenhosidade. Vilarejos e cidades são construídos sobre plataformas esculpidas nas pedras, com habitações que combinam materiais naturais, como madeira, argila e palha, com técnicas avançadas de engenharia inspiradas por séculos de tradição. O estilo arquitetônico reflete o ambiente à volta do povo, com telhados em formato de asas de pássaros e fachadas decoradas com padrões geométricos inspirados nas ondas do mar e na folhagem tropical.

A cultura de Yiquané é centrada na música, que é rica em percussão e cordas, com ritmos que ecoam o som das ondas e do vento. Danças energéticas e coloridas marcam festivais que homenageiam os deuses do mar e da terra, enquanto o povo expressa sua devoção e gratidão em cerimônias que misturam espiritualidade e celebração. O artesanato é outro

pilar da cultura local, com esculturas em madeira argila e pedra, joias feitas de conchas e pérolas, e tecidos vibrantes que narram histórias do passado enfeitando a paisagem local.

A economia de Yiquané prospera graças ao cultivo de frutas tropicais, como abacaxis gigantes e cocos dourados, e ao turismo, que atrai visitantes de todo o continente. As praias de areia negra e branca, as trilhas pelas montanhas rochosas e as cascatas cristalinas escondidas nas florestas fazem de Yiquané um destino paradisíaco. O porto principal do reino é uma mistura de mercado vibrante e ponto de encontro cultural, onde mercadores negociam especiarias e artefatos exóticos enquanto histórias de marinheiros são compartilhadas sob o brilho do sol tropical.

Apesar de sua beleza e prosperidade, Yiquané sofre as consequências de suas construções terem sido erguidas em um local inóspito desde o começo, os terrenos acidentados e as tempestades tropicais que ocasionalmente varrem a costa são desafios constantes, junto ao fato de que a pesca não é tão favorável no mar que banha a costa, mas o povo do reino aprendeu a enfrentar essas adversidades com criatividade e coragem. Sua força reflete o próprio terreno que habitam: áspero e poderoso, mas ao mesmo tempo cheio de vida e potencial.

Cymeíma

Cymeíma é um grande vilarejo na costa sudoeste de Yggdrasil, onde a cultura marcial é tão vital quanto a sobrevivência diária. Rodeado pela enigmática Floresta Carmesim, o vilarejo é famoso não apenas por sua flora de tons vibrantes, mas também por seus habitantes, que se destacam como guerreiros habilidosos. O vilarejo não possui reis e lordes; é governado por um conselho de anciãos, formado por guerreiros veteranos e líderes comunitários respeitados. Decisões são tomadas coletivamente, garantindo que a cultura marcial seja equilibrada com a necessidade de manter a comunidade unida.

As habitações são práticas, feitas de madeira resistente e elevadas em palafitas para evitar enchentes. No centro da vila, ergue-se um amplo salão comunitário, onde são realizados treinamentos, assembleias e celebrações. Desde jovens, os habitantes de Cymeíma são introduzidos a práticas de combate, que incluem técnicas de emboscada e guerrilha adaptadas ao terreno denso da floresta, manuseio de armas únicas como lanças de bambu reforçado e espadas de metal negro extraído de depósitos subterrâneos, além de rituais de fortalecimento espiritual que conectam os guerreiros às forças da Floresta Carmesim, acreditando que ela confere coragem e destreza em batalha.

Os guerreiros de Cymeíma têm um profundo respeito pela floresta e pelo deus Kil'Anor, a quem prestam reverência antes e depois de qualquer batalha ou caçada, realizando o Rito

do Sangue do Solo, onde marcam o corpo com a resina vermelha extraída das árvores, acreditando que isso os protege e guia. O vilarejo enfrenta ataques frequentes de tribos rivais e criaturas que habitam a floresta, além de ser alvo de saqueadores marítimos por sua localização estratégica na costa tropical. No entanto, o treinamento constante e a união da comunidade têm permitido a Iberê resistir a essas ameaças até agora.

Iberê

Iberê é um pequeno reino tropical situado na costa sul de Yggdrasil, amplamente reconhecido por sua especialização em medicina natural. Suas terras outrora férteis e abundantes em biodiversidade tornaram o reino um centro de inovação no estudo e aplicação de plantas medicinais, minerais e técnicas avançadas de tratamento. Quando a Calamidade veio ela levou consigo não só o reino por completo como quase todo o conhecimento adquirido através de eras de estudo, hoje em dia o reino continua tentando se levantar com a ajuda de reinos vizinhos.

A sociedade de Iberê é organizada em torno de comunidades dedicadas à pesquisa e prática médica. Vilas inteiras são equipadas com laboratórios ao ar livre e escolas onde curandeiros aprendem desde cedo a identificar propriedades curativas na natureza. Esse conhecimento é compartilhado por meio de um sistema cooperativo, onde mestres curandeiros orientam aprendizes e incentivam a criação de novos métodos de cura. A ciência e a tradição coexistem em harmonia, criando uma cultura de respeito ao conhecimento ancestral enquanto exploram avanços modernos.

As práticas médicas de Iberê incluem desde tratamentos para doenças comuns até técnicas mais avançadas, como cirurgias rudimentares e medicamentos compostos que são exportados para outras regiões do continente, todo esse conhecimento, antes de ser perdido, era creditado aos xamãs de Mealrak, que entregavam suas descobertas após meditações e pesquisas na natureza selvagem. O intercâmbio comercial é o que está ajudando o reino a se reerguer e garantir acesso a recursos e conhecimentos estrangeiros, permitindo que Iberê ainda se mantenha na vanguarda do desenvolvimento médico.

O reino enfrenta desafios além da destruição quase total, como epidemias trazidas por forasteiros e disputas com mercadores que buscam controlar seus valiosos recursos. Para proteger seus avanços e manter a ordem, Iberê criou uma força de guardiões treinados não apenas para defender o território, mas também para preservar o equilíbrio ecológico da região.

Vale das Lágrimas

Ao lado da grande árvore, oculto em um vale envolto por imponentes paredes de rocha esculpidas pelo tempo, encontra-se o Vale das Lágrimas, um local sagrado e de beleza incomparável. Cercado por uma coroa de cachoeiras que despenham das alturas em um espetáculo contínuo de água e luz, o vale é preenchido pelo som harmonioso da natureza, criando uma atmosfera de reverência e tranquilidade. No centro do vale corre o Rio Súriala, suas águas cristalinas refletindo o céu e os tons verdes da vegetação ao redor. É nesse rio que se realiza o mais importante dos rituais de despedida, um momento de profunda conexão entre os vivos, os mortos e o eterno ciclo da vida.

Quando alguém parte deste mundo, sua família e amigos se reúnem no vale para o ritual de adeus, conhecido como Retorno à Árvore. O corpo do falecido é colocado em um pequeno barco artesanal, delicadamente esculpido em madeira leve e adornado com padrões que representam a vida da pessoa. O barco é decorado com flores tropicais, e junto ao corpo são colocados pertences que simbolizam os momentos mais queridos e as paixões em vida: um instrumento, uma peça de artesanato, ou até mesmo pequenas mensagens escritas por aqueles que ficaram.

O momento mais solene ocorre quando o barco é colocado sobre as águas do Rio Súriala. Os presentes cantam cânticos antigos, suas vozes ecoando pelas paredes rochosas e se misturando ao som das cascatas. Então, com um gesto simbólico, o barco é empurrado rio abaixo, levando o falecido em sua última jornada. As águas do Súriala fluem serenamente até desaparecer em um sumidouro nas profundezas do vale, que, segundo a crença, conecta diretamente às raízes de Yggdrasil. Para os habitantes, aquilo que vem da árvore deve inevitavelmente retornar a ela, alimentando o ciclo eterno da existência.

Os que permanecem ficam em vigília às margens do rio, refletindo sobre a vida do falecido e sua conexão com o mundo natural. As crianças são ensinadas desde cedo que o ato de enviar alguém para Yggdrasil não é apenas um adeus, mas uma celebração da continuidade, uma promessa de que a essência da pessoa viverá para sempre nas raízes que sustentam todas as coisas.

O Vale das Lágrimas é mais do que um lugar de despedida; é um santuário de união entre os mundos. Suas águas, cachoeiras e a serenidade que o cerca lembram a todos que a morte não é o fim, mas um retorno ao abraço da árvore que deu origem a tudo.

Vulcão Ecoema

Assim como Adar tem seu vulcão favorito, esse vulcão é o principal portão que Paytan usa para vir à superfície quando necessário, pois ele se conecta diretamente ao submundo. Esse lugar inóspito é evitado por todos por ainda ser ativo, seu terreno hostil e as constantes

erupções já foram a causa de diversas explorações fracassadas, porém ainda existem aqueles que vão a base do vulcão onde um pequeno templo construído a centenas de anos ainda se mantém de pé, para receberem sabedorias e conselhos diretamente de Paytan, que os recebe de forma respeitosa sempre que pode.

Aergithia

O continente de Aergithia, localizado no sudoeste de Nerak, é amplamente considerado uma terra privilegiada. Construído sobre a maior concentração de éter do mundo, esse fenômeno deu origem ao lendário “Berço da Magia”, um centro de conhecimento arcano sem igual. Ao longo dos séculos, diversos estudantes da magia passaram a cruzar suas terras incessantemente, tornando escolas de magia, laboratórios arcanos e torres de estudos uma visão comum em todos os distritos.

A sociedade de Aergithia é estruturada com base na magia: quanto maior o domínio sobre as artes arcanas, mais elevada é a posição do indivíduo na hierarquia. Aqueles dotados de grande poder desfrutam de privilégios e influência, enquanto os que possuem pouca ou nenhuma aptidão mágica ocupam as camadas mais baixas da sociedade.

O continente é dividido em seis distritos, cada um governado por um regente que exerce autoridade sobre sua região. Contudo, acima deles está o Conselho Central, um seleto grupo de seis membros que detém o verdadeiro poder sobre Aergithia, tomando as decisões que moldam o destino do continente.

Arcádion

No centro de tudo está Arcádion, o coração pulsante do conhecimento arcano e sede do Conselho Central. Suas ruas são adornadas com torres de cristal e edifícios encantados, abrigando as mais prestigiadas academias de magia e a lendária Grande Biblioteca Arcana, onde grimórios proibidos e segredos milenares repousam sob forte proteção. Apenas os mais talentosos e influentes têm permissão para viver aqui, e os estudos mágicos são a prioridade absoluta.

Eldrath

A oeste de Arcádion encontra-se Eldrath, o distrito da experimentação e pesquisa mágica. Este lugar fervilha com alquimistas, encantadores e feiticeiros dedicados a expandir os limites da magia. Suas ruas são marcadas por torres de laboratórios e câmaras ocultas onde rituais e experimentos perigosos acontecem diariamente. Explosões de energia, mutações

inesperadas e fenômenos arcanos fora de controle são comuns, mas os habitantes aceitam os riscos em nome do progresso mágico.

Umbrael

Ao sul, envolto em névoas e sombras, está Umbrael, um distrito misterioso que abriga aqueles que estudam as artes ocultas e proibidas. Necromantes, ilusionistas e conjuradores de espíritos vivem entre ruas estreitas e vielas onde sussurros percorrem o ar. Este é um local temido por muitos, mas procurado por aqueles que buscam conhecimento proibido e poder além dos limites convencionais. Embora a desconfiança recaia sobre seus habitantes, o Conselho Central tolera sua existência, pois Umbrael guarda segredos valiosos que podem ser úteis em tempos de crise.

Thalmyris

A leste, espalhando-se por vastas paisagens selvagens, está Thalmyris, o domínio dos magos elementais. Aqui, os próprios elementos parecem vivos: tempestades dançam no céu, rios de lava cortam as montanhas e fragmentos de terra flutuam sobre oceanos furiosos. Os magos que vivem em Thalmyris dedicam-se ao estudo e controle dos elementos primordiais, equilibrando suas forças através de rituais ancestrais. O distrito é dividido em quatro grandes áreas, cada uma dominada por um grupo de magos especializados em fogo, água, ar e terra.

Valthorin

Ao norte, cercado por muralhas e campos de treinamento, está Valthorin, a fortaleza militar de Aergithia. Aqui, a magia é vista como uma arma e aqueles que a dominam são treinados para a guerra. Exércitos de magos de batalha, conjuradores guerreiros e soldados encantados se preparam para defender o continente contra ameaças externas e internas. Valthorin é também o lar das Legiões Arcanas, um exército de construtos mágicos e soldados que servem diretamente ao Conselho Central. Governado por um comandante supremo escolhido por mérito marcial, este distrito impõe ordem e disciplina através da força mágica.

Orlathis

Por fim, ao extremo sul, está Orlathis, o distrito dos sem-magia. Embora essencial para o funcionamento do continente, este é o lugar dos esquecidos, onde vivem aqueles que nasceram sem talento arcano. Artesãos, agricultores, mercadores e operários formam a base da economia, trabalhando incansavelmente para sustentar os outros distritos. Muitos vivem sob o domínio dos magos, servindo como trabalhadores braçais ou servos. Apesar disso,

Orlathis tem sua própria cultura vibrante, com mercados movimentados, festivais e tradições que contrastam com a rigidez arcana dos demais distritos.

O Submundo

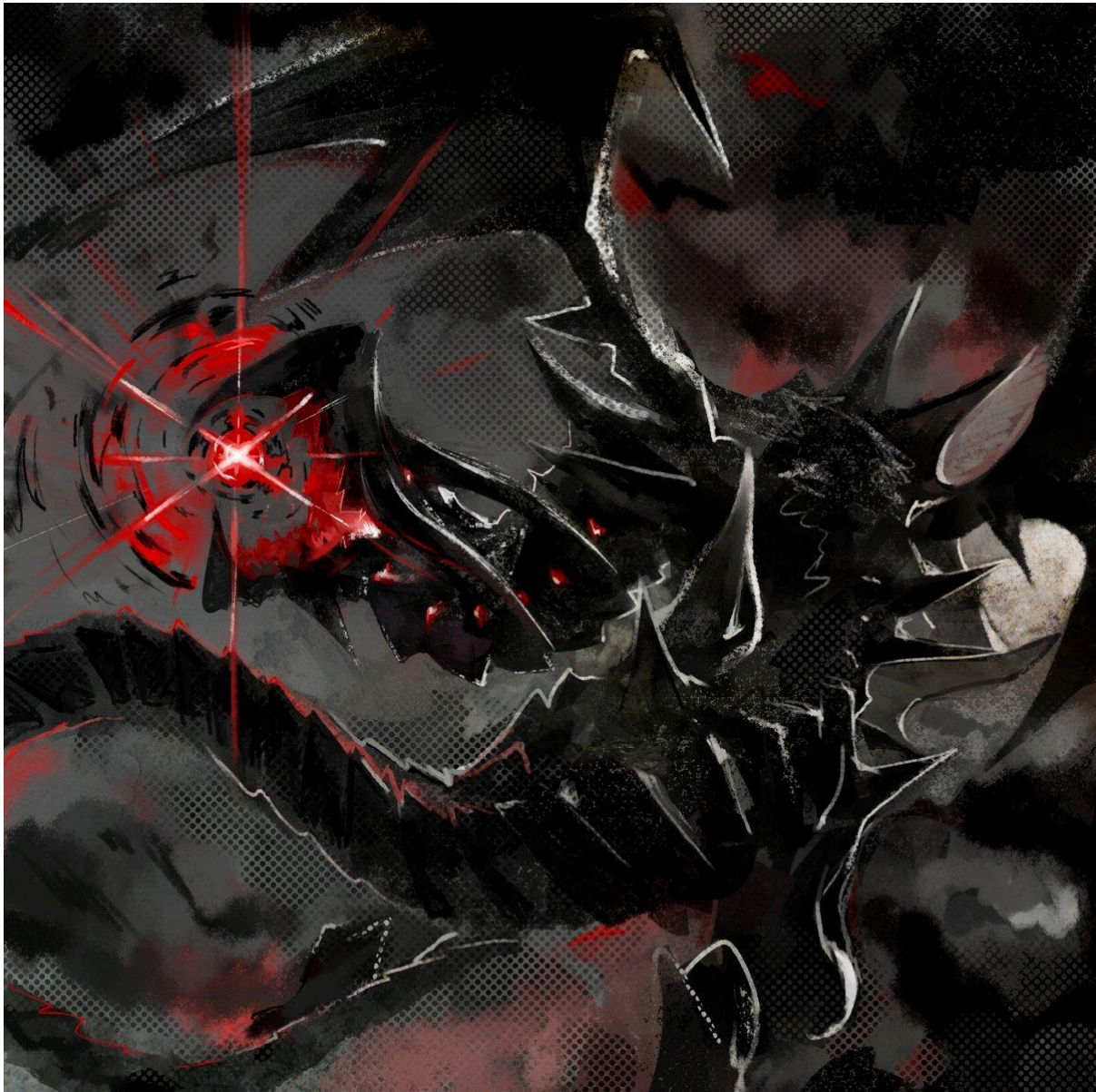
Muito abaixo da terra, no centro do planeta habitam os demônios, criaturas anciãs que existem a milhões de anos, desde a Era do Fogo, são criaturas feitas de brasa e enxofre que tomaram o núcleo de Nerak como sua casa. Governado pelo deus Paytan que se encontra no centro de tudo o submundo hoje é estruturado em um sistema de hierarquias, com domínios circulares concêntricos chamados apenas de círculos, contendo no total cinco círculos, e quanto mais perto do centro mais alto o governante do círculo está na hierarquia.

1º Círculo - Kirexys

Chamado também de Círculo dos Exilados, Kirexys é um enorme complexo de cavernas onde os demônios que foram banidos dos outros círculos se reúnem, uma terra de ninguém governada pela força.

Por ser o círculo mais afastado do centro do planeta e ao mesmo tempo o mais perto da superfície o ambiente é surpreendentemente ameno, para um demônio, e habitável até mesmo para criaturas da superfície, por conta disso muitos demônios acabam saindo do seu lar e se aventurando na superfície, alguns atrás de vida nova, outros com más intenções.

O governante desse círculo é o temido Vornak, um meio dragão ancestral meio demônio que dizem ter nascido no final da era do fogo. Ele conquistou Kirexys através da sua personalidade agressiva e força acima do normal, tomando o posto de governante após muito conflito e sangue derramado.



2º Círculo - Ignisia

Conhecido como o Vale do Enxofre, esse círculo já começa a apresentar as características típicas do submundo, com fogo e enxofre tomando conta da paisagem. Rios de lava e pequenos vulcões enfeitam a paisagem desse círculo que ainda se mantém selvagem, sem cidades ou construções, mantendo um ambiente natural onde a lei do mais forte ainda reina, muitos que estudam o submundo chamam esse lugar de “A selva de fogo”.

Seu governante, o brutal Ashkara, assumiu o posto de governante após desafiar e matar o antigo líder, tomando seu lugar. Hoje ele é temido pela fúria e brutalidade selvagem que desencadeia contra quem o desafia como também uma atitude protecionista com aqueles que o seguem.

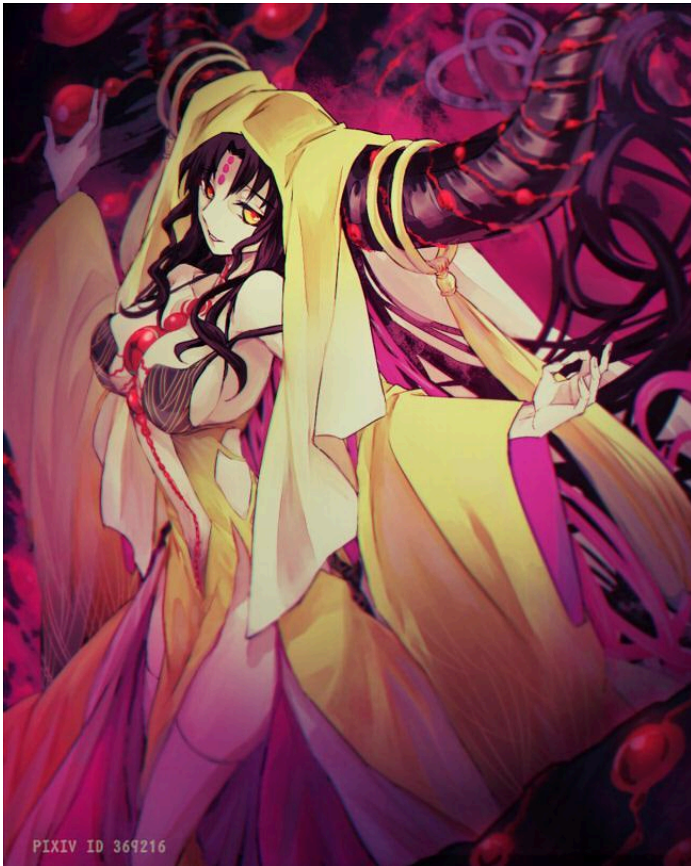


3º Círculo - Valtara

A terceira camada do submundo é conhecida como o ponto final de qualquer um que não desça preparado, as temperaturas são altas demais para serem suportadas com criaturas da superfície e o ar se torna escasso dando lugar ao enxofre. Aqui é onde as primeiras cidades começam a aparecer, ainda que pequenas e bem espaçadas, com a única exceção sendo a cidade em volta do palácio da vaidosa e orgulhosa governante de Valtara, Seritya.

A líder de Valtara desenvolveu um fascínio pela forma humanoide que os habitantes da superfície têm, tanto que, usando magia e ciência, ela modificou o próprio corpo para parecer com uma humana, mesmo que ela ainda mantenha alguns traços demoníacos do seu antigo corpo.

Seritya foi também a responsável pela criação das súcubos e dos íncubos, um tipo de demônio que tem a capacidade de alterar o próprio corpo como bem entende, dando a ela o título de Mãe da Luxúria.



4º Círculo - Nexarion

Dizem as lendas que durante a Era do Fogo foi Ignaroth que manifestou os primeiros vestígios da magia do mundo, em forma de piromancia, ensinando-a aos outros demônios durante todo o resto daquele período e, após a retirada dos demônios para o submundo, Ignaroth assumiu o cargo de líder do quarto círculo a mando do próprio Paytan, com a tarefa de estudar a fundo a magia e suas origens.

Nexarion, seu domínio, reflete essa obsessão de Ignaroth com a magia, é aqui que os mais poderosos feiticeiros de piromancia nascem e saem mundo afora para expandirem seus estudos, gerando descobertas importantes nessa área. Dizem que por seu talento com magia, Ignaroth mantém uma certa rivalidade com Rashtar, a mão direita do pai dos demônios.



5º Círculo - Cryptoria

Próximo ao centro do planeta, onde o calor é semelhante ao do próprio Solaris, foi levantado o que hoje é chamado de Império de Magma, onde cidades e mais cidades se espalham pelo horizonte concentrando demônios de todas as partes, até mesmo daqueles que vieram de círculos superiores.

Esse império foi erguido por seu primeiro e ainda atual imperador: Rashtar, O Sábio. Rashtar foi um dos primeiros demônios que Paytan criou e esteve ao lado do seu deus desde sempre, ele viu a Era do Fogo acabar e juntando todo o conhecimento que adquiriu através dos seus milhões de anos de vida ele construiu sua obra prima no submundo.

Rashtar, e por extensão seu império, são celebrados e vistos como exemplos pelos outros círculos e até mesmo por aqueles na superfície que ouvem suas histórias.



Lendas e Contos de nerak

Santa Teressa

Muitos anos atrás, durante a Marcha dos Monarcas em Astargia, é contada a lenda de uma mulher cuja bondade de seu coração foi capaz de apaziguar um conflito inteiro.

Ao norte de Genaá um batalhão inteiro do Imperador Justinus interceptou um grupo de voluntários de Camelot, e um combate imenso começou.

O mais trágico foi o fato de o palco do conflito ser uma pequena vila na região que ocasionou em diversas baixas não só de soldados, mas como civis que não tinham nada a ver com aquilo. Foi nesse cenário mórbido e decadente que uma mulher se levantou, Teresa,

uma moça jovem e bela, se voluntariou como médica para Camelot entrando de cabeça na carnificina com a única missão de salvar vidas, e foi isso que ela fez. Durante meses de serviço ela salvou centenas de soldados da morte, oferecendo palavras de conforto e segurança, sua vontade era de ferro e mesmo frente ao inferno ela se manteve firme, porém mesmo com todos os seus esforços ela ainda era apenas uma simples elfa, sem poder salvar a todos. Pouco a pouco ela viu pilhas e pilhas de corpos se formarem dia após dia, com seu espírito quebrando aos poucos o peso da perda foi tomando conta da sua razão, até que um dia o pior aconteceu.

Teresa foi mortalmente ferida no fogo cruzado com seus últimos suspiros sendo de negação, negando a morte e reafirmando sua missão. A história conta que em meio ao combate uma luz dourada surgiu, brilhante como o próprio Solaris, tendo a própria Teresa em seu centro, seus olhos antes verdes agora emanavam um brilho dourado e uma aura divina a rodeava. Naquele mesmo instante as feridas, mesmo as mortais, de todos ali se curaram e todos os mortos começaram a se levantar, vivos novamente.

Esse milagre foi o suficiente para fazer com que todos ali largassem suas armas em súplica e arrependimento, muitos choravam igual crianças agradecendo. Contudo esse milagre foi demais para o corpo de Teresa que já estava debilitado causando a sua morte. Em respeito ao sacrifício da santa ambos os exércitos cessaram o conflito por completo, enterraram Teresa com todas as honras e, em homenagem a ela, construíram um forte que leva seu nome, com uma estátua dela no centro servindo de lembrete a todos que um coração nobre é capaz de gerar milagre.

O Campeão do Abismo

A milhares de anos atrás, o reino de Yggdrasia foi palco de uma das maiores carnificinas já vistas. A história conta a trajetória de um Herege que teve o seu nome apagado, seu objetivo era um só: Unificar o continente através da força e ter tudo sob o seu controle. Sua campanha foi vasta e durou diversos anos até chegar nos portões de Yggdrasia, a última fronteira para alcançar a conquista total.

A campanha contra os governantes Kael e Kiliya foi feroz, nenhum lado cedia, as muralhas de Yggdrasia pareciam impenetráveis, até que não eram mais. Em um momento que parecia quase como um pesadelo, o herege alcançou o portão do reino e o derrubou, liderando seu exército para dentro das cidades, o rei já havia declarado evacuação total evitando o pior.

Sem mais nada no seu caminho o herege marchou até o palácio onde enfrentou o rei e a rainha de frente, a história conta sobre uma batalha desumana, a rainha era uma poderosa feiticeira e o rei um guerreiro sem igual, então juntos eles estavam em pé de igualdade com

o invasor. Alguns até contam que a própria terra tremia com cada impacto. Porém, o herege era mais astuto, e com golpes precisos ele derrubou o rei e feriu gravemente a rainha, com ambos derrotados, o herege declarou sua vitória final.

Foi nesse momento que o tempo parou, o ar ficou pesado e os céus se abriram, como trombetas distorcidas, gritos ecoaram por toda parte, anunciando a sua chegada. Dos portões um soldado surgiu, calmamente caminhando pelas ruas destruídas, sua armadura era negra como a noite, uma aura escura rodeava seu corpo como fumaça e a sua mera presença fez muitos recuarem ou se curvarem instintivamente, abrindo caminho para ele. O herege se manteve firme e ficou frente a frente com aquele cavaleiro.

A lenda canta uma batalha incapaz de ser compreendida por mente mortal, era como se dois deuses estivessem moldando a própria terra a sua volta com cada golpe, cada encontro de lâmina, cada erro cortava o ar e destruía os arredores. Horas de combate se passaram quando finalmente o herege cedeu, o cavaleiro era imparável, como se nunca precisasse descansar, seguia lutando sem mostrar sinais de que fosse parar, e com um último golpe ele decapitou seu inimigo e exibiu sua cabeça como troféu.

Após isso ele desapareceu sem deixar rastros, suas últimas palavras foram escritas em pedra como lembrete ao mundo todo: O Abismo sempre olha de volta, e eu, seu campeão, estarei sempre pronto para tomar o prêmio escolhido de meu senhor.

Arthuria Pendragon



A história da rainha de Camelot é conhecida mundialmente, desde a rebelião ao trono a jovem Arthúria teve um caminho conturbado desde o início.

A 20 anos atrás Camelot era governada pelo tirano Havel, ele tinha uma teia de aranha de conexões com nobres e outros governantes tudo para se manter no poder e ter o controle de um dos maiores reinos de Astargia nas mãos. Uma dessas famílias nobres, porém, tinha uma herdeira que enxergava toda a sujeira de Havel com nojo, e a cada dia que se passava a chama de ódio da ainda muito jovem Arthúria queimava maior e mais forte. A gota d'água chegou quando ela tinha 14 anos, um primo próximo dela foi assassinado após descobrir um esquema de corrupção ligado ao rei, antes do incidente ele contou tudo para Arthúria que compartilhava dos mesmos ideais, a chegada da notícia foi o estopim de uma revolução. Arthúria iniciou seu plano debaixo dos panos criando conexões e juntando pessoas, seu braço direito e melhor amigo Lancelot du Lac, foi peça chave para juntar os primeiros cavaleiros da tábua redonda.

Aos 15 anos o plano de Arthúria se iniciou, ela conclamou aqueles revoltados com o rei, juntou quantos homens conseguiu e se jogou em uma guerra civil contra Havel, uma campanha que durou meses e só teve seu fim, assim como o fim da tirania de Havel, quando a agora rainha o matou com a ajuda dos seus cavaleiros, tomando o poder para si.

Após assumir oficialmente o trono ela imediatamente começou suas reformas, a primeira foi a criação dos Cavaleiros do Leão, uma ordem de cavalaria que começou a servir como extensão da rainha, garantindo a ordem e a segurança do povo. Hoje em dia ela é celebrada pelo povo e segue sendo uma das figurantes mais importantes de Astargia.

O Pistoleiro Escarlate



Das áreas mais inóspitas de Kirexys é contada a história de um demônio em particular, que um dia surgiu durante a revolução sangrenta do atual líder Vornak. As histórias contam que durante o caos que Vornak instaurou no círculo na sua tomada de poder, um demônio que estava sob as ordens do dragão surgia no meio da guerra e passava pelas hordas como uma foice passa pela colheita, matando tudo que via pela frente, em suas mãos estavam duas pistolas feitas de ferro fundido e brasa ardente que cuspiam fogo como um dragão.

Seu nome, seu passado, suas intenções ou planos, todos desconhecidos, tudo que os demônios sabiam era que nada que entrava na mira do cano saia vivo e por um longo tempo ele foi temido por todo círculo. Até que um dia, quando Vornak finalmente matou o antigo líder e tomou o posto de governante de Kirexys, o pistoleiro desapareceu sem deixar rastros e tudo que ele deixou para trás foram as lendas, alguns dizem que ele subiu para a superfície, onde hoje ele trabalha como caçador de recompensas, mas isso são apenas histórias.

As 7 Bestas das Sombras

Nas camadas mais densas do Umbral habitam seres distorcidos, revoltosos e profundamente

atormentados, entidades que não apenas residem nesse plano de sofrimento, mas o governam. Conhecidas como as Bestas das Sombras, cada uma domina seu território de maneira singular, moldando-o à própria essência. Apesar de suas diferenças, todas compartilham um único propósito absoluto: o controle.

Essas criaturas carregam em si um ódio puro e consciente da própria criação. Elas rejeitam a ordem estabelecida e anseiam por corrompê-la, afastando as almas dos deuses e das três mentes, conduzindo-as à ignorância, à estagnação e à inércia espiritual. Onde sua influência se estende, a dúvida suplanta a fé, o desejo obscurece a razão e o propósito se dissolve lentamente.

Tamanha é a densidade de sua existência que as Bestas conseguem transitar livremente entre os planos inferiores, atravessando o Umbral e regiões adjacentes sem restrições. Em circunstâncias específicas podem até mesmo manifestar-se no plano material, projetando fragmentos de sua essência corruptora sobre o mundo dos mortais.

Bahamut, o Orgulho

Behemoth, a Gula

Leviatã, a Inveja

Tamamo-no-Mae, a Luxúria

Anhangá, a Ira

Nidhogg, a Estagnação

Fafnir, a Avareza

Organizações e Facções

Ordem do Escudo de Aço

A Ordem do Escudo de Aço foi criada pelo próprio William a muitos anos e se mantém firme até os dias de hoje com seu quartel general em Cariócus, os cavaleiros e paladinos de William seguem os ensinamentos do santo e um código rígido à risca, mantendo sempre a integridade e a disciplina como sagradas.

Cavaleiros do Leão

Criado após o antigo rei Havel ser morto na rebelião da atual rainha, essa ordem de cavalaria tem seu quartel general em Camelot, no próprio palácio. Essa ordem é separada em cinco divisões com um dos cavaleiros da tábua redonda comandando cada divisão diretamente.

1ª Divisão: A divisão de elite, os melhores entre os melhores da ordem estão aqui servindo de guarda pessoal da rainha e participando de missões chave que exigem alta disciplina, sob o comando direto do braço direito e melhor amigo de Arthuria, Sir Lancelot Du Lac o cavaleiro mais leal e forte de Camelot.

2ª Divisão: Essa divisão é conhecida como “Os Bárbaros” pois seus métodos são vistos como não ortodoxos, mas eficientes, sob o comando da filha da rainha, a princesa Mordred Pendragon, eles são a divisão que se encarrega de assuntos que precisam de força bruta e coragem inabalável, a comandante por si só é uma força a ser reconhecida em qualquer lugar que ela esteja liderando seus homens com um carisma extravagante e uma determinação exemplar.

3ª Divisão: A infantaria de arqueiros de Camelot se concentra aqui sob o comando de Sir Tristan, aqueles que entram nessa divisão são treinados na arte da arquearia até alcançarem a capacidade de acertar um alvo a quilômetros de distância. Essa divisão é a mais temida por quem ousa invadir o reino pois todos são recebidos por uma chuva mortal de flechas que sozinhas conseguem eliminar uma tropa inteira.

4ª Divisão: A cavalaria de Camelot é majoritariamente concentrada aqui, sendo chamados de “Tropa de Choque” pelos demais, nessa divisão os cavaleiros são treinados em combate montado, sendo ensinados a conduzirem suas montarias nos terrenos mais inóspitos e a avançarem contra tropas inimigas de forma segura. Sir Gawain, junto de sua irmã mais nova Gareth, são quem comandam essas tropas.

5ª Divisão: Por último a 5ª divisão é a menor de todas pois sua especialidade é em operações especiais, discretas e que exigem um treinamento especial somente para os seus membros, seu comandante Sir Agravain é o maior estrategista de todo o reino, se encarregando de mandar seus homens para missões de extrema importância.

Os Hedonistas

Inicialmente criado como um pequeno grupo, o culto a Rosaria cresceu de forma assustadora pelo mundo, seus integrantes variam desde simples camponeses a até figuras importantes e influentes que veneram e adoram a herege, realizando festas, rituais e até sacrifícios em homenagem a ela, ocasiões essas que se regam a muita bebida, comida em abundância, orgias e a possibilidade de libertar seus desejos mais profundos, coisas que são severamente reprimidas pelos demais são encorajadas pelos cultistas. É fácil reconhecer um cultista da herege pelo fato de todos eles terem a marca dela estampada em alguma parte do corpo, normalmente na área abaixo do umbigo, mas pode ser encontrado em outros lugares que o cultista achar melhor.

Rituais e Práticas Típicas dos Hedonistas

A Noite da Revelação: Um evento onde novos iniciados passam por uma cerimônia de "despertar", abandonando suas inibições e assumindo sua verdadeira natureza, livres de amarras sociais ou leis. Os mais altos sacerdotes podem testemunhar esse momento, conferindo bênçãos especiais aos mais devotos.

A Perda da Pureza: Um dos rituais mais sagrados, onde uma pessoa é levada ao altar do templo, lá os sacerdotes "sacrificam" sua pureza, dedicando o sangue derramado à herege. Na maior parte dos casos essa entrega é feita por um voluntário, porém casos com "sacrifícios" involuntários e conduzidos por um sacerdote com desejos distorcidos não são incomuns.

Festa das Máscaras: Uma cerimônia onde os cultistas usam máscaras de coelhos, elaboradas durante eventos anuais, permitindo que ajam sem julgamentos sociais, promovendo uma experiência de libertação absoluta. Durante essa festa, comidas exóticas e bebidas de luxo são servidos e saboreados de forma quase animalesca com música e muita dança, seguidos pelo evento principal para encerrar a noite, onde todos podem fazer o que quiserem, sem qualquer coisa segurando seus desejos mais profundos, por uma hora inteira dentro daquele salão não existem regras ou punições, todos ficam completamente livres.

Modo de Vida de um Hedonista

Vestimentas: Os Hedonistas usam roupas luxuosas, leves e muito reveladoras, feitas de tecidos finos, adornadas com joias e símbolos da santa. Cores como vermelho, dourado e púrpura são predominantes.

Filosofia de Vida: Eles acreditam que a vida deve ser vivida ao máximo, sem restrições morais impostas por outros. "Se é desejo, é sagrado" é um dos mantras mais conhecidos entre eles.

Hierarquia: A organização é relativamente flexível, mas existem figuras de destaque, como os Sumos Sacerdotes, responsáveis por organizar rituais, e os Guardadores dos Segredos, que preservam os ensinamentos passados por Rosaria.

Locais de Adoração: Os templos dos Hedonistas são espaços exuberantes, repletos de almofadas, fontes de vinho e esculturas evocativas. Pequenos altares particulares também são comuns nas casas dos devotos.

Viajantes: Alguns cultistas viajam pelo mundo espalhando os ensinamentos de Rosaria, oferecendo festas em nome da herege e buscando novos convertidos.

Sussurros dos Corvos

O suposto grupo de assassinos e infiltradores criado por Kailani para vigiarem Yggdrasil, seu auto proclamado domínio. Não se sabe quase nada de como o grupo opera, seus deveres, como se estruturam e sobre como uma pessoa se torna um sussurro, mas o que se sabe é que seus nomes, registros e aparência são todos apagados para que se tornem uma ferramenta que a herege pode usar como e quando quiser, recebendo ordens diretas da mesma.

A Cosmologia do Universo

Os Senhores do Cosmos

Logos, Pathos e Ethos

Antes de tudo — antes mesmo do tempo e do espaço serem concebidos, antes que qualquer consciência pudesse existir — apenas o Caos reinava absoluto. Sem forma, sem propósito, sem ordem. Se houvesse algum observador naquele limiar primordial, veria apenas um oceano distorcido de escuridão e desordem, onde nada permanecia constante.

Contudo, o domínio do Caos não era eterno. Suas entranhas turbulentas serviram de útero para o surgimento dos Três Primeiros: Logos, Pathos e Ethos. As Três Leis.

Logos foi o primeiro a despertar, e com Ele veio a razão, a ordem, a linguagem e a separação entre o ser e o não-ser. Onde Ele caminhava, o universo se moldava, as galáxias se arquetavam, e o tempo começava a contar. Seu toque era estrutura, galáxias giravam com precisão, os átomos se organizavam em silêncio, e a vastidão encontrava direção.

Pathos surgiu logo após, nascido da tensão entre o vazio e a forma. Ele era o pulsar do coração cósmico, o fogo no sangue da criação. De sua mente nasceram os sentimentos. Pathos deu alma ao que Logos havia moldado: paixão aos ventos, melancolia às marés, júbilo ao canto das estrelas. Onde Logos dizia "isto é", Pathos sussurrava "isso importa".

Por fim, **Ethos** ergueu-se, firme e silencioso. Guardiã do equilíbrio entre razão e emoção, ele era o princípio do caráter, da conduta, da escolha. Ethos ensinou que não basta existir, nem apenas sentir, é preciso agir com intenção. Suas mãos desenharam os caminhos morais do universo, e seu julgamento moldou os alicerces do que seria chamado de virtude.

Muitos sábios acreditam que todas as almas foram moldadas a partir de pequenas faíscas dessas três mentes superiores. Cada ser traz dentro de si a mente de Logos, o coração de Pathos e a vontade de Ethos, um triângulo sagrado que guia a existência.

Quando um corpo mortal perece, Hassan-I-Sabbah, o guia das almas, conduz os fragmentos de volta às Três Mentis. Diante delas, a alma é examinada: sua sabedoria por Logos, sua compaixão por Pathos, sua integridade por Ethos. Se for considerada íntegra, é recebida com

todas as honras e enviada ao grande universo, onde poderá desfrutar do infinito amor da criação por toda a eternidade. Se estiver corrompida, é limpa e renovada, para que comece novamente.

C'ba-shub

Durante a formação do universo, a intensidade da energia primordial deu origem a incontáveis seres, moldados pelo caos e pela vastidão cósmica. Dentre eles, um em especial surgiu com um propósito único: C'ba-shub, "Aquele que Forja".

C'ba-shub foi o artesão do cosmos, aquele que esculpiu a matéria bruta e definiu a estrutura do universo. Sob sua influência, galáxias tomaram forma, estrelas nasceram e mundos foram moldados. No entanto, sua verdadeira natureza permanece um mistério. Ninguém sabe se ele possui uma forma definida ou se existe apenas como uma força eterna e insondável.

O que se sabe é que C'ba-shub é tanto o criador quanto o destruidor, o princípio e o fim de tudo que nasce no plano material. Foi ele quem forjou os corpos que servem de vassalos para Solaris, Luna e Yanar, concedendo-lhes a essência que os conecta ao mundo dos mortais.



Abismo

O Abismo é dito como um ser frio e indiferente de tudo, um ser cuja única preocupação é manter o equilíbrio e a ordem natural das coisas em seu rumo. O Abismo reside em um plano a parte do material que por aqueles que foram corajosos de presenciarem descrevem como um espaço sem forma definida, escuro e vazio, um perfeito nada absoluto.

O lugar também é dito como sendo um local onde as almas daqueles que “abandonaram sua consciência” são deixadas, adormecidas por tanto tempo que “tempo” acaba se tornando algo pífio, até que o Abismo julgue ser a hora de encaminhá-los para o ciclo da vida novamente. É dito também que durante o período de sono que uma alma tem no abismo ela revive todos os momentos mais perturbadores da sua vida passada como uma forma mórbida de aprender o que ela fez de errado e se colocar no lugar do próximo.

O Abismo não vê necessidade de uma forma física por isso nas raras vezes que manifesta sua forma é descrita como uma sombra de silhueta humanoide totalmente obscura e sem características definidas, algo que seria apenas um olho no lado esquerdo da face é a única coisa presente nessa sombra. Foi do Abismo que Hassan-I-Sabbah surgiu, com o único propósito de guiar as almas que ainda não se elevaram para a próxima vida após cumprirem seu tempo estimado no plano material.

O Abismo também foi responsável pela criação de três outros deuses posteriormente, os irmãos Guerra, Praga e Fome. É dito que antes da ascensão todos eram almas presas no abismo por terem demonstrado uma crueldade imensa.

No passado Kil’Anor era um comandante cruel e sanguinário, matava por prazer e causava conflitos por puro esporte, torturas, estupros, saques e pilhagens eram rotina até que a sua morte chegou através de uma traição, membros de diversos grupos se juntaram e planejaram um assassinato contra ele, que após ter sua vida tomada da forma mais brutal possível, ele caiu no abismo e ali ficou.

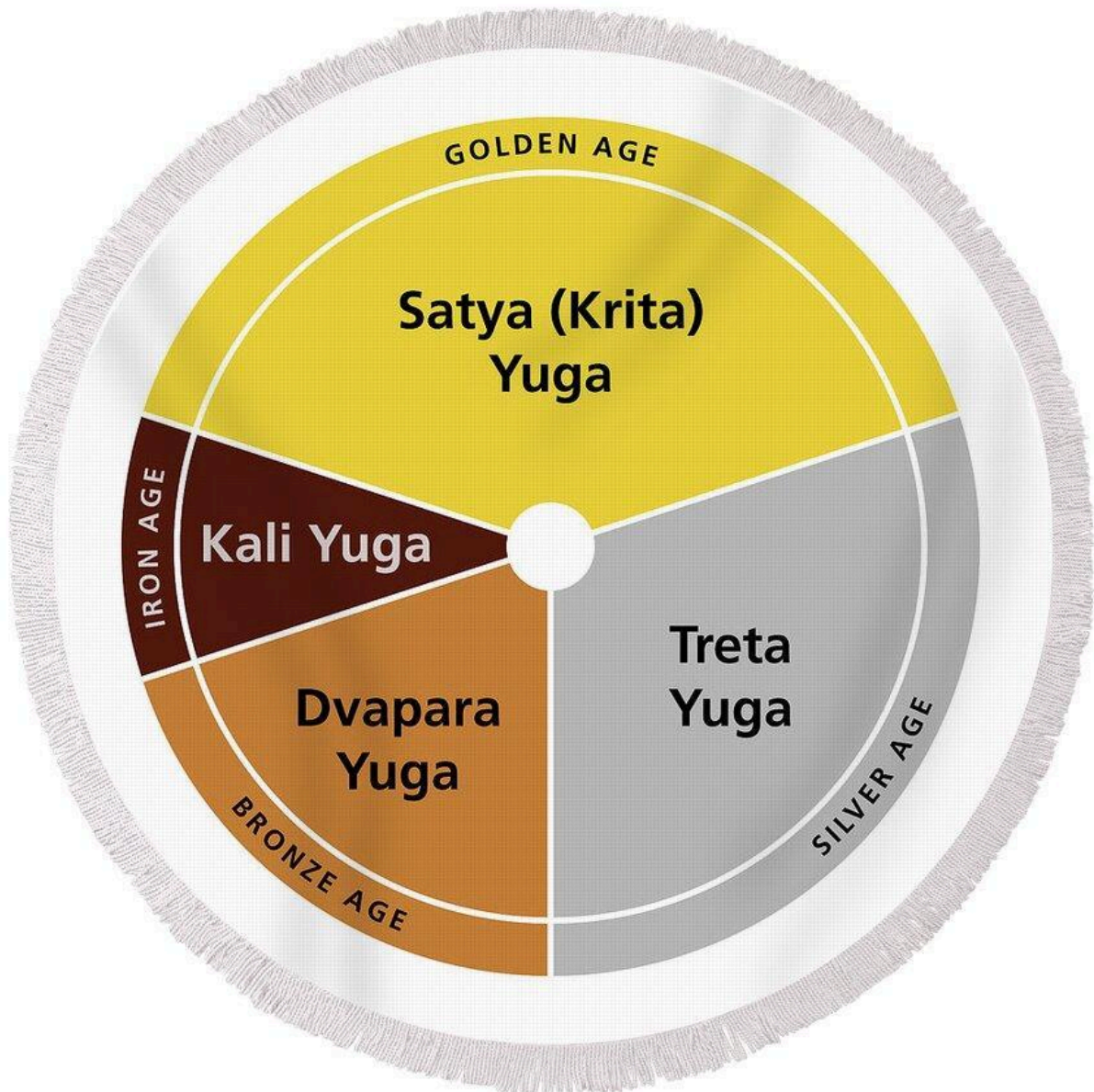
Mealrak no passado foi alguém que estudava doenças, mas não com a intenção de curá-las e sim usá-las como armas, sem qualquer freio moral ele conduzia experimentos em pessoas a fim de observar os efeitos dos seus testes, uma rotina que durou anos com milhares de mortos ou traumatizados pelo resto da vida. O ponto final da sua vida chegou quando ele liberou um vírus extremamente mortal que engoliu o mundo e matou milhões, ele mesmo sendo uma das vítimas.

Vigard era uma dragoa tirana que governava o mundo em que vivia, ela era gananciosa, orgulhosa e queria tudo para si, sempre exigia sacrifícios vivos e oferendas das pessoas em troca de não destruir seus lares. Vilas e cidades inteiras foram varridas diariamente do mapa por não obedecerem e muitas outras se viam em situação de extrema fome e miséria por causa da ganância dela. Sua morte veio quando guerreiros do mundo todo se cansaram da sua tirania e se lançaram em guerra contra ela, resultando na sua derrota.

Já no abismo, o conceito de tempo havia se tornando algo pífio quando o próprio Abismo se apresentou a eles com uma oferta: Os três poderiam sair de lá em troca de se tornarem deuses a serviço dele em um novo mundo que C’ba-Shub estava forjando, naquele dia o comandante se tornou Kil’Anor, o deus guerra que tinha o dever de supervisionar os conflitos. O médico se tornou Mealrak, o deus praga que deveria observar de perto a morte

que o olho não podia perceber. E por último a dragoa se tornou Vigard, a deusa fome, que tinha como dever acolher aqueles que morriam por grandes secas e por falta de comida.

O Ciclo de Nerak



Diferente do que se pode imaginar, o tempo em Nerak não é linear, ele se repete infinitamente de forma cíclica por toda a eternidade, com as quatro eras representando cada estágio que os mortais presenciam.

Satya Yuga: A Era de Ouro do mundo, tempos de paz e prosperidade, sem conflitos ou doenças, a era onde a virtude, a busca pela espiritualidade e pelo divino ditam as ações das pessoas, os mortais vivem por centenas de anos e tem uma conexão intrínseca com a natureza, seu berço, não há divisão de castas e todos vivem de forma igual, sem escravidão ou discriminação. Essa era é a mais longa durando 1.728.000 anos.

Treta Yuga: A Era de Prata, nessa era as divisões sociais começam, o ego dos mortais começa a ganhar força e ditar suas ações na mesma medida que a espiritualidade vai perdendo sua importância. Divisões e hierarquias começam a surgir, com reis, governantes e grandes heróis sendo cantados. Essa era dura 1.296.000 anos.

Dvapara Yuga: A Era de Bronze, a virtude cai drasticamente nesse período e o materialismo ganha força, o bem e o mal ficam cada vez mais exacerbados, a longevidade dos mortais decai de forma severa, com a expectativa de vida variando de 200 a 100 anos. As primeiras guerras do ciclo se iniciam aqui, criando tiranos, doenças e fome pelo mundo. A era de bronze dura 864.000 anos.

Kali Yuga: A Era da Destruição, a corrupção, a maldade e a ignorância prevalecem, a espiritualidade é destruída e substituída pelo materialismo de forma total, o hedonismo nasce e a busca pelo prazer da carne se torna a nova norma. Essa era é o fechamento do ciclo, a era onde o antigo é destruído para dar lugar ao novo, onde tudo que se conhece é sistematicamente destruído, pelas próprias pessoas, para que a nova era de ouro nasça. A era de ferro dura 432.000 anos.

Os Planos de Existência

No universo de Nerak existem diversos planos de existência diferentes, cada um com suas regras e funcionamento, entre eles existem os cinco principais: O plano Etéreo, o plano mental, o plano material, o umbral e por fim o Abismo.

Plano Etéreo: O plano de existência mais elevado de todos, lar dos deuses e de todos aqueles que alcançaram a verdade do universo, é aqui que se encontram Logo, Pathos e Ethos, os criadores de tudo que observam e comandam todos os outros planos ao mesmo tempo. As regras que regem esse lugar assim como as almas que aqui habitam são conceitos muito além de qualquer compreensão menor e podem até enlouquecer alguém despreparado. Nesse plano conceitos como tempo ou morte não existem, tornando aqueles que alcançaram esse lugar livres para explorar, conhecer e descobrir as infinitas possibilidades da criação por toda a eternidade. É desse lugar que os deuses vieram, descendo por escolha própria para planos inferiores com o dever de guiar seus habitantes para a próxima etapa.

Plano Mental: O Plano Mental é uma dimensão sutil e vibrante onde a realidade é moldada pela consciência. Nele, pensamentos não apenas fluem, eles tornam forma, cor, som e espaço. Cada ser manifesta ao redor de si paisagens criadas por sua própria mente. Esse plano existe entre o mundo físico e os planos espirituais mais elevados, é habitado por entidades conscientes, viajantes astrais, espíritos desencarnados e mestres de sabedoria que já transcenderam os limites do ego, aqui, o tempo não segue uma linha, mas pulsa conforme o foco mental de cada presença. As leis da física são substituídas pelas leis da intenção: o que se pensa, é o que se sente e atrai, o que se teme, confronta. Acessá-lo requer desprendimento do corpo físico, por meio de sonhos, meditação profunda ou rituais

arcanos. Mas adentrar esse plano é apenas o começo, navegá-lo exige autoconhecimento, pois aqui, a mente não pode se esconder de si mesma.

Plano Material: O plano dos planetas, das estrelas e das regras da física, é aqui que planetas como Nerak são criados para servirem de lar para as almas jovens que ainda precisam evoluir e entender seus propósitos. O plano material tem regras mais rígidas e limitantes como gravidade, oxigênio e a fragilidade de um corpo por exemplo, tudo que surge aqui um dia vai desaparecer, pois nada material dura para sempre, essa é a verdade absoluta que todos os mortais devem aceitar. O mundo material é o ponto dual da criação, onde alegria e tristeza, bem e mal, ordem e caos coexistem, e todos os seus habitantes convivem com esses conceitos diariamente tendo a tarefa de manter o delicado equilíbrio entre eles dentro de si.

Umbral: O Umbral é descrito como uma região espiritual de sofrimento e purificação, funcionando como uma zona de transição para espíritos desencarnados que ainda carregam fortes laços com a matéria, sentimentos negativos ou ações não resolvidas da vida terrena, o Umbral não é um local de punição divina, mas sim um estado transitório onde os espíritos permanecem até alcançarem o esclarecimento necessário para seguir adiante em sua evolução espiritual. Os espíritos que habitam o Umbral geralmente carregam traumas, culpas, vícios ou emoções negativas, como ódio, inveja e apego excessivo às coisas materiais. Muitos nem percebem que desencarnaram e continuam presos a seus antigos hábitos e sofrimentos. Essa condição se reflete na própria paisagem do Umbral, como um ambiente sombrio, nebuloso e denso, onde muitos espíritos vagam perdidos, experimentando sensações de fome, sede e dor que, na verdade, são manifestações de seus estados mentais e emocionais. Apesar do sofrimento, o Umbral não é um destino final, e aqueles que estão prontos para evoluir recebem auxílio de espíritos mais elevados, como mentores e trabalhadores espirituais, que resgatam e orientam aqueles dispostos a mudar. O despertar da consciência e o desejo genuíno de transformação são essenciais para que um espírito consiga deixar essa região. A oração, o arrependimento e o esforço sincero para corrigir erros passados são formas de acelerar essa libertação, permitindo que o espírito eleve sua vibração e siga de volta para a roda da vida ou para planos mais elevados como preparação.

Abismo: O Abismo é o plano mais denso de todos, o domínio absoluto da estagnação. Ao contrário das lendas que o retratam como um lugar de sofrimento e tormento, o Abismo é, na verdade, um espaço de paz inerte, onde não há luz, som, sensações ou emoções—um vazio puro e absoluto. Esse lugar acolhe as almas que regrediram a um estado tão profundo que já não possuem nem mesmo a essência necessária para renascer como um simples mineral. Sem forças para seguir adiante, elas permanecem ali por um período incalculável, imersas no vazio e nas próprias lembranças de suas antigas vidas, até que suas vibrações lentamente se restabeleçam. Somente então, quando sua energia volta a se harmonizar com o fluxo da existência, elas podem retornar ao ciclo da vida no plano material.

Divindades

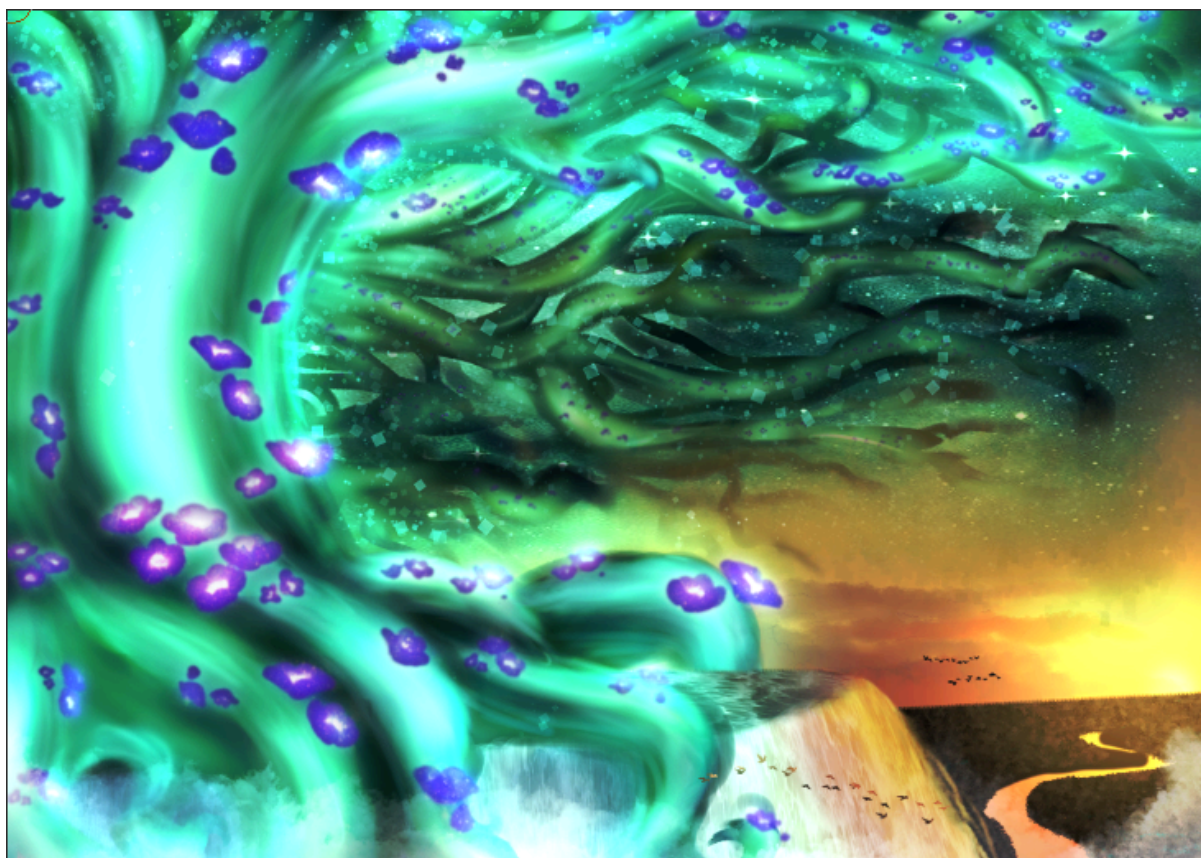
Deuses Maiores

Os Deuses Maiores são as entidades supremas que regem Nerak, desempenhando papéis fundamentais na ordem e no equilíbrio do mundo. Originários do plano etéreo, sua existência transcende qualquer compreensão mortal, pois suas capacidades desafiam os limites da lógica e da matéria. Embora possam se manifestar no plano material por meio de vassalos, essas formas físicas são meras cascas — ecos de sua verdadeira essência, que permanece intocável e insondável.

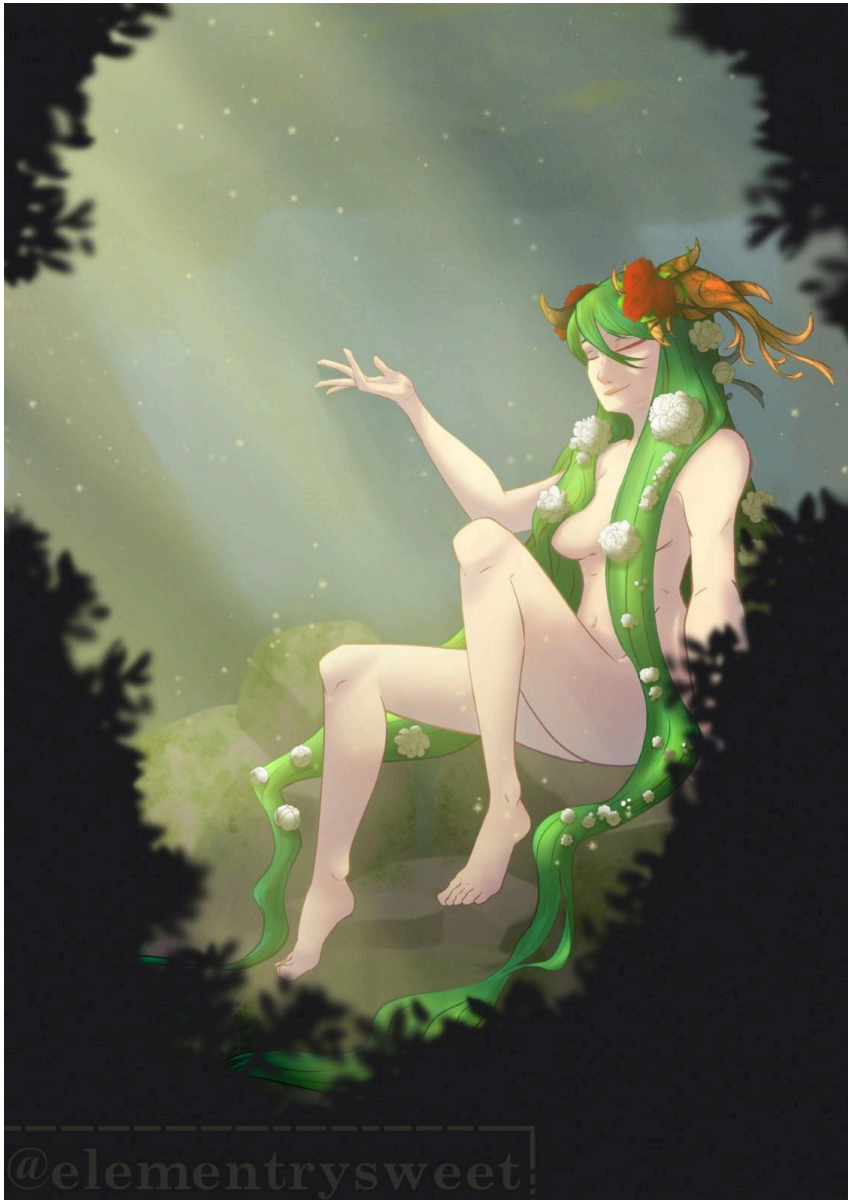
Seres eternos e atemporais, os Deuses Maiores não estão sujeitos às leis da existência mortal. Sua percepção abrange tudo simultaneamente, permitindo-lhes observar passado, presente e futuro sem distinção. Podem atravessar distâncias inimagináveis ou cruzar planos com um único pensamento, enquanto detêm um conhecimento tão vasto e profundo que sua mera revelação destruiria a sanidade de uma mente comum.

Elevados além de qualquer conceito terreno, são imunes às influências do mundo material. Sentimentos como ódio, paixão ou apego não os dominam, antes, eles os compreendem plenamente e os contemplam com serenidade, transcendendo as limitações da emoção e da carne. Sua existência paira acima de qualquer conceito mortal, e seu poder é a própria estrutura que sustenta a realidade material.

Yanar



Avatar de Yanar



Uma mãe carinhosa, atenciosa, acolhedora, mas que sabe quando e como repreender seus filhos, é assim que o povo de Nerak descreve a deusa da vida, fertilidade e cura. Ela representa tudo que nasce na terra, cada planta e animal do planeta é gerado no ventre da mãe Yanar.

O próprio planeta Nerak é o seu vassalo, porém quando necessário ela manifesta um corpo à parte para entregar suas mensagens e ensinamentos. Esse corpo se manifesta como uma bela mulher adulta, alta, pele clara, um corpo bem definido, longos cabelos verdes que chegam quase ao chão com flores de todos os tipos enfeitando seu cabelo, chifres que se assemelham a galhos de árvore saem dos lados da sua cabeça, seus olhos brilham com uma luz dourada serena, típico dos deuses e, por onde ela anda, flores nascem a sua volta. Essa

forma normalmente é usada em ritos de fertilidade ou de boa colheita, representando fartura e maternidade.

O maior ensinamento de Yanar é o Amor, amar o próximo assim como você ama a si mesmo. Todos têm o direito à vida, à saúde e a serem amados, é o amor de Yanar pelos seus filhos que traz o calor da terra e aquece os corações dos mortais, os guiando a espalhar esse mesmo amor ao próximo.

Ritos e Cerimônias de Yanar

Equinócio da Primavera

Uma celebração de renovação da vida, marcada pela plantação das primeiras sementes do ano. Devotos vestem túnicas verdes e brancas, e saem aos campos para cantar canções de fertilidade enquanto depositam oferendas naturais (sementes, frutas, flores). Um avatar de Yanar pode ser invocado nesse dia em forma simbólica: uma sacerdotisa escolhida, adornada com flores e os chifres representativos da deusa, conduz a cerimônia.

Lágrimas da Mãe

Cerimônia de cura coletiva realizada em vilarejos ou grandes cidades. Água sagrada, chamada de “lágrimas de Yanar”, é preparada com ervas e flores, usada em unguentos ou bebidas para abençoar e curar. Feita em tempos de pragas, feridas de guerra, ou após desastres naturais.

Ritual do Ventre Florido

Cercados pela natureza acende-se o Ritual do Ventre Florido, sagrado a Yanar, celebrado em tempos de união profunda entre dois amantes ou em prece pela chegada de uma nova vida. É realizado em bosques consagrados à deusa, sempre cercados por flores vivas, raízes expostas e o perfume da terra molhada, pois é ali que Yanar sussurra seus segredos mais antigos sobre o amor, a criação e o renascimento.

Os corpos dos devotos são unguídos com óleos de flores silvestres e ervas sagradas colhidas ao amanhecer, misturados com mel, leite e pétalas frescas, uma oferenda que conecta a carne ao solo fértil da deusa. O casal se deita sobre mantos de linho natural entrelaçados com vinhas, onde suas peles nuas se tocam não como luxúria, mas como raízes que se encontram na mesma terra, sedentas da mesma seiva. Seus olhares permanecem fixos um no outro, pois em Yanar não há vergonha entre aqueles que se oferecem em amor puro.

Ali, prazer e devoção tornam-se indivisíveis, pois cada toque é uma oferenda, cada suspiro uma prece, e o clímax compartilhado não é apenas êxtase, mas o florescer de uma promessa viva. Diz-se que nesse instante, se a deusa sorri, uma luz cálida percorre os corpos como o calor do sol sob a terra, e o milagre da semente é plantado.

Ao fim, o casal recolhe uma pequena flor brotada espontaneamente ao redor do altar vivo, um sinal da presença e aprovação da deusa, e a guardam como talismã da fertilidade, do amor e do crescimento mútuo. Pois no ventre florido da deusa, carne e espírito se tornam solo, e dela brotam não apenas filhos, mas o laço eterno entre dois corações que escolheram florescer juntos.

Solaris



Avatar de Solaris



Em Nerak nenhum deus é mais importante que os outros, todos trabalham juntos para manter a ordem no mundo e passar seus ensinamentos para os mortais, com o deus Sol isso não é diferente, mesmo sendo um dos mais respeitados.

O real vassalo de Solaris se encontra a uma distância segura do mundo, a distância ideal para manter os filhos de Yanar aquecidos, ajudar nas colheitas e guiar os perdidos durante o dia, pois a intensidade e o poder da mera presença desse deus seria o suficiente para eliminar tudo no mundo se ele estivesse mais perto. Ele por vezes se manifesta com a forma de um homem alto, quase dois metros, pele negra, cabelos crespos longos e amarrados, seus olhos não possuem íris pois transbordam luz em um tom alaranjado, em suas costas ele carrega dois pares de asas feitas unicamente de brasa e chamas.

Normalmente ele aparece trajando roupas simples ou cerimoniais para os seus festivais, porém quando necessário ele veste sua armadura majestosa que é dita indestrutível e empunha seu martelo Solareon, ambos forjados pelo deus Matolthar. Cultos a Solaris normalmente são como forma de agradecimento por tudo que ele faz. Clérigos, paladinos e devotos praticam seus maiores ensinamentos: Caridade e Respeito, todos são iguais sob a luz de Solaris.

Okeanos



Avatar de Okeanos



Okeanos foi o quarto deus a se manifestar em Nerak trazendo o último elemento necessário para a vida florescer, a água. Todo e qualquer corpo d'água é Okeanos, desde pequenos lagos até o maior dos mares, a sua influência se espalha por todos os lados tomando como seu domínio até mesmo as chuvas e tempestades.

Por vezes, ele manifesta um corpo de uma serpente marinha feita inteiramente de água quando quer entregar uma mensagem ou direção diretamente a alguém, essa forma é gigantesca, comparada ao tamanho do próprio Adar. Aqueles que seguem o ensinamento de Okeanos passam adiante a virtude da humildade, não importa o quão grandioso e poderoso alguém seja, essa pessoa ainda será um mero grão de areia frente a vastidão dos mares.

Hassan-I-Sabbah



“Não existe nada mais cruel e imparcial no mundo do que a morte”

Essa frase descreve bem o deus Hassan-I-Sabbah, nascido do abismo, ele foi encarregado de acolher as almas daqueles no final da vida e encaminhá-las de volta ao ciclo da vida. Não se sabe muito sobre essa entidade, mas aqueles que tiveram uma experiência de quase morte o descrevem como um ser humanoide alto usando um manto preto que cobre o corpo todo exceto pelo rosto, mãos e pés que são descritos como esqueléticos que parecem pontas de lanças afiadas e sobre o rosto é incerto se o crânio é uma máscara ou a cabeça real de Hassan, chifres saem do crânio para cima.

Os mesmos que descrevem ele também descreve que quando ele aparece sinos podem ser ouvidos, o espaço em volta é dito como campos infinitos de flores e uma luz de fim de tarde ilumina o local, quase como se ele quisesse dar um momento de conforto para a alma antes de acolhê-la. Não existem cultos à morte, mas existem aqueles que a celebram dizendo ser

algo tão natural para a vida como respirar, a morte também é parte da vida e por isso deve ser aceita e celebrada como todos os outros deuses.

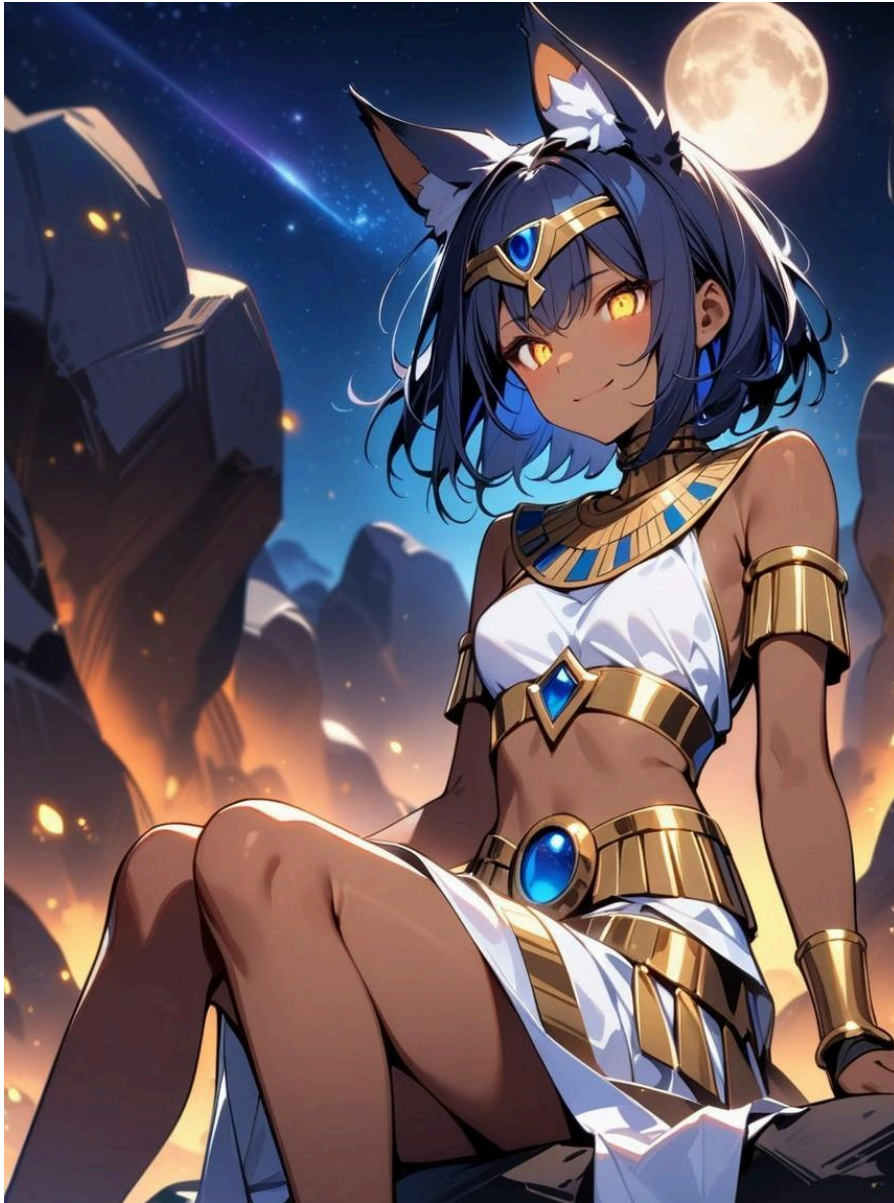
Hassan não vê necessidade de se manifestar no mundo, por isso registros de interações com outros deuses ou mortais é praticamente inexistente.

Deuses Menores

Os Deuses Menores são as divindades mais próximas dos mortais, pois suas origens estão enraizadas no próprio plano material. Nascidos em Nerak, esses seres ascenderam a um estado superior de consciência após uma grande iluminação ou por graça divina, preservando, contudo, seus corpos de origem. Diferente dos Deuses Maiores, que governam aspectos universais, os Deuses Menores exercem influência direta sobre domínios específicos, moldando o mundo de maneira mais tangível. Sua função primordial é assegurar que o planeta permaneça propício à vida e guiar as almas no caminho até as Três Mentas.

Ainda vinculados ao corpo de origem, esses deuses possuem acesso limitado ao plano etéreo, mas detêm conhecimento suficiente para instruir outros sobre sua natureza e como alcançá-lo. Sua origem mortal os torna mais próximos da humanidade, e por isso, frequentemente se fazem presentes em grandes festividades e eventos importantes, caminhando entre aqueles que os veneram. Esse contato direto reforça a conexão entre o divino e o terreno, lembrando aos mortais sua ligação com o sagrado e o eterno.

Luna



A irmã mais nova de Solaris é dita como brincalhona, alegre, cheia de energia e sempre disposta a ensinar quem quer que seja. Nascida ainda na Era do Fogo ela presenciou os nascimentos de outros deuses, andou entre os dragões ancestrais e os demônios e viu civilizações se erguerem e caírem diversas vezes.

Luna é a responsável por manter o fluxo de éter no mundo, sendo ela a principal deusa de toda e qualquer forma de magia e segredos místicos. Ela também é a mãe de todas as criaturas da noite e a guia daqueles que viajam ou se perdem na escuridão.

Seu principal ensinamento é Prudência, a escuridão, principalmente a do coração mortal, é um caminho traiçoeiro e deve ser percorrido com cuidado e sabedoria.

Em ordens arcanas, ocultas e exóticas, cada face da deusa da noite representa uma das quatro forças que regem o mundo da magia. A face da Lua Cheia representa a energia divina,

que chove de forma invisível no mundo e cria a conexão necessária aos mortais para conjurar milagres. A face da Lua Crescente representa a energia natural, ligada à magia primitiva, pois se diz que a natureza é divina em essência e aproxima o mundo material do mundo mental. A terceira face é da Lua Minguante que se conecta a energia arcana e as feitiçarias pois, de forma oculta, a energia arcana é o intermédio entre o natural e o sobrenatural, sendo uma ponte. Por último, a face da Lua Nova representa o oculto e o sombrio, se ligando à energia sobrenatural mais densa que rege o plano astral inferior, Umbral, e abre conexões para criação de sortilégios e maldições.

Matolthar



A descoberta do ferro centenas de anos atrás revolucionou o mundo de tal forma que o akalin responsável por isso recebeu a honraria máxima possível.

O deus akalin da ambição, Matolthar, é alguém curioso e explorador, sempre viajando e visitando lugares novos, tanto que não é incomum encontrar ele passeando pelas ruas de grandes impérios ou pequenas vilas, visitando bares, restaurantes, teatros e festivais, sempre no meio do povo. Ele dispensa qualquer cortesia ou reverência exagerada direcionada a ele, preferindo ser mais casual e direto, rindo alto, dividindo bebidas e histórias, essa é a natureza livre dele.

Mas é preciso sempre ser lembrado que, apesar de tudo, ele ainda é um deus, e se porta como tal quando necessário. Matolthar tem um senso de justiça grande e não tolera opressão, lembrando que a ambição é uma faca de dois gumes, e quando direcionada pelo mal, é o martelo desse deus que ela encontra no caminho. Existem diversas ocasiões onde o akalin pessoalmente interferiu em assuntos mortais, evitando guerras que seriam catastróficas, ou derrubando ameaças que ele julgou serem além da capacidade deles.

E é dessa forma quase desleixada que o deus da ambição guia e inspira todos que o encontram ou oram em seu nome, sempre caminhando em direção a um futuro melhor.

Adar



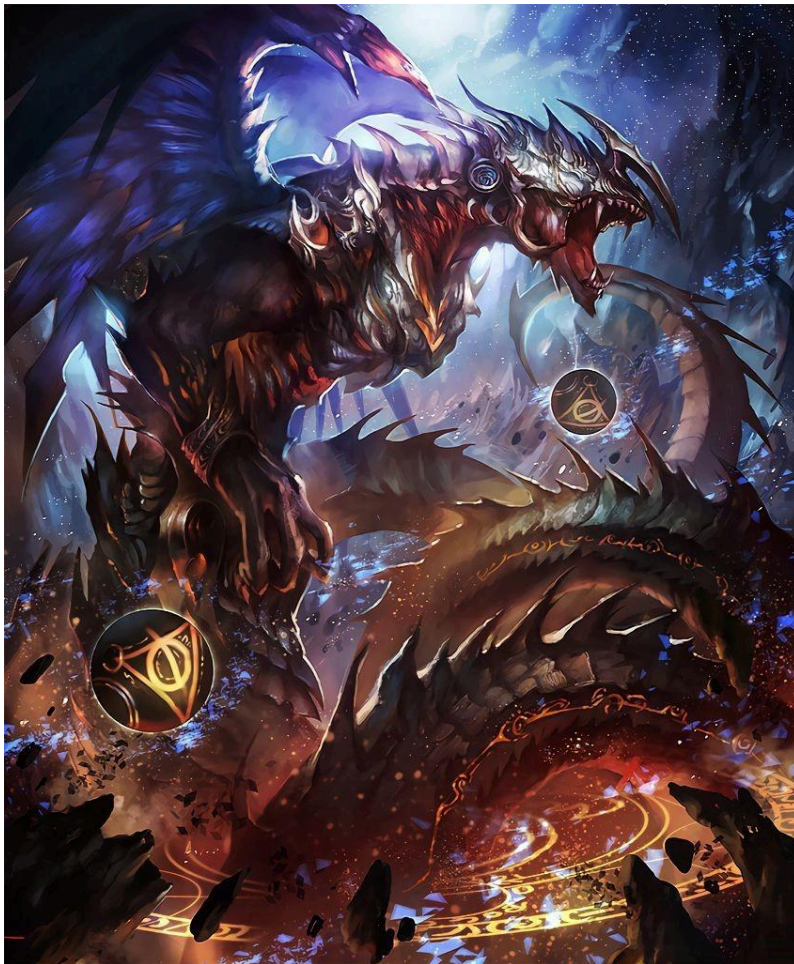
É dito que os dragões ancestrais foram os primeiros seres a caminhar na recém-nascida Nerak quando tudo ainda era lava e brasa deformada, os dragões eram criaturas titânicas que dominavam os lagos de lava e as terras de enxofre, suas escamas eram rochas duras como diamante e vermelhas como rubi brilhante, a pele era como aço para suportar as temperaturas e fogo corria pelos seus corpos como sangue, porém uma característica diferente era que nenhum deles possuía asas com exceção de um.

Adar foi um dos primeiros e o mais forte dos ancestrais no mundo e o primeiro que possuía asas podendo subir até os céus e atravessar a terra em poucas horas, ele era respeitado

entre os dragões por seu imenso poder e até mesmo Paytan o via como igual. Adar governou os dragões por milhões de anos até que o mundo começou a mudar e esfriar, os dragões e demônios até mesmo presenciaram o nascimento de deuses como Luna e Okeanos.

Foi nascimento de Yggdrasil que colocou um ponto final na Era do Fogo, desde então os demônios se retiraram para o oque hoje é o submundo e os dragões aos poucos foram mudando, o tamanho deles foi diminuindo, seus corpos foram se adaptando aos diversos ambientes e a cada nova geração de dragões eles iam mudando mais e mais até os dias de hoje onde nenhum deles tem traços dos seus ancestrais. Apenas Adar se manteve o mesmo, sempre crescendo em poder ele é temido e respeitado tanto pelos dragões quanto os habitantes de Nerak.

Ouroboros



Os tempos de calamidade foram gravados em pedra não só na história de Nerak como na mente de todos ao redor do mundo tudo, durante a destruição total muitos acreditam firmemente que a Serpente que Devora a Terra era na verdade um emissário enviado como castigo pelo universo ou mesmo um deus conquistador que caiu no mundo por vontade própria.

Essa crença continuou mesmo após a queda da serpente, primeiro com pequenos grupos se formando e alguns anos depois cultos a Ouroboros começaram a se formar com seus seguidores afirmando que ele era um deus da destruição, que não havia de fato morrido e que um dia voltaria, assim como o próprio símbolo de Ouroboros que foi o que originou seu nome, ele era eterno.

O Ouroboros é visto como um deus que vem para encerrar um ciclo, uma criatura que destrói o antigo para dar lugar ao novo e começar uma nova era. Essa crença é reforçada pelas mudanças que a sua chegada trouxe ao mundo como a mudança no calendário, o avanço tecnológico acelerado e pequenas nações se erguendo das ruínas do antigo mundo, tudo isso serve como prova de que um mundo novo nasceu graças a ele.

Paytan



Milhões de anos atrás, quando Nerak ainda era um mar de fogo e lava em formação para o que se conhece hoje, nasceram os dragões ancestrais e Paytan. Dizem que o pai de todos os demônios foi o primeiro a andar no caos de lava e brasa na ainda jovem Nerak junto com os dragões ancestrais, e foi com esse fogo primordial que ele deu vida aos seus filhos que povoaram o mundo.

Diversos contos de grandes conflitos e tempos de paz com os dragões são cantados nas lendas dos demônios hoje em dia, porém essa Era do Fogo teve seu fim quando Nerak

começou a tomar a forma que conhecemos hoje com as temperaturas baixando e os mares começando a se formar.

O nascimento de Yggdrasil foi o ponto final para os demônios deixarem a superfície, hoje eles residem no subterrâneo bem próximo ao centro do planeta que possui condições semelhantes ao do seu antigo habitat. Paytan governa o submundo atualmente e atende aos chamados daqueles que desejam uma fração da sua sabedoria antiga, seja ele demônio ou não. Paytan ensina a todos sobre o poder do discernimento, saber separar e analisar, determinar e concluir de forma imparcial.

Hualong Zhenzai



Hualong Zhenzai, o Deus Dragão-Serpente é uma divindade fascinante e multifacetada, cujos domínios transbordam criatividade e mistério. Ele é representado como uma serpente dragônica de proporções colossais, com escamas que brilham como estrelas sob a luz da lua, refletindo infinitas cores, como se carregassem os sonhos e desejos de todas as criaturas. Seus olhos, ora gentis, ora enigmáticos, têm o poder de revelar a verdadeira essência daqueles que cruzam seu caminho.

Zhenzai é uma divindade brincalhona, conhecida por sua natureza imprevisível e curiosidade insaciável pelo mundo mortal. Ele frequentemente assume formas mortais ou até objetos inanimados para explorar o mundo e interagir com seus habitantes. Como um mestre das

transformações, suas aparições são tão variadas quanto sua criatividade permitir, ele pode surgir como um artista excêntrico, um viajante misterioso, uma criança travessa ou até mesmo uma tempestade efêmera de pétalas dançantes.

Essa inclinação para a diversão não diminui sua profundidade, Hualong é também um deus sábio, cujo riso frequentemente carrega lições profundas. Ele acredita que a vida é um grande palco de possibilidades infinitas e encoraja todos a abraçarem a mudança, enfrentarem desafios criativos e encontrar beleza nas sombras mais profundas dos sonhos, reino esse que ele caminha livremente, guiando os mortais em jornadas visionárias que desafiam suas percepções e os inspiram a alcançar o impossível. Ele também é protetor dos sonhadores e das ideias nascidas nos reinos do inconsciente.

Ele celebra a mudança em todas as suas formas, desde o crescimento pessoal até as grandes metamorfoses da natureza e da sociedade. Para Hualong, nada é mais sagrado do que a habilidade de se reinventar.

Considerado o patrono dos artistas, Hualong inspira aqueles que buscam expressar o que é inefável. Diz-se que cada pincelada ousada, canção evocativa ou poema enigmático é uma saudação ao seu espírito.

Os deuses do Abismo

Os deuses do Abismo não são malignos no sentido popular, não tramam contra a criação, nem buscam corromper corações mortais. Eles são o mal em sua forma mais pura: forças que existem porque a própria existência material é imperfeita, finita e cheia de rupturas. Como tempestades que varrem sem intenção ou terremotos que simplesmente acontecem, esses deuses operam de forma amoral.

Eles representam tudo aquilo que o mundo tenta esconder, a violência latente, o impulso destrutivo, a sombra que acompanha cada pensamento e habita no fundo de cada coração. Sua presença é um lembrete constante de que o mal não é algo estrangeiro, distante ou nascente de forças externas, mas uma possibilidade sempre presente dentro de cada ser vivo.

Os deuses do Abismo não punem apenas por punir, eles são consequências diretas das falhas mortais, mostrando ao mundo que nada escapa às forças fundamentais que moldam a existência: Causa e Efeito. Encontrá-los é confrontar a dureza da vida, a fragilidade do ser e a escuridão interior que todos carregam.

Enquanto os mortais continuarem a alimentar a maldade inerente que existe em cada um deles, os deuses do abismo serão inevitáveis. E na implacável honestidade de sua natureza,

oferecem a lição mais dura e mais verdadeira: O mal não vem de fora, ele nasce no coração dos vivos, e os deuses apenas servem de recordação desse fato.

Kil'Anor



Entre os deuses do Abismo, Kil'Anor é o mais silencioso. Ele não inspira batalhas, não semeia discórdia, nem escolhe vencedores. Kil'Anor simplesmente está onde o conflito existe, desde a mais vasta guerra até a menor disputa entre dois mortais.

Sua presença paira sobre os campos de batalha como uma sombra fria, observando com absoluta imparcialidade. Para Kil'Anor, a glória, a honra e a tragédia não têm peso. Ele não se interessa por motivos ou causas, apenas cumpre sua função eterna de ceifar aqueles que caem em combate e conduzi-los ao destino que lhes aguarda além da vida.

Kil'Anor personifica as verdades que ninguém quer admitir: A violência, o ódio e a vontade de destruir, cada uma dessas forças é alimentada todos os dias nos corações de cada pessoa. Cada golpe desferido, cada sangue derramado, revela o quanto a violência nasce primeiro dentro de cada pessoa. Assim, o deus da guerra é menos um carrasco e mais um espelho mostrando aos mortais o custo de suas escolhas e a profundidade do abismo que carregam.

Invocar o nome de Kil'Anor não é pedir força, mas reconhecer a realidade dura e antiga que ele encarna, na guerra, ninguém é inocente e todos pertencem a ele no fim.

Mealrak



Mealrak é o deus abissal que caminha onde a vida enfraquece, nas febres que queimam, nos venenos que corroem, nas doenças que dobram o corpo e silenciam a voz. Ele não espalha

pestes e nem cria enfermidades, ele apenas as acolhe como parte inevitável do ciclo que mantém o mundo em constante transformação.

Sua presença é tão natural quanto a decomposição, tão antiga quanto o primeiro ser vivo que adoeceu. Mealrak representa a verdade crua da evolução, a vida material é frágil, a qualquer momento o corpo pode vacilar e inevitavelmente ser ceifado para debaixo da terra, desde um morador de rua até a maior das lendas, ninguém escapa dos olhos do deus das pragas. Ele é o aspecto sombrio, porém necessário, da própria existência biológica.

Raramente fala aos mortais, e quando o faz, suas palavras são como um hálito frio que atravessa a alma, diretas e inescapáveis. Mealrak não julga, mas em sua sombra há um sentido de retorno. Muitos dizem que aqueles que espalharam sofrimento, crueldade ou corrupção acabam encontrando nele a colheita inevitável de suas ações, conhecendo a mais pura lógica silenciosa do mundo: aquilo que se planta, se colhe.

Mealrak não é inimigo da vida, e sim sua contraparte inevitável. Ele lembra aos mortais que toda existência é frágil, que toda ação deixa marcas, e que a doença, quando chega, não enxerga riquezas, status ou índole. Ele é o sussurro final que acompanha a queda dos corpos debilitados, conduzindo cada alma ao seu destino com a mesma calma com que a natureza consome o que já cumpriu seu papel.

Vigard



Quando a terra resseca, quando celeiros vazios ecoam o silêncio da miséria e quando aldeias inteiras curvam-se sob a sombra da escassez, os olhos de Vigard se viram em sua direção. Seu corpo colossal paira sobre ruínas e vilas abandonadas, observando em silêncio o momento de cumprir seu papel inevitável.

Vigard não cria a fome, apenas surge onde a injustiça e imprudência existe, onde a ganância dos poderosos estrangula o sustento do povo, onde chefes de aldeia escondem grãos enquanto crianças definham, onde reis racionam a água por puro desdém. A fome é um monstro que surge, destruindo tudo de forma indiscriminada, é a sombra que consome tudo em sua marcha.

É dito que os ventos do inverno são trombetas que anunciam a vinda do dragão púrpura, incitando receio e alertando aqueles que não desejam conhecê-la de perto a se prepararem.

Também é dito que ela reserva um destino particularmente cruel para quem ativamente cria as condições ideais para sua vinda, os fazendo definhar de forma lenta, cedendo aos poucos, os fazendo sentir na pele aquilo que causaram.

Em sua vigília eterna, Vigard lembra a todos que não existe fome sem causa. Que onde ela pousa, a culpa raramente é dos mortos. Ela é a consequência moldada em forma de dragão, o reflexo brutal da ganância.

Deuses e seus Seguidores

Em Nerak não existem devotos e servos de nenhum deus, com exceção de um que já se foi, pois seus propósitos vão além de influência e domínio. Um deus foi colocado no mundo para exercer sua função, com cada um trabalhando e fazendo sua parte, Okeanos garante a existência de água para todos, Yanar gera tudo que vem da terra e Solaris engloba todos com sua luz e seu calor. Em Nerak, cada deus é uma manifestação do próprio mundo e não um senhor que exige adoração.

Rezar para um deus não é um ato de súplica ou um pedido por milagre, mas um momento de reflexão, um convite para olhar para dentro de si e encontrar a força necessária para seguir adiante. Okeanos ensina a fluidez e a resiliência, a capacidade de se adaptar às correntes do destino sem perder a essência. Yanar inspira o crescimento e a persistência, lembrando que toda grandeza nasce de raízes firmes. Solaris, com sua luz incansável, lembra a todos que a esperança e a clareza vêm daqueles que se permitem brilhar, mesmo nas trevas.

Os deuses de Nerak não pedem sacrifícios, templos ou louvores. Eles não concedem dádivas a quem se ajoelha, nem punições a quem se esquece deles. Sua existência é um lembrete de que cada ser carrega dentro de si o potencial para ser tão grandioso quanto as forças que moldam o mundo. E assim, em Nerak, a fé não é um laço de submissão, mas um caminho para a compreensão e o aprimoramento de si mesmo.

Santos e Hereges

Os Santos e os Hereges caminham na mesma fronteira tênue entre o humano e o divino. São seres que ultrapassaram os limites naturais da existência mortal, adquirindo força, longevidade e poder além do alcance de reis, lendas ou heróis. Ainda podem morrer, mas não envelhecem, e muitos vivem séculos sem que o tempo deixe marcas. Seus corpos brilham com sinais inconfundíveis dessa ascensão: os Santos possuem olhos que irradiam luz dourada e uma auréola como chama suave sobre suas cabeças; os Hereges, por sua vez, exibem um brilho carmesim nos olhos e uma auréola retorcida, escurecida, como se

corroída por algo profano. Embora semelhantes em origem, suas naturezas seguem caminhos opostos.

Os Santos são venerados como guardiões, exemplos de virtude ou esperança. Alguns reúnem discípulos, formam ordens sagradas ou protegem cidades inteiras. Outros preferem viver anonimamente, ajudando onde podem sem exigir adoração. A fé depositada neles os fortalece, permitindo que realizem milagres, curem feridas incuráveis ou abençoem terras inteiras. Porém, mesmo os Santos têm coração humano. Podem sentir dúvida, raiva, orgulho ou inveja, e muitos já tombaram por ceder às mesmas tentações que deveriam combater.

Os Hereges, por outro lado, são aqueles que recusaram o caminho da luz ou foram consumidos por algo sombrio em seu interior. Não são meros vilões, são a prova viva de que poder sem equilíbrio pode distorcer a alma. Alguns Hereges desejam dominação, destruição ou culto cego, outros simplesmente acreditam que a ordem do mundo é um erro e buscam reescrevê-la à força. Sua presença corrompe, suas bênçãos se tornam pactos, e seus milagres raramente vêm sem preço. A adoração que recebem os fortalece tanto quanto aos Santos, mas seu poder se manifesta em pragas, tormentos e terríveis mudanças. Enquanto os deuses representam conceitos eternos e imutáveis, Santos e Hereges representam escolhas.

Eles são o que um mortal poderia se tornar se tocasse o divino: grandeza ou ruína, salvação ou queda. E por isso, mais do que qualquer deus, eles moldam o mundo de forma direta. Suas bênçãos podem erguer reinos. Suas maldições podem destruí-los. Santos e Hereges são divindades na carne do mundo. E o mundo jamais esquece seus nomes.

Boudica, a Santa Impetuosa

Moradia: Arquipélago Wamanuki

Arma Preferida: Espada Grande



Boudica é conhecida tanto por sua força quanto por seu coração expansivo. De perto, ela é calorosa, barulhenta e cheia de vida, diferente da imagem solene que muitos esperam de uma santa. Ela ri alto, fala com as mãos, dá tapas amigáveis nas costas que podem quase derrubar alguém, e chama seus seguidores de “meus filhos” sem a menor cerimônia. Sua presença é a de uma fogueira grande em uma noite fria, impossível de ignorar e difícil de não se aproximar.

Ela trata aqueles que protege com o carinho e a firmeza de uma mãe experiente. Aconselha, alimenta, puxa a orelha quando é preciso e defende com o corpo quando necessário. Em sua visão, cada pessoa sob seus cuidados é alguém que merece crescer forte, livre e capaz de se erguer sozinho. Seus “ensinamentos” raramente são teóricos, pois ela ensina vivendo, guiando, abraçando, lutando.

Apesar dessa doçura calorosa, Boudica é feroz quando enfrenta injustiça. Basta que ela veja alguém intimidando, humilhando ou oprimindo outro para que seu olhar dourado se inflame. Nessas horas, não há hesitação ou conversa longa: ela avança como uma tempestade, espada em mãos, sem medo de se colocar como escudo entre o fraco e o tirano. Sua fúria, porém, nasce do amor. Amor feroz, protetor, inabalável.

Na paz, ela gosta de cozinhar para seus seguidores, ensinar canções antigas, trançar cabelos e contar histórias exageradas de batalhas passadas, sempre rindo como se o mundo ainda estivesse cheio de possibilidades. Ela incentiva a camaradagem, o riso, a força coletiva.

Em batalha, ela é uma muralha viva. Seus movimentos são intensos, diretos e cheios de propósito. Sua espada larga, que muitos mal conseguem erguer, parece leve em suas mãos. É comum que permaneça na frente da linha, chamando seus “filhos” a seguirem logo atrás, servindo de inspiração para todos.

Para quem a segue, Boudica é mãe e guia. Para quem tenta tomar o que é dos outros, ela é o rugido antes da queda.

Seguidores: Aqueles que decidem seguir os ideais de Boudica são chamados de Irmãos de Batalha e se comprometem a lutarem pelo que acham ser o correto, são pessoas que se cansaram de ver injustiças e decidiram agir. Um seguidor de Boudica é inconfundível, alguém orgulhoso e confiante, sempre com um sorriso no rosto, que está sempre pronto para um desafio e nunca recua, mesmo frente a morte certa, geralmente preferem agir antes de pensar e seus métodos em combate são menos calculados, baseados quase que inteiramente nos instintos. Eles dedicam suas vitórias à santa, e a adoram não como uma figura elevada, mas a enxergam como uma mãe que os acolheu e ela é muito respeitada por isso, fato esse que também contribui para que os seguidores tratem uns aos outros como irmãos.

Orações

Oração do Fôlego Ardente

“Santa Boudica, chama que nunca se apaga,
enche meu peito com tua coragem,
faz ecoar em minha voz tua força,
e guia meus passos como alguém não teme tempestade.
Que eu grite minhas verdades,
e viva com a intensidade que agrada aos teus olhos.”

Prece de Coragem

“Santa guardiã dos filhos desordeiros,
abraça-me com teus braços ardentes,
repreende-me quando eu tombar,
mas nunca permitas que eu perca o fogo da vida.”

Práticas

- Rituais barulhentos com celebração com cânticos fortes e estrondos de tambores.

- Proteção comunitária, uma prática que incentiva seguidores a ajudarem uns aos outros como irmãos de sangue.
- Provas de coragem, um teste de desafios físicos ou emocionais para fortalecer espírito e união.
- Acolhimento de qualquer necessitado, que recebe comida, voz e proteção dentro da comunidade.

Rosaria, a Herege do Hedonismo

Moradia: Skaar

Arma preferida: Chicote



Rosaria é uma sedução transformada em presença física. Onde quer que esteja, o ar parece ficar mais quente, os sentidos mais atentos, o coração mais rápido. Seu corpo é elegante e gracioso, seus olhos possuem um brilho carmesim que nunca revela tudo o que está pensando, e sua voz soa como promessa e provocação ao mesmo tempo. A auréola que flutua sobre sua cabeça não é luminosa como a dos Santos, é dourada, sim, mas reluz de um modo febril, quase hipnótico, como ouro derretido prestes a queimar.

Ela é **calma**, mas nunca tranquila. Seu sorriso é sempre um pouco maior do que deveria ser, suas palavras sempre possuem uma segunda camada. Conversar com Rosaria é como dançar

em uma corda esticada sobre um abismo, excitante, encantador, e perigosamente fácil de se deixar levar.

Rosaria prega o prazer como verdade universal. Segundo ela, a vida não tem propósito maior do que sentir, desejar, e saciar. Não vê pecado no desejo, nem nobreza no sacrifício. Para ela, a dor pode ser uma ferramenta, mas nunca um destino. Seus seguidores são tratados como convidados eternos em uma festa sem fim desde que aceitem suas regras: entreguem-se, corpo e alma, ao que sentem.

Rosaria é a mãe que **acolhe**. Ela oferece braços aconchegantes aos quebrados, atenção aos solitários, carinho aos esquecidos e em troca recebe uma devoção tão profunda que muitos se perdem nela. Seu afeto é verdadeiro, mas nunca gratuito.

Apesar do ar sedutor e do sorriso florido, Rosaria é extremamente inteligente. Nada escapa a seus olhos. Cada gesto, cada olhar, cada silêncio é ouvido e interpretado. Ela sabe persuadir, sabe manipular e sabe liderar. A crueldade só surge quando algo ousa negar aquilo que ela considera **essencial à vida**. Para Rosaria, reprimir o desejo é cometer uma violência contra o próprio ser.

Em combate, ela não é bruta. Ela dança. Seus movimentos são suaves demais para serem humanos, fluidos demais para serem aprendidos. Os golpes que desfere parecem parte de uma coreografia delicada, mas terminam sempre deixando sangue e suspiros no ar. Ela luta com a mesma intensidade com que ama.

Seguidores: Um hedonista é alguém que abriu mão da temperança e decidiu viver em prol do que lhe agrada, seja o álcool, a comida ou uma vida de puro luxo com roupas caras e um estilo de vida voltado à ostentação. Todo tipo de seguidor pode ser encontrado ao redor do mundo, desde pessoas comuns que apenas dedicam suas vidas a prazeres momentâneos, até tipos mais extremos que, de forma distorcida, também são encorajados a praticarem atos hediondos como matar e estuprar desde que isso lhes tragam a gratificação que buscam, não existem limites reais para quem segue Rosaria.

Orações

Oração do Corpo Sagrado

“Rosaria, aquela que reina sobre prazeres e sensações,
abençoa e guia meu corpo,
liberta minha alma da culpa, e da retidão,
e ensina-me a sentir cada momento como um presente divino.”

Cântico do Êxtase

“Grande Rosaria, guia meus sentidos,
que eu encontre êxtase no toque,
felicidade no riso
e satisfação no prazer.”

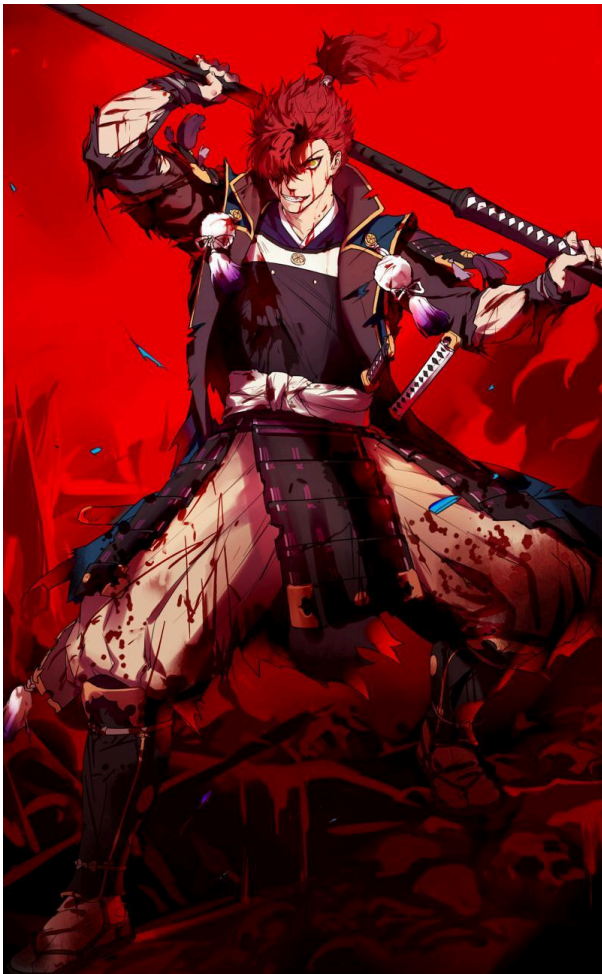
Práticas

- Banquetes comunitários repletos de música, dança, comida e orgias.
- Rituais sensoriais com perfumes, incensos, tecidos, sabores e toques.
- Celebração dos corpos com pintura corporal ou tatuagens simbólicas.
- Confissão do desejo, ato onde praticantes admitem seus desejos sem vergonha.

Nagayoshi, o Herege da Violência

Moradia: Yama Hay

Arma Favorita: Alabarda



Nagayoshi é a encarnação viva do prazer que existe no combate. Não luta por glória, poder, honra ou propósito. **Ele luta porque lutar o faz sentir vivo.** Seu corpo é forte, marcado por cicatrizes profundas que ele exibe como troféus, e seus olhos carregam um brilho febril, como se estivesse sempre à beira de uma risada, ou de um massacre. Sobre sua cabeça, sua auréola dourada é quase agressiva, brilhando como o sol refletido no fio da lâmina.

Ele é um homem que fala pouco, mas ri muito. Uma risada rouca, cheia, descontrolada, que ecoa pelos campos de batalha como um mau presságio. Quando se sente entediado, fica inquieto, estranhamente silencioso, como uma fera presa. Mas quando a guerra começa, é como se o mundo finalmente se encaixasse em seu devido lugar.

Apesar de sua crueldade, Nagayoshi tem um tipo particular de sinceridade. **Ele nunca mente.** Nunca faz promessas vazias, nunca diz palavras bonitas. Se gosta de alguém, demonstra camaradagem ríspida e presença constante. Se despreza alguém, apenas deixa claro que está ansioso para encontrá-lo em campo aberto.

Seus seguidores o tratam como um patrono da força e da coragem. Muitos são guerreiros que buscam provar seus limites. Ele os chama de "meus bravos", um título de respeito. Nagayoshi não protege seus seguidores do perigo, ele os empurra diretamente para dentro dele.

Em batalha, Nagayoshi é brutal e preciso. Maneja sua alabarda como se fosse extensão do próprio braço, com movimentos largos e dançantes. Seus passos são ritmados, quase elegantes. Ele **celebra** o confronto, cada choque de armas um brinde, cada gota de sangue um verso de poesia violenta.

Seguidores: Quem segue Nagayoshi devota sua vida para o conflito, acreditando que a guerra é um meio para um fim, na filosofia deles, a guerra é uma ferramenta que subjuga os fracos, mantendo a nação fortalecida e sempre no auge, com pessoas de corpo e mente fortes no comando. Para eles a paz prolongada é uma ilusão perigosa que enfraquece a nação e corrompe seus governantes. Eles acreditam que apenas através da guerra constante é possível purificar a sociedade e garantir que apenas os dignos alcancem o poder. Seus guerreiros são treinados desde cedo para enfrentar batalhas sem hesitação, cultivando uma disciplina rígida e uma mentalidade implacável. A morte em combate é vista como a mais nobre das honras, enquanto a fraqueza e a rendição são condenadas como as maiores vergonhas.

Orações

Clamor da do Sangue Ardente

“Nagayoshi, que respira guerra,
concede-me um braço firme,
um coração que não fraqueja
e olhos que não desviam diante da dor.
Que eu encontre significado no conflito
e que a violência seja minha verdade, não meu descontrole.”

Mantra do Sangue Contido

“Senhor da guerra e do sangue, guia meu ímpeto,
que eu domine meu ódio e minha sede antes que elas me dominem.”

Práticas

- Duelos controlados para medir força e disciplina entre os devotos.
- Treinamentos envolvendo manter o corpo imóvel enquanto se força todos os músculos.
- Armas consagradas são lâminas marcadas com adornos ou pinturas simbólicas.
- Vigílias silenciosas antes de batalhas.

Kailani, a Herege da Perfídia

Moradia: Yggdrasil

Arma Favorita: Adaga ou Besta



Kailani é a encarnação da delicadeza enganosa, uma figura serena, sorridente e profundamente enigmática que esconde, por trás de cada palavra doce, uma mente afiada o

suficiente para derrubar impérios inteiros. Sua presença é marcada por corvos vigilantes, pela aura dourada que flutua sobre sua cabeça e, sobretudo, pelos olhos vazios cobertos de cicatrizes, sinais de uma cegueira que jamais reduziu sua percepção do mundo, apenas a tornou mais profunda.

A Herege da Perfídia fala como quem confia segredos, se move como quem conhece todos os caminhos e age como alguém que já calculou os próximos dez passos. Hospitaleira, espirituosa e eternamente bem-humorada, Kailani conquista multidões com histórias, conselhos e promessas veladas de um futuro melhor, mas cada palavra sua é um fio puxado na vasta teia que ela mesma teceu. Ela raramente ergue a voz, pois para ela, a verdadeira força está em convencer, dobrar e manipular. A violência é sempre o último recurso, ainda que, quando usada, seja rápida, silenciosa e devastadora.

Kailani não governa pela força, mas pela inevitabilidade. Sua presença molda decisões, altera alianças, redireciona exércitos e rearranja destinos, tudo sem que sua mão precise aparecer. Talvez esse seja o motivo pelo qual, mesmo após massacres, manipulações e tentativas de tomada de poder, ela anda livremente por Yggdrasil e além: ninguém ousa desafiá-la duas vezes. E todos sabem que resistir a Kailani é apenas escolher a forma como ela vencerá.

Afinal, nas sombras onde reina a perfídia, não existe trama que ela não compreenda, e nenhuma teia na qual ela não seja a aranha.

Seguidores: Políticos, governantes, nobres, comerciantes ou apenas pessoas comuns com sede de levar vantagem, são esses tipos de pessoas que são mais comumente associados a Kailani, a influência da nevalim é sentida e praticada de forma sutil, com o único objetivo de manter o controle. Quem segue essa herege vê a manipulação e a astúcia como ferramentas essenciais para alcançar e manter o poder. Para eles, a verdade é maleável, e a capacidade de dobrar os outros à sua vontade é um sinal de sabedoria, não de corrupção. Suas práticas variam desde negociações sutis e alianças calculadas até intrigas mais ousadas, sempre com o propósito de assegurar sua posição e influência. Raramente assumem uma postura agressiva direta, seus seguidores preferem agir nas sombras, tecendo redes de controle onde a força bruta falharia.

Orações

Mantra da Língua Afiada

“Kailani, senhora das máscaras,
dá-me palavras que dançam,
olhos que enxergam além das mentiras,

e passos leves que jamais caiam em armadilhas.”

Prece da Sombra Esperta

“Herege da Perfídia, guia minha astúcia,
que eu saiba quando falar,
quando calar,
e quando virar o jogo.”

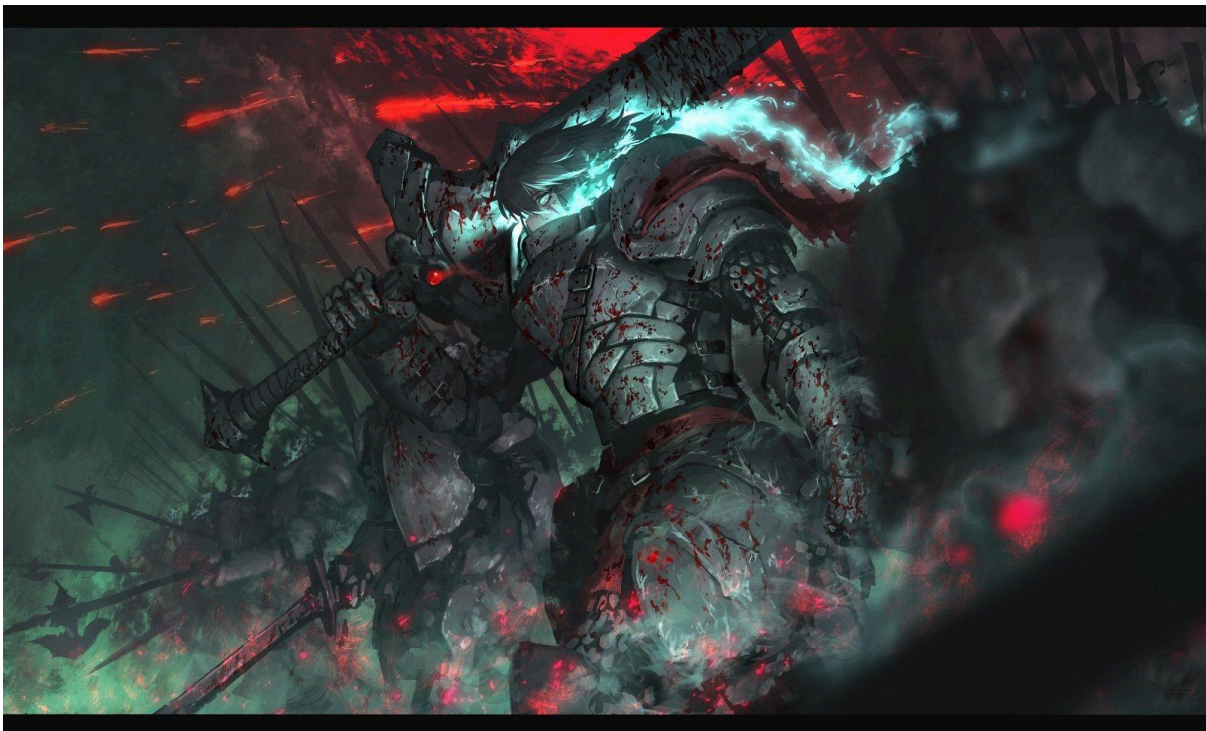
Práticas

- Jogos mentais e enigmas como atos de aprendizado.
- Nunca oferecer algo de bom grado. Sempre ter a certeza de negociar vantagens ou favores em troca.
- Rituais com espelhos para trabalhar a autoconsciência.
- Aplicação de truques e disfarces como expressão máxima de fé.

Malik, o Santo Morto-Vivo

Moradia: Aegirthia

Arma Favorita: Foice



Silencioso como o próprio túmulo e inevitável como a passagem do tempo, Malik é uma presença que assombra o mundo desde o dia em que retornou da morte como um Santo. Diferente de outros seres de sua ordem, ele não busca adoração, influência política nem

expansão territorial. Malik existe como um lembrete cruel e sereno daquilo que todos temem, mas que inevitavelmente alcançará cada criatura viva: o fim.

Sua aparência varia conforme o corpo que ocupa, pois Malik não possui um corpo próprio. É uma consciência errante, capaz de abandonar e reassumir cadáveres como quem troca de vestes, movendo-se entre eles com naturalidade perturbadora. Quando se manifesta seus olhos irradiam a luz dourada típica dos santos, embora, no caso dele, essa luz pareça sempre mortiça, como uma vela prestes a apagar.

Malik não fala muito. É um santo de poucas palavras, e suas raras expressões são quase sempre calmas, serenas e desprovidas de emoção. Ele não demonstra raiva, compaixão ou orgulho, apenas uma estranha aceitação pálida, como se já tivesse atravessado tanto sofrimento e tempo que nada mais lhe causasse impacto. Para muitos, sua presença é uma verdade libertadora.

Ainda assim, apesar de sua natureza fria e distante, Malik não é necessariamente malévolo. Ele intervém apenas quando provocado ou quando suas doutrinas são violadas, e jamais demonstra interesse em governar ou destruir civilizações. Para ele, vida e morte são apenas estados transitórios, igualmente irrelevantes diante da eternidade.

Seguidores: O culto a Malik é diferente dos demais, o santo não expressa nenhum desejo de aumentar sua influência e nem mudar o mundo, aqueles que o cultuam praticam a ideia de que o corpo físico é uma prisão limitante e temporária, que a “vida” como os outros conhecem é apenas uma ilusão. Malik ensina para quem deseja a verdade sobre a morte, que ela não é o fim, é apenas mais uma etapa e encoraja seus seguidores a descobrirem isso por si mesmos. Seus seguidores também praticam a visão atemporal, mantendo em mente que tudo no mundo é passageiro, não importando se é uma pequena vila ou um gigantesco império, tudo se vai e nada dura para sempre, e por isso o desapego é a maior lição que todos devem aprender e praticar.

Orações

Prece do Silêncio Profundo

“Santo Malik das profundezas, que percorreu túmulos e retornou,
dá-me a calma para encarar meu fim,
o entendimento para entender o ciclo,
e a bravura para enfrentar o que cresce na escuridão da mente.”

Oração da Paciência

“Malik, guardião dos mortos inquietos,
acolhe meus temores,
ensina-me a viver com a morte ao meu lado,
sem medo e sem pressa.”

Práticas

- Acender velas para os esquecidos sem túmulo ao anoitecer.
- Meditação em catacumbas ou locais silenciosos.
- Oferta de água feita em altares, dedicados ou improvisados, símbolo da travessia entre mundos.
- Hábito da introspecção em noites de silêncio absoluto, focando-se na mente.

Willian, o Santo Cavaleiro da Probidade

Moradia: Astargia

Arma Favorita: Espada Longa ou Espada Bastarda



Entre todos os santos e hereges do mundo, nenhum inspira tanta reverência silenciosa quanto Willian. De figura esguia, movimentos graciosos e traços tão finos que facilmente enganariam os desavisados, sua presença é marcada por uma serenidade quase impossível de ser abalada, uma calma firme, disciplinada, que transmite segurança até aos corações mais desesperados. Seus olhos dourados carregam a clareza de alguém que olha para o mundo sem ingenuidade, com convicção profunda no que ele *pode* se tornar. A auréola acima de sua cabeça brilha de maneira suave, como uma chama constante.

Willian é, acima de tudo, um bastião da virtude. Ele acredita no poder transformador da retidão, porém sem a visão de um ideal inalcançável, mas como prática constante. Age com a compostura de um cavaleiro veterano e a paciência de um professor, sempre disposto a orientar aqueles que buscam o caminho correto. Sua voz é calma, mas firme, suas palavras

raramente são desperdiçadas. Ele fala com clareza, honestidade e uma convicção que torna difícil não ouvir.

Apesar disso, Willian não é rígido ou severo como muitos esperariam de um santo da probidade. Sua força reside na compreensão, ele conhece as limitações do mundo, sabe que perfeição absoluta é impossível e não exige o impossível de ninguém. Para ele, fracassos são parte do processo, e o importante é continuar caminhando. Essa postura compassiva faz com que muitos o enxerguem como um mentor, um guardião ou até mesmo como o irmão mais velho que nunca tiveram.

O santo se comporta com cortesia inata, fruto de uma vida moldada pela diplomacia e pela nobreza, mas nunca se coloca acima de ninguém. Ele caminha entre soldados, camponeses e governantes com a mesma postura respeitosa, acreditando que a virtude não pertence a classes ou títulos e sim às escolhas de cada indivíduo.

Willian é também famoso por sua disciplina. Em batalha, é um guerreiro elegante, preciso e metódico, jamais cruel. Ele evita conflitos desnecessários, mas quando precisa lutar, o faz com a determinação de quem carrega o peso de suas convicções nos ombros. Sua espada é extensão de sua vontade: firme, honrada e inabalável.

Seus seguidores veem nele o modelo ideal de liderança não um líder que domina pelo medo, nem um que exige perfeição absoluta, mas um que inspira pela integridade. Muitos dizem que estar na presença dele é como estar perante um espelho que revela quem você *poderia* ser no seu melhor. Ele não ordena, guia. Não julga, orienta. Não exige devoção, mas naturalmente a atrai.

Para quem venera Willian, a virtude é um caminho árduo, mas digno, a lei é um pilar importante, mesmo imperfeito, e o mundo, apesar de cruel, pode ser moldado para melhor, um ato de cada vez. E Willian, o cavaleiro que nasceu frágil e se tornou símbolo de força moral, permanece como farol dessa crença.

Seguidores: Aqueles que seguem William acreditam na extrema importância das virtudes, especialmente em prudência, justiça, temperança e caridade, são pessoas que pregam que todos devem sempre ser a melhor versão de si mesmos, mesmo com suas falhas. Lei e ordem, embora criados por mortais, e portanto falhos em essência, são fundamentais. Embora reconheçam suas imperfeições, acreditam que sem elas o mundo mergulharia no caos, tornando essencial sua preservação e aprimoramento. Os seguidores de William veem a retidão como um caminho a ser trilhado com esforço e dedicação, independentemente das dificuldades. Para eles, a virtude não é um estado de perfeição inalcançável, mas uma busca constante por crescimento. Acreditam que a justiça deve ser aplicada com discernimento, e que o verdadeiro poder não vem da força, mas da integridade e do exemplo.

Orações

Oração da Luz Serena

“Santo William, lâmina justa e coração firme,
ilumina meu caminho com prudência,
corrige minhas falhas com ternura,
e ensina-me a trilhar o caminho da virtude.
Que minha força venha da integridade,
e minha honra, da retidão dos meus atos.”

Prece da Probidade

“Santo Cavaleiro, guarda-me contra o orgulho,
contra a raiva fácil,
e contra o peso da mentira.
Que eu jamais me afaste do que é certo.”

Práticas

- Leitura de si mesmo buscando prudência, temperança, justiça e caridade.
- Alimentar, abrigar ou orientar aqueles que buscam ajuda.
- Confessar as próprias imperfeições, reconhecendo de forma honesta os próprios erros.
- Juramentos formais, todos feitos com mão sobre uma espada ou símbolo de lei.

Relações entre os Santos

Boudica, a Santa Impetuosa

Kailani

A relação entre Boudica e Kailani é um equilíbrio tenso entre desconfiança e conveniência. A santa impetuosa enxerga a nevalim como uma ameaça sorrateira, alguém cujos métodos vão contra tudo o que ela defende. Pequenas escaramuças entre seus seguidores surgem ao redor do mundo com frequência. Ainda assim, Boudica evita um confronto direto, ciente de que destruir Kailani poderia desequilibrar forças maiores. Ela a tolera, mas nunca baixa a guarda.

Malik

Para Boudica, Malik é um mistério distante. Ela reconhece seu poder, mas não enxerga nele

intenção de confronto, e isso basta para tratá-lo com respeito cauteloso. O sentimento é recíproco. Porém, o fato de Malik reforçar os exércitos de Nagayoshi com seus mortos causa profunda irritação à santa. Ela vê nisso uma afronta silenciosa, mesmo que Malik o faça apenas por autopreservação.

Nagayoshi

Entre Boudica e Nagayoshi existe um ódio que remexe os alicerces do mundo. Eles são extremos opostos: ela, protetora feroz de inocentes. Ele, a manifestação viva da guerra. Há registros de ocasiões em que os dois quase se enfrentaram em batalha direta, algo que poderia ter destruído continentes inteiros. Por esse motivo, Boudica se limita a frustrar os planos do herege sempre que possível.

Rosaria

Boudica não sabe exatamente o que pensar de Rosaria. A súcubo a trata com charme, flertes e elogios açucarados, deixando Boudica desconfortável e confusa. Mas há ressentimento nos olhos de Rosaria, ressentimento que nasceu quando Boudica rejeitou suas investidas amorosas. Desde então, a relação entre as duas permanece instável, oscilando entre cordialidade superficial e hostilidade velada.

William

Boudica nutre por William uma amizade sincera. Ela admira sua devoção e aprecia a calma que ele traz. Por sua vez, William encontra em Boudica um espírito tão forte quanto bondoso, ainda que impulsivo. Conversam sempre que conseguem, discussões profundas sobre honra, sacrifício, dever e o mundo que ambos tentam proteger. Ela o considera alguém que vale a pena proteger.

Kailani, a Herege da Perfídia

Boudica

Para Kailani, Boudica é uma peça valiosa, mas difícil de manipular. A nevalim tenta constantemente desgastá-la, derrubá-la ou corrompê-la, usando farsas cuidadosamente montadas. Uma trégua ilusória paira entre ambas, mas Kailani jamais cessa suas maquinações. Ela acredita que, caso conseguisse dobrar a força de Boudica, possuiria a arma definitiva.

Malik

Kailani teme Malik de forma visceral. A nevalim, acostumada a manipular qualquer ser vivo, sabe que nada pode fazer contra alguém que não sente, não teme e não é enganado. A simples ideia de se tornar mais um corpo sob o comando dele faz sua pele gelar. Por isso ela evita o santo morto-vivo com absoluto rigor.

Nagayoshi

Kailani vê Nagayoshi como uma ferramenta: uma criatura poderosa, previsível e excepcionalmente útil quando direcionada. Ela tenta, quando possível, instigá-lo contra seus inimigos, inclusive Boudica. Seus planos, porém, são frequentemente frustrados por William. Apesar disso, ela mantém interesse em dobrar o santo da violência a seu favor.

Rosaria

Entre Kailani e Rosaria existe algo próximo de amizade, ou o mais próximo que duas hereges podem ter. Elas se encontram secretamente, trocam favores e são cúmplices em diversas ocasiões. Mas mesmo essa relação é envolta em suspeita: Kailani sabe que Rosaria sempre quer algo, e Rosaria sabe que Kailani nunca fala a verdade inteira. Ainda assim, uma apoia a outra quando é conveniente.

William

Kailani detesta William com todo o fervor que seu coração ardiloso pode carregar. Ele é, para ela, a antítese absoluta de sua existência: incorruptível, disciplinado, resistente às seduções e mentiras do mundo. Sua simples presença irrita a nevalim. Ela o considera uma ameaça pessoal e um obstáculo às suas ambições.

Malik, o Santo Morto-Vivo

Boudica

Malik teme Boudica mais do que qualquer outro santo. Ele sabe que a Santa Impetuosa poderia destruir seus exércitos com facilidade, anulando séculos de acúmulo de corpos. Por isso a trata com profundo respeito e mantém seus mortos longe das suas fronteiras.

Kailani

Malik não sente nada em particular por Kailani. Ele percebe que ela evita sua presença e não vê razão para se opor a ela enquanto isso não atrapalhar seus interesses. Para ele, a manipulação dela é insignificante diante da eternidade da morte.

Nagayoshi

Malik reconhece em Nagayoshi um perigo tão grande quanto Boudica e, por isso mesmo, tenta apaziguá-lo oferecendo exércitos de mortos. Esse pacto silencioso funciona: o herege da violência respeita Malik e nunca cruza seu caminho sem motivo. Malik enxerga isso como uma convivência pragmática.

Rosaria

Rosaria, para Malik, é uma tola. Sua obsessão pelo prazer é vista como uma distração

miserável diante do verdadeiro destino de toda existência. Malik não a odeia, mas a considera frágil e sem propósito, alguém correndo em círculos para evitar encarar a morte inevitável.

William

A relação entre ambos é baseada em respeito mútuo. Malik vê em William um homem de honra, mas preso à ilusão da vida. William, por sua vez, tenta compreender a natureza do santo morto-vivo. Malik o admira por sua perseverança, ainda que acredite que sua busca por virtude seja vã.

Nagayoshi, o Herege da Violência

Boudica

O ódio entre ambos é lendário. Nagayoshi deseja enfrentá-la mais do que qualquer coisa, tudo pela simples experiência de lutar contra alguém digna de seu poder. Boudica, entretanto, evita o confronto direto para proteger o mundo de uma catástrofe. Isso apenas alimenta o ressentimento do herege.

Kailani

Nagayoshi trata Kailani com cordialidade e utilitarismo. Ela lhe oferece alvos, ele os destrói. Para ele, é uma relação vantajosa. Ele não teme a nevalim, mas tampouco confia nela. Vê-a como inofensiva no campo de batalha, e por isso não desperdiça energia com hostilidade gratuita.

Malik

Um aliado valioso. Malik fornece cadáveres, matéria-prima perfeita para um exército imparável. Nagayoshi respeita o santo morto-vivo profundamente e, em troca, o ajuda quando conveniente. Essa aliança é marcada por pragmatismo mútuo.

Rosaria

Rosaria é sua paixão secreta. Seu encanto, seu perfume, sua voz, tudo nela o fascina. Ele envia presentes, faz oferendas e até participa de cultos dela. Seu amor, porém, não o impede de se enfurecer com a paixão que a herege nutre por Boudica, aumentando o ódio que sente pela santa impetuosa.

William

Nagayoshi detesta William por dois motivos: É aliado de Boudica e quase sempre interfere em suas guerras. Apesar disso, ele sabe que enfrentá-lo diretamente seria tolice. William representa uma força que ele prefere não testar.

Rosaria, a Herege do Hedonismo

Boudica

Rosaria deseja Boudica com intensidade devastadora, e a odeia pelo mesmo motivo. A rejeição que sofreu a marcou profundamente, transformando desejo em rancor. Para Rosaria, Boudica é um sonho impossível, uma fantasia de dominação que se mistura ao ressentimento de uma paixão não correspondida.

Kailani

Rosaria considera Kailani uma aliada valiosa, talvez até uma amiga. Conversam longamente em segredo, trocando favores e confidências. Mas Rosaria sente que nunca vê a nevalim por completo, sempre desconfiando do que se esconde por trás da máscara.

Malik

Rosaria despreza Malik. Um ser sem emoções é, para ela, uma aberração. Prazer, dor, paixão, nada disso o toca. E por isso ela evita sua presença sempre que possível. Em raros momentos onde ambos precisam interagir, ela faz de tudo para que seja breve e que ambos possam seguir seus caminhos, método este também empregado pelo morto-vivo.

Nagayoshi

Rosaria trata Nagayoshi com carinho e interesse pragmático. Ela vê claramente sua paixão por ela e se aproveita disso quando deseja. Às vezes o leva para sua cama, outras o usa como peça conveniente. Ainda assim, há respeito, e até um leve afeto, na dinâmica dos dois. Ela sabe que em um confronto direto, seria esmagada, por isso evita conhecer o lado ruim do herege da violência.

William

Rosaria acredita que William é um hipócrita. Ele, por sua vez, despreza sua filosofia hedonista. Apesar disso, ambos mantêm aparências cordiais. A súcubo tenta agradá-lo quando convém, mas jamais concorda com ele. Ele, por sua vez, tenta compreender sua visão distorcida de liberdade.

William, o Santo Cavaleiro da Probidade

Boudica

William vê em Boudica uma força indomável, alguém que luta por seus ideais com paixão genuína. Ele, ao mesmo tempo, admira isso e se preocupa pela impulsividade que ela apresenta. Mesmo assim suas diferenças fortalecem a amizade, criando um vínculo raro entre santos de naturezas tão opostas.

Kailani

Entre William e Kailani existe ódio mútuo. Ele a vê como corruptora e ela o vê como obstáculo. Suas disputas são constantes e, em muitos casos, políticas e silenciosas. Ele tenta frustrar seus planos, ela tenta destruí-lo por dentro. Ambos sabem que são inimigos naturais e têm consciência que a balança do poder pode pender para um lado rapidamente se ambos não usarem suas cartas corretamente.

Malik

William respeita Malik, apesar de não compreendê-lo. A morte personificada desafia suas noções de moralidade e justiça. Ainda assim, há uma estranha paz entre ambos, talvez pela honestidade brutal que Malik representa, algo respeitável aos olhos do cavaleiro.

Nagayoshi

William enxerga Nagayoshi como uma ameaça à ordem e à vida. Ele tenta constantemente apagar incêndios políticos e militares causados pelo herege da violência. Nagayoshi o vê como um sonhador ingênuo, mas poderoso o suficiente para não ser descartado. Constantemente, tensões políticas fora de Yama Hai são apaziguadas pelo santo, algo que irrita o herege.

Rosaria

William se vê constantemente frustrado pela visão de mundo de Rosaria. Ela o provoca, o desafia, o testa. Ele tenta manter distância, mas ela sempre encontra um jeito de cutucar sua moralidade. Ainda assim, há respeito em ambos os lados, um respeito relutante, mas real. Não existe uma inimizade aberta e declarada, apenas a relação de duas pessoas que não se entendem e não entram no caminho um do outro.