

MAPA DO MUNDO



Dnammyr // OKYHOS (Limite do mundo/Fronteira dos heróis)
Iunit // ANZHU (???)
NORNSKALD // NZAROM el'fi (O fim do mar)

REGIÕES

MONTANHAS DO NORTE

Alfenhain

Bygir (*Edgard, Gerhard*) Castelo Kastlorn

Bergen

Bastiera

Alfe

Fonoror

Sun and Night

AsterHavyn (*Njorbiart*) Biblioteca de Landanflugir

Nororun

Sundale (*Yorganden, Niicha*)

Mountains Dawn/Mon D'laurole

Stir Fostia (*Saishin*)

Fos Avgi (*Saeki Shun*)

Neve e Gélido

Di Anfal Bar *O incansável/montanhas de gelo perpétuo* (*Syur, S'Flurr*)

Raykyak

CONTINENTE CENTRAL

Gália

Trondheim (*Sable*)

Cidades do mar vermelho *Portuárias próximas umas das outras*

Nordkapp *País das Pontes*

Draumr *Conhecidos pelo vinho, cidade portuária com termas*

Tres Terras

Reino dos Cavaleiros (*Montgomery, Boryas, Artoriart, Austreu*)

Efres *Palácio das Nuvens*

Ellyada *Grécia (Kaesar, Barca)*

ÚLTIMOS MARES DO SUL

Kemet/Kemish

Ken Kemet (*Tieb Eh Sen, Shuma*)

Nava Arash

Rio Tigre Eufrates *Mesopotâmia*

Ivrezor (*Bel Garion, Levi, Bampas*)

Bak Abir

TERRAS DO OESTE

Novo Mundo *America*

Norr

Yuushumeshar (*Dioriarkar*)

Yoshumeur (*Del, Morrier, Helado*)

Asholorr (*Zahu*)

lalorr

Ad/Leifsbudir

Lorr

TERRAS DO LESTE

Middle Rein (China) *Rota de Seda*

Yukon

Goarik (*Morgan, Waldrich*)

Gansu

TERRAS DO EXTREMO LESTE

[Rus'd Moroslav](#) *Rússia (Yamnaya, Kurgans, Escitas, Sármatas (amazonas))*

Novgorod *Mar Negro Mar Cáspio*

Dniéper

Ladoga *Variagues*

Kara

Navy

Don e Volga *Amazonas*

Gelonos

Neápolis

[Reiwa Nihon](#)

Sakai *Ruínas ukon*

Nara
Heian Capital Imperial

Matsumoto
Nagano

Yonkoku (Yonkyu, Munashi, Masashur, Shinyu)

CENTRO DO MUNDO

White Wall
Old King's Rein

MAPA DAS REGIÕES



Centro do mundo

- DrammyR // Okyhos (Limite do mundo/Fronteira dos henais)
- Iunit // ANZHU (???)
- NORNSKALD // NZAROM E'ti (O fim do mar)

Principais informações dos Personagens

Haremakh Saishin Saeki Shun: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Aeon: *Altura: 2,23m; Idade: ??? anos*
Incompreensível, sábio que caminha pelo tempo.

Den Den Fryktar: *Altura: 6,58m; Idade: ??? anos*
Forte, nobre rei dos colossos de neve.

Skaldrin: *Altura: 1,91m; Idade: ??? anos*
Calma, misterioso andarilho das montanhas, o manto branco

Nensha Masashur Zahu: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Chapéu Cinza: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Saisuh Masashur Zahu: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Seishi Shuma Tieb Eh Sen: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Happy Sun: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia

Sad Moon: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Arkyn Njorbiart Yorganden: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Asafel: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Miauler K. Niicha: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Daskalos Bampas: *Altura: 1,74m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Zell: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Riyork Syur S'flurr: *Altura: 1,75m; Idade: 2437 anos Anv: 17 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Njal Fupark Alfrothul : *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Nazuma: *Altura: 1,84m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Qreireak: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Hinetsu Shinyu: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Furylykor del Morrier : *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Soryon del Helado: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Atreu Kaesar Barca: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Arquimedes: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Karui: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Nimbus: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Keetsu: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Kashirashi: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Payens: *Altura: 1,93m; Idade: 33 anos Anv: 18 de Abril*
Sereno, honrado mensageiro do rei de Stir Fostia.

Onde se conhece e estuda sobre os continentes que estão acima da linha oceânica que corta o globo no equador onde há uma "White wall" onde nenhum barco consegue passar, na história contada 3 atravessaram a white wall todos em um misterioso portão de um palácio no centro da white wall ou no centro do mundo

Adicional:

Os 12 Capitães de Prata

Os cavaleiros de prata (Subordinados a Kaguya) *Drott Nigark*

Os 12 Cavaleiros do Sol (Sundale)

Apresentar o Personagem Aukshu

Classes de Cavaleiros

LLaymore (Elite)

Arches (Lancer)

Tank

Executer

Aldir (Aldy)

Gerhard (Gerin)

Waldrich

Kremer

Edgard

Elfort

Montgomery

Everhart

Borgias

Austreu

Beltz

Ben-Gurion (Filho do Leão)

Ely

Aria

Serena

Elena

Isolde

Elbaz

Pesquisa do Nome Arthur

Arthur nome celta e gaélico

Rei Urso Forte Nobre e Corajoso

Artur sobrenome romando Artorius
Homem Urso Forte Nobre e Corajoso

Artio Deusa Ursa

Artwa (Pedra)

Arthur origem celta ou francesa
O grande Urso O urso nobre

Pode ser derivada da uniao de elementos celtar Artos (Urso) Viros (Rei)

O sobrenome e Artorius
Arthur Bel Gurion Artoriart
Elena Borias Artoriart

Boryas
Borias
Bel Gurion
Elbaz

Artorius
Arterios
Artoriart

Galia

Franca/Galia
(Gauleses)

Universidades Cavaleiros e M0000
Templos
Estátua do Alado
Estruturas misteriosas com plot (Carnac)
Escadas circulares

Gargolas

DIVISAO DE TERRAS

Galia

Galia Celitica

SAXOES

Bretagne

Veneti

VIKINGS

Normandia

Jelling (Capital) `Rei Gorm o Velho` e o filho `Harald

dente-azul`

Roskilde (Antiga capital centro relig)

Dublin (Centro Comercial)

Efres (Ilha flutuante)

Ad/Jorvik (Centro de Diplomacia ~na Inglatera~)

Ad/Leifsbudir (L'Anse aux Meadows) (America do

Norte)

VISIGODOS

Chateau Wine Region

Le Mountpeller

Bordeus

Toulouse (Capital)

Dordogne (Visigodos vs Francos)

Moulins

BURGUNDIOS

Alpes

(Alamanos vs Burgundios) rio rhone`

Lyon

(Ostrogodos vs Bizantinos)

Galia Belgari (Francos)

Champagne

Trkveri

Nord Pasde Calais

Provincia Romana

AllionRoges

Salytes

Zona Internacional

Paris

Reino Germanico (Alamanos)

INFORMACOES ADICIONAIS:

Celtas > Gauleses > Imperio Romano > Reino Franco

Absolutismo Monarquico Luis XIV

"A Gália foi uma sociedade agrícola e guerreira. Os gauleses eram conhecidos por sua habilidade na metalurgia e suas artes e ofícios.

A língua e a cultura céltica dominaram a região até a chegada dos romanos."

Carnac e os povos Dólmens

Ukon

Ge'ez

- **Região:** Eritreia e Etiópia (Antiga civilização de Axum)
- **Descrição:** Ge'ez é uma língua semítica antiga que foi usada como língua litúrgica e literária no Reino de Axum, localizado no que é hoje a Eritreia e o norte da Etiópia. Ainda é usada na liturgia da Igreja Ortodoxa Etíope.

Cartago

Dubrovnik

Onu Elder Chess

9 thonos que tem mais influencia na conferencia das nacoes

A tecnologia esta em posrte da alguns manos terno nobre etc pensar alguma coosa

E tambem a historia do muito 3 000 dps do cristo se pa mostra o mundo quebraod e tal por conta de guerrar entre anjos bombas atomicas etc por isso a america p egito e a russia entao fragmentados

Povos antigos inteligados e tal se pa e tals

Russia Novgorod

Regiões

Montanhas do Norte

Alfenhain

Bygir (*Edgard, Gerhard*) Castelo Kastlorn

Bergen

Bastiera

Fonoror

Sun and Night

AsterHavyn (*Njorbiart*) Biblioteca de Landanflugir

Nororun

Sundale (*Yorganden, Niicha*)

Mountains Dawn

Stir Fostia (*Saishin*)

Fos Avgi (*Saeki Shun*)

Neve e Gélido

Di Anfal Bar *O incansável/montanhas de gelo perpétuo* (*Syur, S'Flurr*)

Raykyak

Continente Central

Gália

Trondheim (*Sable*)

Cidades do mar vermelho *Portuárias próximas umas das outras*

Nordkapp *País das Pontes*

Draumr *Conhecidos pelo vinho, cidade portuária com terras*

Tres Terras

Reino dos Cavaleiros (*Montgomery, Boryas, Artoriart*)

Efres *Palácio das Nuvens*

“Grécia” (*Kaesar, Barca*)

Últimos mares do Sul

Kemet

Ken Kemet (*Tieb Eh Sen, Shuma*)

Nava Arash

Rio Tigre Eufrates *Mesopotâmia*

Ivrezor (*Bel Garion, Levi, Bampas*)

Bak Abir

Terras do Oeste

Newa *America*

Norr

Yuushumeshar (*Dioriarkar*)

Yoshumeur (*Del, Morrier, Helado*)

Asholorr (*Zahu*)

Ialorr

Lorr

Terras do Leste

“China ” *Rota de Seda*

Yukon

Goarik (*Morgan, Waldrich*)

Gansu

Terras Do Extremo Leste

“Rússia”

Kara

Navy

“Japão”

Yonkoku (*Yonkyu, Masashur, Shinyu*)

Centro do Mundo

White Wall
Old King's Rein

☀️ Grupo 1: Dia

Subgrupo: Escuridão/Sombra – A força que tenta ofuscar o Sol e impedir seu resplendor.

Animal: Cão 🐕

Nome: Kemet/Kemish (origem egípcia)

Líder: O Rei Seishi Shuma Tieb Eh Sen

Clãs do Dia:

- **Filhos do Sol** (Elfos) 🌟 – Vivem em montanhas que tocam os céus, acima de vales tão profundos que nem a luz do dia os alcança.
- **Saishin e Saeki Shun** – Clãs rivais que representam o Alvorecer e o Dia.
- **Doriakar** – Família de ferreiros que vive na neve, com um estilo de vida nórdico.

🌙 Grupo 2: Noite

Subgrupo: Luz – A chama que ilumina a noite, como as estrelas afastando a escuridão.

Animal: Gato 🐈

Nome: Alfehain (origem nórdica)

Líder: O Imperador, a Fera, o Felino Den Den Fryktar

Clãs da Noite:

- **Nascidos das Estrelas** (Elfos) ✨ – Observam as montanhas que tocam os céus dos vales tão profundos que nem a luz do dia os alcança.
- **Del** – Uma família misteriosa que possui presas como símbolo, associada a lendas do grande Gato e do rei antigo.

🏛️ A Civilização Central

Herdou a herança do povo antigo de Ivrezor, descendentes do grande império dos romanos. Seu rival histórico são os gregos e espartanos.

Essa civilização se encontra no centro do conflito entre os povos do Dia e da Noite.

Rei de Galia: Gorm, o Velho

📖 As Línguas do Mundo

- **Nornskald** – A língua dos guerreiros. Usada em inscrições de armas, armaduras e escudos. Todo grande guerreiro sabe essa língua.
- **Astrat** – A língua dos Nascidos das Estrelas. Falada pelo povo ancião de orelhas pontiagudas que existem há séculos.
- **Ivrit** – A língua dos povos antigos que conviviam com os celestiais.
- **Drammer** – A língua dos mortais, a mais falada do mundo. Praticamente todos sabem essa língua.
- **Grimmr** – A língua dos colossos. Somente alguns e os celestiais podem pronunciá-la ou interpretá-la.



O Destino das Estrelas

Princesa Kaguya – A princesa das estrelas, governante de Asterhavyn, a terra dos Nascidos das Estrelas.

No fim, tudo isso é um palco, um tabuleiro onde as peças dos celestes se movem, determinando o destino do mundo.

A Lenda do Skoldr

Há uma lenda ancestral que conta sobre **Skoldr**, um gato branco gigante com pelagem cintilante como a lua cheia. Skoldr, nascido do gelo eterno das montanhas do norte, corre incessantemente atrás do Sol. Seu objetivo é alcançá-lo, porque acredita que ao tocá-lo, conseguirá trazer uma nova era de luz infinita ao mundo, onde o ciclo do dia e da noite será destruído, e a escuridão jamais poderá ofuscar o brilho solar. Ele é descrito como sendo imenso e feroz, com olhos dourados que brilham como estrelas em seu caminho.

O cataclismo da sua busca tem sido uma história contada entre os povos do **Grupo 1: Dia** e **Grupo 2: Noite**, representando a eterna luta entre a luz e a sombra. Os **Filhos do Sol**, que vivem entre as alturas das montanhas, falam do medo que Skoldr representa: não apenas pela sua busca incansável, mas pelo poder que ele carrega para consumir tudo o que se encontra entre o céu e a terra. E nos vales profundos onde os **Nascidos das Estrelas** observam o céu, a história de Skoldr é vista com reverência, pois muitos acreditam que ele trará uma verdadeira renovação ao mundo, ou o fim dele.

Os **Del**, com suas presas como símbolo, falam das estrelas que caem quando Skoldr atravessa os céus, anunciando que o momento de sua conquista está próximo. Porém, há aqueles que afirmam que, quando ele finalmente alcançar o Sol, o próprio **Imperador Den Den Fryktar**, o Felino, tomará uma decisão fatal: ele escolherá entre a eterna noite ou a restauração do equilíbrio da luz.

Skoldr é, assim, a personificação do desejo insaciável da noite, uma força imensa contra o Sol, mas também um reflexo do ciclo natural e da eterna dança entre as forças opostas que governam esse mundo.

A história de Skoldr, portanto, não é apenas uma lenda de uma besta que corre atrás do Sol, mas um conto profundo sobre destino, luz e escuridão, refletindo o conflito e a harmonia entre essas duas forças universais.

Perfeito! Abaixo está a linha do tempo atualizada com o novo evento da divisão do antigo reino que precede Fonoror, além da introdução da Imperatriz Isyr:

Linha do Tempo Oficial de Elder Chess

Os Reis Esquecidos

Os Reis Esquecidos são figuras envoltas em sombras e silêncio.

Segundo os registros de Eldrath, eles governaram um mundo que não existe mais nos mapas, durante uma era que não tem data.

Há menções dispersas:

- De um trono feito de estrelas congeladas.
- De uma voz que moldava a realidade.
- De coroas que brilhavam como constelações.
- De olhos que não piscavam há milênios.
- De guerras onde os exércitos não tinham corpos — apenas vontades.

Seus nomes verdadeiros foram perdidos, ou talvez nunca pudessem ser pronunciados por línguas mortais.

[Pré-história mítica]

- Construção e Queda da Torre de Bak Abir

Torre sagrada entre os rios Tigre e Eufrates. Sua destruição causou a Ruptura da Linguagem, fragmentando o mundo em raças e línguas.

[Era dos Impérios Antigos]

- Ascensão e Declínio do Grande Imperador do Oeste

Conquistador lendário que unificou o Oeste. Sua queda levou à fragmentação do império em linhagens divergentes.

- Unificação de Kemet por Seish Shuma Tieb Eh Sen

O Imperador Imortal consolida Ken Kemet, unificando saber mágico, solar e dinástico.

- Divisão do Reino Primordial de Fonoror

Milênios atrás, um único reino ocupava as colinas celestes de Sundale e os vales profundos de Asterhavyn.

Com o tempo, divergências filosóficas e celestes dividiram o reino em dois polos opostos: o Reino do Dia nas Montanhas que Tocam as Nuvens, e o Reino da Noite nos vales encantados de Asterhavyn.

No auge desse reino unificado, reinava uma figura mítica:

Isyr, a Imperatriz do Dia e da Noite, conhecida apenas por poucos pelo nome.

Tida como o Anjo da Beleza, mãe da princesa Kaguya, Isyr permanece envolta em lendas e canções, com sua imagem preservada apenas em manuscritos sagrados ocultos em Landanflugir.

[Fundação de Reinos Pós-Imperiais]

- Fundação de Rus'd Moroslav por Ivan Morislav

A partir das tribos das estepes e dos clãs do norte, Ivan funda Rus'd Moroslav.

- Formação de Middle Rein (País da Seda)

Antigos herdeiros do império migrante fundam Middle Rein com foco em comércio e sabedoria.

- Criação de Nava Arash (séculos após Ken Kemet)

Cidade espiritual e científica surge como nova ramificação cultural de Kemet.

[Mundo Antigo e Conhecimento Perdido]

- Ivrezor preserva os mistérios do mundo antigo

Entre os rios Tigre e Eufrates, guarda-se o livro em Ivrit, que contém verdades sobre o reino espiritual.

[Atualidade – Ano 3025 d.C.]

- Formação do Conselho dos Nove Tronos

As nove potências formam a nova ordem global, com poder de veto e controle sobre as relíquias de Bak Abir.

Se quiser, posso escrever agora um perfil da Imperatriz Isyr ou transformar a divisão de Sundale e Asterhavyn em um evento mítico narrativo estilo lenda. Deseja seguir por esse caminho?