

Sacramentum



Sisällys

HISTORIA	5
SACRAMENTUMIN KUNINGASKUNNAT	6
SOPHENE.....	6
Berenwise	6
Cappadoca ja Pars	7
Lydia.....	7
Lamura	8
Beren-järvi	8
Arbora-järvi	8
Sinijoki.....	8
Abona-järvi	8
Kaksoset.....	9
Kelophia-vuori	9
Sopheia-vuori.....	9
Hopeasola	9
Kauppasola	9
SACIA.....	9
Phygia	10
Lycaonia.....	10
Phylega-järvi.....	10
Lumea-järvet	10
Nomea-järvi	11
Läpileikkaaja.....	11
Sacia-vuori	11
Arapha-vuori.....	11
Galeroe-vuori.....	11
Vuoriputouksen saari	11
Iolo saari	11
Olepha saari	11
MESPHEIA	12
Euphratensis.....	12
Honorias	12
Helenas.....	13
Tasahuippu-vuori	13
Superia-vuori	13
Euphraim-järvi.....	13
Sisäsaaret	13
SKAIR	13
Sorrowind	14
Saka Skair	14
Suern-vuori	15
Tawasti-vuoristo.....	15
Taivaan allas.....	15
Sorrowen-järvi	15
GALATIA	15
Neacus	16
Polemoniaus	16
Jyrkännevuoret.....	16

<i>Gaia-vuori</i>	16
<i>Galatia Majora-järvi</i>	16
<i>Illiya-järvi</i>	16
<i>Dragothierin sisämeri</i>	16
NASHIEN	16
<i>Balazangan</i>	17
<i>Apina-vuori</i>	17
<i>Nashamore-saaret</i>	17
<i>Haamurikon saari</i>	17
SENTORI	17
<i>Risidia</i>	18
<i>Cen Myrl</i>	18
<i>Ravenistin</i>	18
<i>Sentori-saari</i>	19
DRASNI	19
<i>Dawenia</i>	19
<i>Archaia</i>	19
<i>Hafellen-järvi</i>	19
TULIMAA	20
ARCADIA	20
BASALTTITORNI	20
VALHEIDEN VEDET	20
NOITAVESI	20
SAR DANON	21
SAR PALATHIN	21
RENERININ SOTASATAMA	21
HELMIRANTA	21
KULTARANTA	21
RAPIOR-VUORI	21
RENERIN-JÄRVI	21
PALAIR-JÄRVI	21
VALOKULTA-JÄRVI	21
PALATHIN-JOKI	22
OLENNOT	22
AVIAANIT	22
KÄÄPIÖT	22
HALTIAT	22
JÄRJESTÖT	23
KORKEAN MAGIAN RUHTINAAT	23
EMERALDIVIISAUDEN ETSIJÄT	23
ELOHOPEA	23
ESTEETIT	23
HEDOMAGISTICA	23
HELENAKSEN PIIRI	23
KUOLEMANKAARTI	24
KRYSTILIUM	24
MAAN KOSKETTAJAT	24
LUCIENIN KEHÄ	24
LOITSUMIEKAT	24

MUSTAVIITAT.....	25
ORBIN NEUVOSTO	25
RIIMUNPIIRTÄJIEN KILTA	25
SACREMIN KIRKKO	25
SALAISEN TIEDON VARTIJAT.....	26
SOTANEUVOSTO.....	26
TÄHTIKATSOJAT.....	26
TÄHDEN JA PUUN SEURA.....	26
YLLI LUONNOLLISET VALTAKUNNAT.....	27
KAIKKEUS	27
HELVETIT	27
<i>Sheol</i>	27
<i>Gehenna</i>	27
<i>Tartarus</i>	27
<i>Abaddon</i>	27
<i>Hades</i>	27
<i>Infernus</i>	27
ULKOPUOLI	27

Historia

Vuonna 1483 Sopenen kuningas **Lucius Yhdistäjä** solmi liiton Mesprian kuningas **Ampelioksen** kanssa. Tämän liiton tarkoitus oli yksinkertainen: yhdistää Lyeconian, pyhän maan kansat yhden lipun alle. Sacramentumin keisarikunta syntyi ja Lucius kohosi sen keisariksi Ampelious neuvonantajanaan.

Aikalinja:

- 0 Suuri kalenteri perustetaan Manetherionissa, vanha ajanlasku hylätään ja hitaasti Manetherionin suuren kalenterin ajanlasku leviää kaikkialle tunnettuun maailmaan
- 1483 Berenwisen allianssi, Sacramentum syntyy
- 1484 Galatia liitetään sotavoimin Sacramentumiin, verinen sissisota puhkeaa ja jatkuu hitaasti päättyen vasta Kolmen Keisarin Sotaan
- 1490 Sentorin liittouma muodostetaan ja sota puhkeaa välittömästi viereisen Skairin kanssa, verinen yhteenotto riehuu vuosikymmenen heikentäen molempia valtioita, varsinkin Skairia. Samana vuonna Sar Danonissa tapahtuu vallankaappaus ja keisari Palathus muuttaa tasavallan keisarikunnaksi.
- 1502 Sacramentum valloittaa heikentyneen Skairin jota piirittivät samanaikaisesti myös Sentorin joukot.
- 1504 Sacramentumin armeija ei pysähdy Tawasti-vuorille, vaan jatkaa etenemistään ja liittää myös Sentorin maa-alueet itseensä.
- 1512 Kuningas Lucien kuolee 68-vuotiaana äkillisesti ja Kolmen Keisarin Sotana tunnettu yhteenotto puhkeaa. Keisari Lucienin poika Gariad ja Mesprian kuningas Amphelioksen poika Horathe molemmat kruunauttavat itsensä keisariksi. Heidän välinen taistelunsa lakkaa vasta kun Sar Danon aloittaa täysmittaisen invaasion hallitsevansa Sacian provinssin kautta.
- 1514 Kolmen Keisarin Sota päättyy jokaisen kolmen keisarin kuolemaan. Sacramentum rauhoittuu ja Sacia lisätään liittovaltioon. Sar Danon sortuu sisällissotaan.
- 1515 Sar Danonin sisällissota päättyy ja tasavalta palautetaan. Alkaa ajanjakso jota kutsuttiin sadan vuoden rauhaksi
- 1697 Drasni liittyy Sacramentumiin estääkseen Sar Danonilaisen invaasion
- 1899 Suuri maanjäristys hautaa Asturian, pyhän monia pyhäinjäännöksiä katoaa
- 1939 Nashien liittyy vapaaehtoisesti Sacramentumin keisarikuntaan ja katkaisee perinteisesti hyvät suhteensa Tulimaahan. Oudosti Kostoiskuja ei tapahdu.
- 1978 Outoja valoja nähdään Phyiasta Tulimaan yllä. Tulimaan valtakunta tuhoutuu selittämättömästi jättäen jälkeensä tuhoutuneita ja vaarallisia raunioita.
- 2000 Nykyhetki

Sacramentumin kuningaskunnat

Sacramentum on keisarikunta joka koostuu useista pienemmistä kuningaskunnista. Näitä kuningaskuntia kutsutaan provinseiksi tai kuninkaille uskollisempien puheissa vain kuningaskunniksi. Provinssit omaavat tietyn verran itsemääräämisoikeutta alueistaan ja laeistaan, kuitenkin kaikessa keisarin sana ylittää paikalliset lait. Suurinta osaa Sacramentumista yhdistää myös yhteinen usko. Lyeconiaa kutsutaan pyhäksi maaksi ja jokainen Sacramentumiakin vanhemman Sacremin uskon profeetoista on saanut kutsumuksensa Lyeconiassa. Suurin profeetoista, syntyi Euphratensiksen kaupungissa.

Sophene

Imperiumin synnyinalue, jossa Beren-järven rannalla kirjoitettiin historiallinen Berenin liitto ja Sacramentum syntyi. Tämän päivän Sophene on suurin ja voimakkain Sacramentumin keisarikunnan kuningaskunnista. Sophenea ja koko valtakuntaa hallitsee tällä hetkellä Keisari **Ri蒙de Erfalt**. Käytännössä keisari delegoi valtaosan paikallispolitiikasta Valvoja **Ulysar Bellin** käsiin.

Sophene on keisarikunnan maallisen vallan keskus. Sophenen asukkaat nauttivat tiettyä imperiaalista kunniaa ja vähemmän tapoja omaavat heistä näyttävät sen ulkopuolisille tarvittaessa ja varsinkin ei tarvitsisi. Sophenen väkiluku on hyvin korkea: miljoona sielua elää elämänsä Sacramentumin ytimessä. Sophenen oma ruokatuotanto ei riitä tälle väestömäärälle ja Sacian vilja-aitat ovatkin imperiumin elinehto.

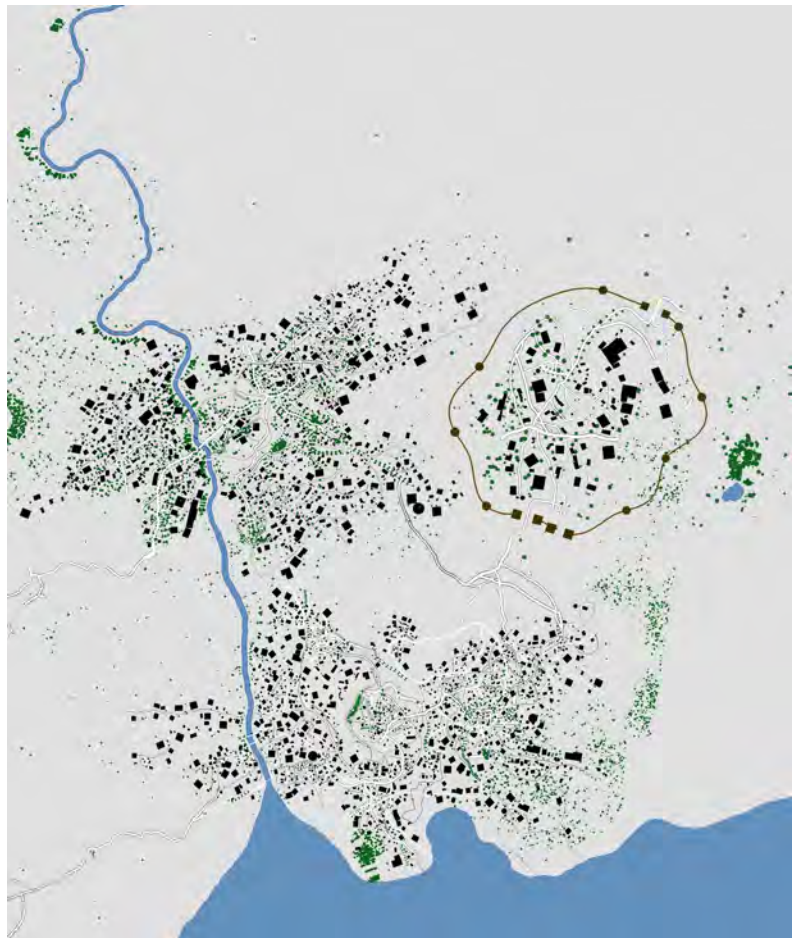


Berenwise

Sophenen keskus on luonnollisesti Berenwise, joka on samaan aikaan Sophenen ja koko Sacramentumin keisarikunnan pääkaupunki. Berenwise on myös Sacramentumin sisäisen kaupan keskus hyvien vesiyhteyksiensä ansiosta.

Berenwise on itsessään kolme kaupunkia. **Beren-järven** rantojen ympärille on levittäytynyt suuri asutus ohuena vyönä. Tätä osaa kutsutaan **Järvikaupungiksi**. Järvikaupunki on koko ajan elossa, täynnä kauppatavaraa ja ihmisiä kaikkialta Sacramentumista. Rannan lähellä sijaitsee eri kauppakompanioiden ja pankkikiltojen tiloja ja hieman sisempänä suuri asutus- ja kaupankäyntialue.

Sydänkaupungiksi kutsutaan kauempana rannasta olevaa murien ympäröimää aluetta. Nämä murit eivät ole vuosisatoihin nähneet täysmittaista invaasiota ja niiden kunnossapito on muuttunut enemmän ulkoasun paranteluksi. Sydänkaupungissa asuvat



Berenwisen aatelisto, rikkaat ja voimakkaimpien kiltujen johtajat. Lisäksi sotilailla on oma korttelinsa Sydänkaupungissa. Sydänkaupungin kadut ovat hiljaisia ja kauniita ja moni kaupungissa vierailija käy katselemassa ympärilleen tässä upeassa ympäristössä.

Viimeinen kaupunki on kauempana sijaitseva **Nekropolis**. Vuosisatojen ajan Berenwisen kuolleet on haudattu tähän tunnin kävelyn päässä sisämaassa olevaan nekropolikseen. Nekropolis on täynnä lähes kartanomaisia hautoja historian suurimmille kuninkaille ja sankareille ja varakkaat muualta Sacramentumista monesti ostavat hautapaikat täältä. Lähes jokaisella suuremmalla Berenwisen suvulla on oma kryptansa Nekropoliksessa kuten myös monilla muualta tulevilla aatelissuvuilla. Varattomat tai suvuttomat haudataan joihinkin Nekropoliksen sadoista pienemmistä kryptista. Kuoleman sattuessa ruumis pestään ja valmistellaan ja sitten suku ja läheiset matkaavat haiden kävelyn Nekropolikseen. Kuolleiden kaupunki on vartioitu yötä päivää ja sen häpäisy katsotaan merkittäväksi rikokseksi.

Cappadoca ja Pars

Nämä kaksi kaupunkivaltiota muodostivat kauan sitten puolustussopimuksen Berenwisen kanssa. Puolustussopimuksesta muodostui liitto ja liitosta valtio, kunne Sophene syntyi.

Lydia

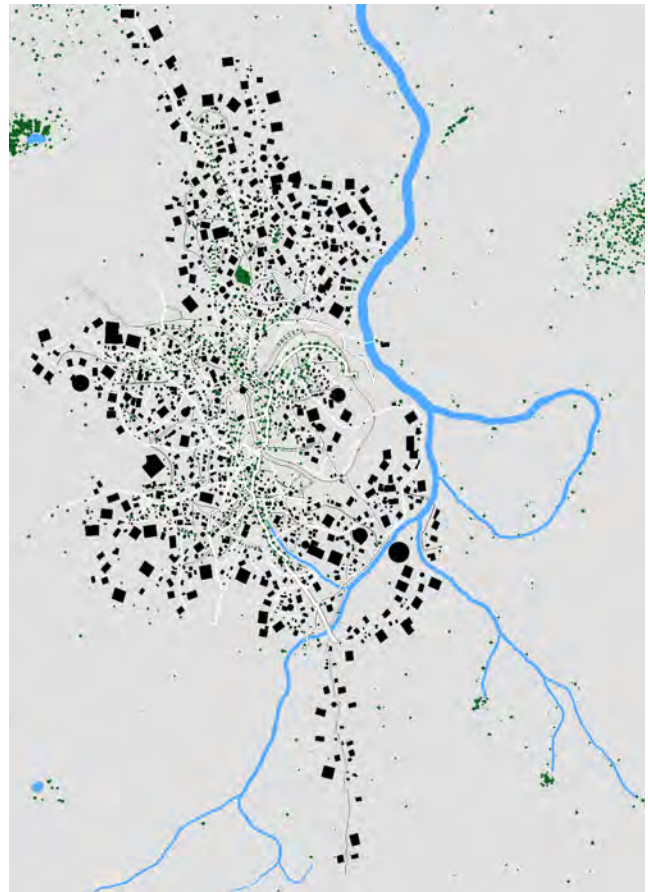
Lydia ja Lamura ovat sisaruksia: molemmat Asturian lapsia. Lydia, korkean kielen sana kaipaukselle, perustettiin pohjoiseen Atheldur-velhon tornin ympärille rakentuneeseen pakolaisleiriin. Atheldur oli myötätuntoinen mutta kyllästyi pian pakolaisten leirissä jatkuvasti puhjenneisiin riitoihin ja järjestyshäiriöihin. Atheldur julisti alueen Lydian kaupungiksi ja itsensä sen regentiksi (lupa tähän saatiin itseltään Keisarilta) ja Lydian magiokratia syntyi.

Kaupunki rakentui nopeasti Atheldurin komennossa. Atheldurin torni on edelleen kaupungin korkein rakennus kiitos ensimmäisenä säädetyin lain: mikään rakennus ei saa ylittää korkeudeltaan puolta Atheldurin tornista. Torni sijaitsee jokien risteyksessä ja kaupunki rakentui siitä pohjoiseen.

Lydia kasvoi vuosi vuodelta ja sen kaivosteollisuus yhdistettynä lumottujen aseiden tuotantoon oli tuonut Lydiaan merkittävästi rahaa ja asukkaita. Atheldur jätti kaupungin jo eläessään kiltansa valittujen haltuun ja kun Atheldur kuoli, muut velhot päättivät jo Lydian kohtalosta. Pian **Riimunpiirtäjien kilt** katsoi

kuitenkin, että sen jäsenet olisivat hyödyllisempiä jossain muussa roolissa kuin virkailijoina ja muodostikin keskuuteensa loitsimattomista jäsenistä koostuvan **hallinnon** Lydiaa varten. Hallinnon jäsenet valittiin Lydian suurten kauppasukujen päämiehistä, mutta hallinnon yläpuolelle jäi yhä merkittävä Riimunpiirtäjien vallankäytön väline: mahdollisuus tarvittaessa valita uudelleen hallinnon jäsenet. Tätä valtaa on käytetty kerran.

Lydia on merkittävä kaivoskaupunki sekä lumottujen esineiden tuotannon keskus. Yhdistelmä hyviä luonnonvaroja ja riimunpiirtäjiä sekä sijainti Lämpileikkaaja-joen rannalla tekee Lydiasta ihanteellisen tähän tarkoitukseen. Kaupunki on ystävällinen ja erittäin laajalle alueelle levittäytynyt. Pajoja ja tuotantotiloja on monia joka puolella kaupunkia.



Lamura

Kun Asturia sortui, pakeni osa sen väestöstä etelään ja asettui asumaan Lamuran raunioihin. Lamura oli muinainen linnoitus Lamura-järven ja Läpileikkaaja-joen rannoilla. Tätä vanhaa linnoitusta pidettiin kummittelevana ja kirottuna, mutta epätoivo vei voiton. Tarinat kummittelusta ja kirouksista saattoivat kuitenkin olla totta.

Lamura alettiin hitaasti rakentamaan vanhasta linnakkeesta ulospäin pitkin joen rantaa. Lamuralainen rakennustapa on kuitenkin poikkeava: kaupunki koostuu korkeista, kaksi-neljäkerroksisista yhteenkytketyistä rakennuksista. Kulkusillat kiinnittävät jokaisen rakennuksen ja asukas voisikin kävellä Lamuran päästä päähän koskematta katuihin – edellyttäen ihmisten päästävän itsensä taloihinsa. Nämä yhteydet on liitetty myös kunnostettuun Lamuran linnakkeeseen.



Lamuran outous on vuosisadan aikana tarttunut sen asukkaisiin, sillä nykypäivänäkin vierailijat tuntevat olonsa vähintään kiusaantuneiksi. Outoja ääniä kuuluu Lamuran monilta kujilta ja kaduilta. Kadut ovat muutenkin aavemaisia, sillä harva kulkee niillä. Lamura ei ole erityisen väkirikas kaupunki ja sen syntyperäiset asukkaat kulkevat mahdollisimman paljon kulkusiltojaan pitkin, laskeutuen vain joutuessaan kulkemaan vihoittelevien sukujen alueiden kautta.

Lamura hallitsee Lamuran Parlamentti, joka koostuu kymmenestä vaalein edustajasta ja eliniäksi valitusta puhemiehestä. **Salaisen Tiedon Vartijat** pitävät majapaikkaansa Lamurassa. Vartijat ovat intergroituneet Lamuraan hyvin ja vaikuttavat paikalliseen politiikkaan voimakkaasti. Salaisen Tiedon Vartijat ovat saaneet jäsenen jokaiseen parlamenttiin sen perustamisesta asti, tämänhetkinen parlamentin puhemies Viisas Miete on Vartijoiden jäsen.

Beren-järvi

Pääkaupungin viereinen suuri puhdasvetinen järvi.

Arbora-järvi

Monia kyliä kiertää tätä kalarikasta vesistöä.

Sinijoki

Poikkeuksellisen kirkkaan sinisistä vesistöistä tunnettu joki. Sinisyys ei ole kokomatkaista, vaan tietyt osuudet joen matkasta ovat voimakkaan sinisiä.

Abona-järvi

Suuri vuoripurojen raikastama järvi.

Kaksoiset

Kaksoiset ovat kaksi terävää vuorta: Isoveli ja Pikkusisko. Ne omaavat rikkaita rautamalmi- ja muita esiintymiä, tosin vuosisatojen kaivanto on köyhdyttänyt vuoria.

Asturian oli rikas kaivos- ja tempelikaupunki tuhoutui voimallisessa järjestyksessä, joka hautasi kaupungin alleen vuonna 1899. Asturia jäi Isoveljestä haljenneen toissijaisen huipun (joka tunnettiin Isoveljen falloksena) alle ja hautautui lähes kokonaan. Asturian tuhoutuessa pahiten kärsi keskusta, kaivosmiesten kortteli ja tempelialue, siinä missä uloin Asturia oli kauempana ja niiden asukkaat pääsivät pakenemaan ja muodostivat myöhemmin kaksi kaupunkia: Lydian ja Lamuran.

Kelophia-vuori

Metallirikas vuori. Kelophia ei ole erityisen korkea, mutta sitäkin laajempi, vuoristo suorastaan.

Sopheia-vuori

Tämän vuoriston metallivarat ovat tyhjentyneet. Sen kerrotaan olleen aikoinaan täynnä runsaita hopea- ja rautasuonia, jotka louhittiin vuosisatojen aikana tyhjiksi.

Hopeasola

Hopeasolassa on kahden kaupungin rauniot: ikivanhat tuntematonta alkuperää olevat rauniot seisovat lähes koskemattomina solan itänurkalla. Raunioita kartetaan niiden ansaitun pelottavan maineen takia: alueelle kulkevat harvoin palaavat – ja palatessaan monesti puhuvat elämän turhuudesta ja merkityksettömyydestä ja päätyvät itsemurhaan korkeintaan viikkojen päästä.

Solan pohjoiskärjessä ovat Rethyksen rauniot. Tämä kaupunkivaltio oli aikoinaan rikas ja vahva: vuorien rikkaat hopeavarat ja rautavarat tekivät Rethyksestä rikkaan. Tämä kaupunkivaltio heikkeni sitä mukaan kun vuoret köyhtyivät ja liittyi lopulta Sopenen kaupunkivaltioiden liittoon. Rethys autioitui ja kuoli ennen Sacramentumin syntyä.

Kauppasola

Sisämaan tärkein kauppareitti kulkee tämän solan läpi. Kauppasolassa on kaksi kylää, jotka elävät kaupankäynnin avulla: keisarikunta kustantaa niihin sotilasläsnäolon varmistamaan kauppareitin rauhallisuuden.

Sacia

Saciaa on vuosisatojen ajan hallinnut kolmetoista suursukua, tärkeimpänä niistä **Olefordien** muinainen suku. Tämä perintö on myös vaikuttanut tavalliseen kansaan, joka myös sisältää harvinaisen paljon maagisesti lahjakkaita ihmisiä. Saciaa hallitsee aina prinssi ja kahdestatoista neuvonantajasta koostuva neuvosto. Uusi prinssi valitaan kolmetoista suursuvun miespuolisista perillisistä edellisen kuollessa tai luopuessa vallasta.

Taikuuden perintö kulkee vahvana Olefordien suvussa ja kaikki Olefordin suvusta valitut prinssit ovatkin olleet erilaisia loitsijoita nykyistä lukuun ottamatta. Nykyinen Sacian prinssi on **Eldran Oleford**. Eldran on taikusvihamielinen ja syvästi uskonnollinen. Hän on myöntänyt uusia maita ja tiloja mielusti kirkolle ja Lucienin kehälle, velhokiltojen pyynnöt on torjuttu ja heidän toimintaansa on byrokraattisesti hankaloitettu. Tämä tuntuu voimakkaimmin Phygiassa jossa Eldranin vaikutus on voimakkain.



Sacia oli aikoinaan kaksi eri kaupunkivaltioihin perustuvaa kuningaskuntaa: Arapha pohjoisessa ja Phygia etelässä. Sar Danon valloitti nämä molemmat ja muutti ne yhdeksi provinssikseen. Sacia nimettiin Sacia-vuoren mukaan. Olefordit ja kaksitoista suursukua muodostuivat jo kauan ennen tätä ja heidän valtansa palautui Sar

Danonin kukistuksen jälkeen. Sar Danonin tasavaltalaiset periaatteet olivat suosittuja Saciassa mutta Keisarivallan alkaessa Sar Danonissa tilanne muuttui. Nykypäivänä nämä tasavalta-ajatukset ovat jälleen nousussa ja monessa kylässä ja majatalossa kyteekin kapinan siemeniä.

Sacia on voimakkaasti maanviljelyksellinen kuningaskunta ja sen alue on täynnä pieniä viljelyskyliä ja vaikka Saciaan kuuluukin vain kaksi suurta kaupunkia, on se väkiluvultaan Sacramentumin toiseksi suurin. Hedelmällinen ja tasainen maasto, pitkät ja lämpimät kasvukaudet ja laaja joki- ja järviverkosto tekevät erilaisten maan antimien kasvattamisen helpoksi.

Sacia oli Sacramentumin tärkeimpiä kauppapronvinseja Tulimaan tuhoon asti. Sacian kautta kulkee edelleen paljon tarpeita Sar Danonista, mutta Tulimaan ihmisten katkeaminen heikensi kauppaa. Arcadian kaupunkivaltiota tuodut Tulimaan raunioilta ryöstetyt aarteet ei riitä paikkaamaan tilannetta.

Phygia

Sacian pääkaupunki on enemmän kaupan keskus kuin sotilaallinen keskus. Phygiasa toimivat lähes kaikki Sacramentumin kauppa- ja pankkikillat. Phygia ei ole näyttävä, vaan järkevästi kaavoitettu ja tehokas kaupunki. Phylega-järven rannalla ovat Phygian vanhimmat rakennukset ja Olefordien suvun palatsi. Phygian hallinto on jo kauan sitten siirretty Phygian uuteen keskuksen kauppakorttelin sisällä.

Orbin neuvosto pitää päämajaa Phygiasa ja vaikuttaa voimakkaasti sen käytäntöihin. Sacian hallitsijat ovat pitäneet aina läheiset suhteet Orbin neuvostoon, mutta ne ovat kylmenneet kuningas Eldranin aikoina.

Lycaonia

Lycaonia on Sacramentumin merkittävä kauppasatama. Sen kautta kulkee paljon kauppatavaraa Sar Danonista ja paikalliset pitävät suhteellisen hyviä välejä entiseen isäntämaahan. Hyvien välien lisäksi Lycaonialaiset kauppiat ymmärtävät Sar Danonin valtasuhteita ja osaavat mutkitella tasavallan byrokratian kanssa; etu jonka ansiosta Sar Danonia lähempi satamakaupunki Saka Skair ei ole voittanut Lycaoniaa Sar Danonin kaupankäynnin suhteen.

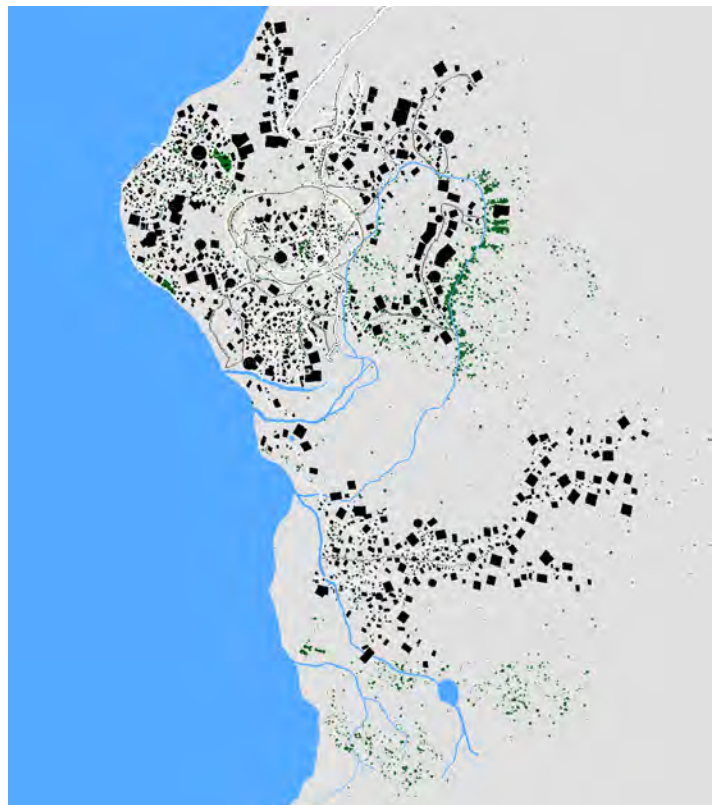
Lycaonia sijaitsee Keskusaltaan meren rannalla Olepha-saaren suojaamana pienessä niemimaassa. Se jakautuu kahteen selkeään alueeseen, joista toinen on enemmän kauppasatama ja toisessa asuvat paikalliset.

Phylega-järvi

Sacramentumin suurin järvi. Phylega on elinkeino tuhansille sen ympärillä asuville ja sitä täplittävät pienet asutetut ja asuttamattomat saaret.

Lumea-järvet

Kaksi yhteenliittynyttä järveä, jotka tunnetaan niiden kauneudesta. Lumea-järvien pohjoisrannat ovat korkeita ja kallioisia, eteläiset hiekkaisia ja matalia. Muutamia huviloita sijaitsee näiden järvien ympärillä ja kyläyhteisöt täällä saavat tukea Sacian kuningaskunnalta, jonka silmätekevästä useat lomailevat näiden järvien ympärillä.



Nomea-järvi

Pieni sisämaan järvi, jonka äärellä pyhä Luminanda siunasi seuraajansa ja kohosi Kaikkeuteen.

Läpileikkaaja

Tämä suuri joki saa alkunsa Asturian raunioiden lähettyviltä ja halkeaa kahdeksi joeksi ja muodostaa tärkeimmän Sacramentumin sisäisen kulkuväylän ja kaupankäynnin välineen.

Sacia-vuori

Tämä kaunis ja erittäin terävä saaristovuori on monella tapaa Sacian symboli ja jopa valtakunnan nimi on otettu tältä vuorelta.

Arapha-vuori

Laaja vuoristoalue. Omaa yhä hieman kallisarvoisia mineraaleja, varsinkin eteläpuolella. Pohjoispuoli on tyhjäksi kaivettu.

Galeroe-vuori

Rikkaita jalokiviesiintymiä sisältävä vuori. Krystiliumilla on tukikohta tämän vuoren ja Gaia-vuoren välissä.

Vuoriputouksen saari

Saaren pohjoispuolella oleva suuri tulivuorimainen vuori on onttu ja täynnä vettä. Sen reunoilla on useita upeita vesiputouksia.

Iolo saari

Salaperäisen Elohopea-killan kotisaari. Pieni saari, jolla on Elohopean linnake ja pieni kylä.

Olepha saari

Pienten kylien täyttämä kaunis saari. Olefordien suku omaa suuren kartanon täältä ja monia virallisia tilaisuuksia järjestetäänkin tässä toissijaisessa pääkaupungissa.

Mesphia

Ennen nykyistä ajanlaskua Mesphia oli Ulkopuolen olentojen palvonnan keskus ja synkkä paikka. **Suurin Profeetta** syntyi ja kohosi taivasiin Euphratensiksen pyhässä kaupungissa ja muutti kaiken. Hänen kosketuksensa poltti demoneita ja hänellä oli Korkeimman auktoriteetti demonien yli. Hänen ympärilleen muodostui pieni kehä hartaita jotka toivat valon muinaisen Mesphian synkkään yöhön. **Pyhä Nathaniel, Pyhä Alyene** ja **Sostrate Nimeäjä** kaikki syntyivät Mesphiassa ja heidän sanomansa syrjäytti monet luonnonhenget ja paholaiset joita Mesphian alueella palvottiin. **Sacremen kirkko** syntyi näiden pyhimysten opetuksista.



Mesphian itsenäisyyden ajan viimeinen kuningas **Ampelios** muodosti liiton Keisari Luciuksen kanssa ja tästä liitosta syntyi unelma yhdistetystä Sacramentumista. Lucius kaipasi järjestystä ja näki pohjoisen ja lännen suurten imperiumien voiman uhkana. Ampelios koki Lyeconian monet ”väärät” uskot loukkaavina ja näki velvollisuudekseen puhdistaa mantereeseen. Ampelioksen poika **Horaste** ja Luciuksen poika **Gariad** aloittivat Kolmen Keisarin sodat, joiden tuloksena Gariad jäi voittajaksi ja Ampelioksen suku joutui väistymään. Sacremen kirkko oli aina ollut voimakas Mesphiassa ja he osasivat käyttää tilaisuutta hyväkseen: kirkko osoitti uskollisuutensa voitokkaalle Gariadille ja ehdotti samalla Mesphian vallankäytön muuttamista. Lopputulos oli suuri menestys kirkon poliittisemmille elementeille ja Sacremen kirkosta tehtiin Mesphian suora hallitsija.

Kirkkoa johtaa **Nöyrin** ja provinssin käytännön johdosta vastaa Kardinaalien neuvosto.

Euphratensis

Mesphian pääkaupunki ja Sacremen kirkon vallan keskus. Tämä kaupunki oli pahuuden ja paholaistenpalvonnan keskus kunnes Suuri Profeetta muutti kaiken. Mustat katedraalit hylättiin ja tilalle kohotettiin suuria terävätornaisia kirkkoja ja kumpuilevia temppeleitä. Euphratensiksen keskellä on erillinen kaupunki, jossa Sacremen kirkon eliitti ja suurimmat temppelet sijaitsevat. Tämä sisin kaupunki on kauneimpia näkyjä, eikä muukaan kaupunki jää kauas. Valkoisesta kivistä ja marmorista rakennetut talot, vihreine kattoineen sisämeren rannalla ovat mieltäylentävä näky. Kirkko hallitsee Euphratensistä täysin. Maallinen valta ei koskaan ole ollut vahva täällä, ei synkkien päivien aikaan, eikä muulloinkaan. Kardinaalien neuvosto on vallassa ilman haastajia.



Sisämaan suuntaan kohti Euphrain-järveä sijaitsee vanha Euphratensis. Nämä synkät rauniot ovat kirottua aluetta, aidattu ja vartioitu. Turvatoimista huolimatta – ja vartion korruption takia – Musta Euphratensikseen kulkee välillä seikkailijoita ja paholaisten palvojia. Osa heistä palaa, osa ei.

Honorias

Mesphian entinen pääkaupunki. Kuninkaiden aikana Mesphiaa hallittiin Honoriaksen valkoisesta palatsista. Kolmen Keisarin sota jätti Honoriaksen heikkoon asemaan ja valkoisen palatsin raunioksi. Honoriaksen valta riisuttiin ja rikkauksiin totunut aateli syöstiin vallasta ja enimmäkseen vaihdettiin. Tämä jätti suursukujen muistiin suuren kaunan, mutta Honoriaksen tavallinen kansa oli muutoksesta hyvin välinpitämätön, he välittivät vain

sodan loppumisesta. Suurten sukujen parissa Sacremin kirkko sai kuitenkin maineen valloittajina ja tämä nimi on säilynyt nykypäivään asti.

Honorias on hiipunut vuosituhannen ajan. Sen uudet ja vanhat suvut taistelevat keskenään ja mikään ei edisty. Vanhat suvut muistuttavat jatkuvasti kuinka uudet suvut ovat väärin kohotettu aateliseen asemaan ja uudet suvut syyttävät vanhoja kaupungin aseman menettämisestä. Suurin vanhoista suvuista on viimeisen kuninkaan Ampelioksen suku, **Oele** ja nuorista suvuista suurimmat ovat **Nigarue** ja **Fuery**.

Honorias on hiipumisestaan huolimatta suuri ja muinainen. Monia palatseja ja kartanoita on ympäri kaupunkia, osa tosin muutettu suuriksi asumuksiksi. Osa on jäänyt tyhjiksi ja on huonossa kunnossa. Valkoisen palatsin raunio on suurin kunnostamattomista raunioista. Tämä seisoo korjaamattomana kirkon määräyksestä. Monille menneisyyttä ajatteleville tämä on valloittajien symboli.

Helenas

Helenas on pakopaikka kirkossa epäsuosituille ajatuksille. Sacremin kirkko ei katso hyvällä harhaoppeja, mutta jos kyseessä ei ole suoranaisten pyhäinhäväistys, on tapana kuoleman, kidutuksen tai vangitsemisen sijaan karkoittaa kyseinen henkilö Euphratensiksestä. Nämä päätyvät Helenakseen. Helenas on suoranaisten harhaoppien ja uskonnollisten teorioiden keskittymä. Kaupunki on käytännössä jakautunut kahteen leiriin: **Helenaksen piiri** on yksittäinen suurin harhaoppi ja sitä vastustavat käytännössä kaikki muut. Muihin kuuluu monia erilaisia leirejä, kuten **Maan koskettajat** ja **Esteetit**. Helenaksen piiri on yksinään vain hieman pienempi kuin muut harhaopit yhteensä.

Vastakkainasettelusta taikuuden vastustajien ja puolustajien välillä huolimatta, Helenas on kaunis tempelikaupunki. Pyhän Alyenen synnyinkaupunki sisältää myös Timanttikyneleen temppelin, joka on Pyhän Alyenen pyhäinjäännökset sisältävä Sacramentumin suurin temppelin Euphratensiksen ulkopuolella.

Tasahuippu-vuori

Tämän vuoren huippu on suuri, mutta omituisen tasainen, tietyt alueet huipulla ovat jopa liukkaan tasaisia ja kiiltäviä.

Superia-vuori

Korkea hiljainen tulivuori. Superian rinteet ovat hedelmällisiä ja täynnä outoja kasveja ja kyläyhteisöjä.

Euphram-järvi

Nämä järvet näyttävät osaa niin Suuren Profeetan kun muidenkin Mesphian pyhimysten elämässä. Monet uskovat matkaavat Euphramin rannoille pesemään syntinsä pois.

Sisäsaaret

Näitä saaria asuttaa hiljainen ja vakavamielinen ihmiskansa, joka ei ulkoisesti näytä olevan sukua muulle Sacramentumille. Saarelaiset ovat hoikkia, kalpeita ja luisevia. Saaren kerrotaan olevan yhteydessä kuolleiden maille ja tämä yhteys on vuosisatojen ajan tehnyt saarelaisista puoliksi kuolleita. Saarella voi öisin tavata haamuja, joista osa ystävällisiä, osa vähemmän.

Skair

Skair on pieni vuoristoinen provinssi, mutta sitäkin erikoisempi. Sen kaupungit on rakennettu vanhojen kääpiöraunioiden päälle ja toisessa asuukin merkittävä kääpiövähemmistö. Skairin nykyinen hallitsija **Delaviera Skair** on keisarin henkilökohtainen ystävä ja kaukainen sukulainen. Delaviera on yksi harvoja naispuolisia hallitsijoita Sacramentumissa ja vaikka hän antaakin suurimman osan hallinnollisista tehtävistä miehensä hoidettaviksi, hän pitää edelleen vallan tiukasti käsissään. Delavieran aviomies, **Lordi Elath** on Saciaa hallitsevat Olefordien suvun päämiehen Eldranin nuorempi poika, joka naitettiin Skairiin tämän omasta



tahdosta.

Skair liitettiin puoliväkivaltaisesti Sacramentumin keisarikuntaan. Skair otti valloituksen vastaan yllättävän tyytyväisesti ja moni Skairin sotajoukoista toivottikin tulijat tervetulleeksi. Skair oli sodassa Sentorin kanssa ja pahasti tappiolla. Suuremman Sacramentumin jäsenyys nähtiin parempana vaihtoehtona Sentorin vallan edessä. Tämä perintö näkyy nykypäivänä siinä, että Skairin eliitti ajattelee jäsenyyttään keisarikunnassa enemmänkin liittoutumana.

Sorrowind

Skairin pääkaupunki, josta Delaviera Skair hallitsee pientä vuoristoista kuningaskuntaansa. Sorrowind ei ole suuri kaupunki, mutta sitäkin varmempi ja linnoitetumpi. Sorrowen-järven rannalla seisoo suuri linnoitus, jota ympäröi kaupunki jota ympäröivät suuret murit.

Sisin linnoitus, Murhemuuri nimeltään, on vanhaa kääpiö-arkkitehtuuria, mutta sen ympärille rakentuva kaupunki on ihmistekoa. Murhemuuri on rakennettu mahdottomaksi valloittaa ja sitä se lähes onkin. Sentorin joukot eivät edes lentävien joukkojensa avulla murtaneet sinitä kaupunkia. Vaikka Murhemuuri onkin kääpiöiden rakentama, ei se tuota ihmisille tarvetta kumarrella oviaukoissa. Palvelijoiden tiloja lukuun ottamatta oviaukot ja muu rakenne on pikemminkin liian korkeaa kuin matalaa. Palvelijoiden tiloissa kumartelua joutuu yhä tekemään vanhimmissa ja huoltamattomimmista palatseissa, mutta suurin osa on korjattu toimivammiksi.

Ulompi kaupunki on ihmistekoa, mutta rakennettu sotaa ajatellen. Ulointakin kaupunkia ympäröi paksu muuri ja kaupungin sisällekkin pääsevä armeija olisi ongelmassa useiden salaisten puolustusrakenteiden takia. Muurien sisällä on monia muurien ulos asti ampuvia puolustusrakennelmia (jotka voidaan tarvittaessa nopeasti tuhota jos joukot joutuvat perääntymään sisempien muurien taakse Murhemuurille). Nämä puolustuslaitteet ja murit ovat yksi näyttävimpiä ja näkyvimpiä piirteitä kaupungissa.

Sorrowind on täynnä kääpiöiden rakentamia rakennuksia ja raunioita. Osa on kunnostettu, osa ei. Mitä syvemmälle kaupunkiin kuljetaan, sitä enemmän löytyy muinaisia kivisiä rakennuksia, koristeltuina kääpiöiden unohtetuilla riimuilla. Vielä mielenkiintoisempi kääpiöiden jättämä jälki on heidän tunnelinsa Murhemuurilta Suern-vuorille ja Tawasti-vuorille. Osa näistä tunneleista on murtunut ja sortunut ja osa suorastaan sortumavaarassa. Lisäksi monet syvemmälle kulkevat tunnelit ovat täynnä vaarallisia valoa pelkääviä hirviöitä ja kerrotaan niiden vievän moniin outojen kansojen kaupunkiin ja raunioihin. Tunnetut turvalliset tunnelit on merkitty salaisilla merkeillä risteyksien kohdalla. Nämä merkinnät ovat vain Sorrowindin sotilaallisen eliitin ja tiettyjen luotettujen tiedossa.

Saka Skair

Ensi näkemältä Saka Skair tuntuu jopa puolustuskyvyttömältä verrattaessa Sorrowindin linnoituskaupunkiin, mutta Saka Skair onkin vain viljelyksen ja kaupan keskus. Sodan sattuessa ihmiset vetäytyvät kaupungista Suern-vuorella olevaan Korkeatornin linnoitukseen. Saka Skair on kahden merenrantaan rakennetun suuren kääpiörakennelman väliin rakennettu suurkaupunki täynnä pienempiä kääpiöasumuksia. Toinen rakennelma on suuri satama ja toinen on lähes sata metriä korkea kääpiö- tai ihmislasta esittävä patsas, joka kohottaa käsiään taivaaseen. Patsaan nimi tai tarkoitus on kadonnut historiaan.

Tunnelit Sorrowindista jatkuvat myös Skairin alla, mutta täällä ne kulkevat vielä syvemmälle. Saka Skairissa on suorastaan teollisuuden haara, joka järjestää tutkimusmatkoja syvimpiin tunneleihin ja tuo sieltä takaisin ihmeitä ja outoja olentoja. Myös kaivosteollisuus kukoistaa näiden tunnelien ansiosta.

Sacramentumin ainoa kääpiövähemmistö asuu Saka Skairissa. Nämä kääpiöt ovat jälkeläisiä niistä kääpiöistä, jotka on karkoitettu Manetherionista tai muista valtakunnista. Sacramentumin oma kääpiörotu on tuhoutunut sukupuuttoon ennen ajanlaskun alkua. Tämä ympäristö on kääpiöpakolaisille sopiva: paljon soveltuvia asumuksia ja tilaisuuksia, joita muualta ei löytyisi. Kaivokset sisältävät monia kääpiösalaisuuksia ja laitteita, joiden käyttöön tarvitaan kääpiöitä.

Saka Skairin kaivokset ovat jalokivirikkaita ja niiden perässä **Krystilium** on perustanut aseman kaivoskaupunkiin. Jalokivitietäjät tarvitsevat jalokiviä ja he pyrkivät pitämään sormensa mukana niiden hankinnassa, ettei hinta pääse kohoamaan liian korkealle.

Suern-vuori

Legendaarinen Korkeatornin linnoitus seisoo tämän vuoren matalammalla ja tasaisemmalla huipulla. Vuoren sisältä avautuu varsinainen ristiinkytettyjen tunnelien kompleksi: Suern on täynnä muinaisia kääpiötunneleita ja tuoreempia ihmisten ja oudompien olentojen rakentamia tunneleita. Syvällä vuoren alla kerrotaan olevan viimeinen Sacramentum-kääpiökaupunki, jossa eristyneet kääpiöt sotivat muita maanlaisia rotuja vastaan ja rakentavat utoja laitteita. Toiset sanovat kääpiöiden vapauttaneen maan sisältä jotain, joka nyt hallitsee näitä salaisia kääpiöasutuksia ja käyttää niitä omiin tarkoituksiinsa.

Tawasti-vuoristo

Tämä vuoristo on näytellyt avainosaa monissa alueen sodissa ja ratkaisevia taisteluita on käyty täällä. Vuorilla asuu paimentolaisheimoja, jotka eivät koe olevansa Sacramentumin kansalaisia, vaan yhä palvovat omia jumaliaan.

Taivaan allas

Tunnetun maailman korkeimmalla paikalla oleva järvi. Taivaan allas sijaitsee tasaisen vuoren huipulla Suern-vuoren vierellä. Vesi kohoaa ylös vuorten sisältä kuumana ja koko järven ympärillä kohoakin hyörypilvi. Taivaan altaan vesi laskee alas useina ohuina puroina sekä suurena jokena Sorrown-järveen. Taivaan altaan pienemmät purot laskevat eteläpuolelle ja osa niistä edelleen kuumina. Eteläpuolella on pieni Taivasaltaan kylä ja sen monet kylpylät käyttävät tätä mekanismia hyväkseen.

Sorrowen-järvi

Myrskyjärvi on saanut nimensä sen keskellä usein näkyvistä ukkosmyrskyistä: rannoilla voi olla täysin aurikoista, mutta keskellä Sorrowenia salamoi.

Galatia

Galatia on kulttuurin ja oppimisen kehto. Tämä muinainen kuningaskunta tunnettiin maagifilosofeistaan ja rakentajistaan. Galatia tunnetaan ensimmäisenä kuningaskuntana, sillä se on iältään suorastaan muinainen muihin kuningaskuntiin verrattuna. Galatia koostui joskus kaupunkivaltioista jotka toisiaan peläten liittyivät yhteen ja loivat Gaia- ja Galeron-vuorille ulottuvan puskurivyöhykkeen turvakseen mantereen barbaaria valtakuntia vastaan. Galatialle Sacramentumin valloitus oli suorastaan loukkaus ja sitä seurasi vuosisadan mittainen verinen sissisota. Sacramentumin hallitsijat toimivat kuitenkin ovelasti ja saivat Galatialaiset käytännössä tappamaan toisiaan: Galatiaan luotiin uusi kuningassuku ja sotilaseliitti jotka kiintyivät valtaansa nopeasti. Sissisodan tukahduttaminen jätettiin sitten heille.



Moderni Galatia on toipunut tästä sisällissodasta ja sen arvet ovat unohtuneet. Filosofikuninkaiden suvut eivät enää sodi keskenään ja valta on jälleen jakautunut tasaisesti sukujen ja aatelittomien suursukujen kesken.

Galatia on edelleen Sacramentumin viisauden kehto: filosofia ja kulttuuri kukkii Galatian kolmessa suurkaupungissa, mutta suurimmat ajattelijat tulevat monista pienistä kouluista suurkaupunkien ulkopuolella. Galatia Majora-järven ja sen jokien ympärillä on kymmenittäin pieniä kyliä joista jokaisessa on oma koulunsa.

Galatian filosofia vaikuttaa kaikkialla ja Galatian filosofit rakastavat muistuttaa pohjoisia uskovia kuinka osa Elämän kirjan viisaudesta löytyy myös Galatian paljon muinaisemmista kirjoituksista. Tosin tämä tehdään varovasti inkvisitiota peläten.

Neacus

Neacus on Galatian filosofikuninkaiden historiallinen koti. Suurimmat ajattelijat Sokrateesta Aupharitukseen ovat opastaneet täällä muinaisia kuninkaita. Neacus on moderni kaupunki rakenteeltaan, sillä se on rakennettu uudestaan viisi vuosikymmentä sitten riehuneen suurtulipalon jäljiltä. Moni kirjasto tuhoutui, mutta lähes kaikki alkuperäiset tekstit pystyttiin kopioimaan Polemoniauksesta löytyvistä kopioista.

Polemoniaus

Sisämeren kalliosen etelärannan helmi, Polemoniaus tunnetaan kirjastojen kaupunkina. Korkeiden kalliorantojen välissä näkyy kauniita ja tehokkaita rakennuksia ja kirjastoja jotka sisältävät vuosituhansien verran viisautta ei vain Sacramentumista, vaan myös monia teoksia Sar Danonista ja Manetherionista – tai vielä kauempaa.

Jyrkännevuoret

Tämä osa rannikkoa on vain harvojen paimentolaisten asuttamaa. Vuoret ovat heikosti hedelmällisiä, mutta sieltä löytyvät harvinaiset yrittäjät tuovat alueelle välillä tutkimusmatkailijoita.

Gaia-vuori

Gaia on täynnä tunneleita oleva vuori, jonka sisällä asuu suuri populaatio luolawyrmejä. Gaia on reikäjuustomaisesta luonteestaan huolimatta rikas vuori, sen jalokivisuonet tuovat vuorelle useita onnenonkijoita.

Galatia Majora-järvi

Tämän järven ympäryks on täynnä kyliä jotka elävät maanviljelyksellä ja kalastuksella. Järveä kutsutaan myös viisauden altaaksi, sillä monissa sen ympärillä olevista kylistä on pieniä kouluja joista ovat kohonneet Galatian suurimmat ajattelijat.

Illiya-järvi

Suuri järvi, jonka erikoisuus ovat sen rannoille rakennetut avoteatterit, joissa esitetään klassisia näytelmiä, mutta myös väitellään eri aiheista.

Dragothierin sisämeri

Sacramentumin ainoa sisämeri. Nämä vedet ovat mantereen velhojen mielestä outoja ja sisämereltä löytyykin outoja saaria, kuten Haamurikko ja Sisäsaaret.

Nashien

Nashienin johtajat ovat kunniallisia miehiä (ja naisia) ja maan parhaat ritarit tulevat juuri täältä. Nashien on ollut sotilaallinen ja sen ritarit ottivat yhteen suurissa sotaharjoituksissa jo kauan ennen Sacramentumin muodostumista. Nashien liitettiin keisarikuntaan viimeisenä, vain kuusikymmentä vuotta sitten. Keisarikunta yritti tätä aiemmin, mutta legioonat eivät kyenneet kuljettamaan tarpeeksi laivoja Nashieniin petollisten ja kallioisten ulkovesien kautta – ja sisävesillä Nashienin merivoimat olivat ylivoimaiset sissiteknikoidensa takia.



Nashienilaisen filosofian mukaan taistelu ja konflikti ovat tärkeitä ja vahvistavia. Paikallaanolo heikentää ja haasteeton soturi ei voita kun haasteita lopulta satelee. Soturi ei kuitenkaan ole vain haasteesta toiseen kulkeva tuhokone, vaan instrumentti joka takaa ympärillään olevien turvallisuuden. Nashienin historia on täynnä uhkia, jotka ovat yrittäneet tuhota tai valloittaa Nashamore-saaret ja soturifilosofia on muodostettu takaamaan tämä selviytyminen.

Nashienilla on useita armeijoita, jotka ovat vuosikausia taistelleet keskenään harjoituksissa ja oikeissa jatkuvissa sisällisodissa. Nashienin ritarien maaginen lahjakkuus ja kyvyt miekan kanssa ovat tunnettuja kaikkialla Sacramentumissa ja kauempanakin: Nashienilaiset palkkasoturit ovat voimakkaita ja haluttuja. Tiettyjä karkoitettuja luopiojoukkoja lukuun ottamatta harvoja Nashienilaisia löydetään saarten ulkopuolelta.

Nashienin sisällisotien lisäksi Nashienin sotilaita työllistää Haamurikon saarta hallitseva Vampyyrilordi Arrayon. Tältä saarelta epäkuolleet joskus vaeltavat Nashamoren saarille ja aiheuttavat kauhua. Vampyyrit kulkevat pitkin Nashienia öisin. Sen jälkeen kun Nashien liittyi keisarikuntaan, on Nashienin joukkoja tuettu pyhällä taikuudella, joka on tuhonnut epäkuolleita tehokkaammin kuin koskaan ennen.

Balazangan

Vain yksi suurkaupunki sijaitsee Nashienin saarella ja sieltä **Sotaneuvosto** hallitsee saarta. Balazangan on useita vierekkäisiä linnoituksia ja muurein ympäröityjä kortteleita, joita yhdistää toisiinsa puusiltojen verkosto. Balazangan on nähnyt paljon sota ja sen väestö osaa toimia sotien aikana. Balazangania ympäröi peltojen verkosto, joka ei ole sodista suuresti kärsinyt, sillä Nashieniläinen sodankäynnin etiikka kieltää maanviljelijöiden vahingoittamisen tai satojen tuhoamisen.

Balazanganissa asuu pieni mantereelta tuotu uskonnollisotilaallinen Lucienin kehän paladiini- ja pappiyhteisö. Nämä paladiinit ovat keisarikunnan lähettämiä ja avustavat Balazanganilaisia epäkuolleita vastaan.

Apina-vuori

Tämä linnoitettu vuori on saanu nimensä monista pienistä apinalajeista, joita sen rinteillä asuu. Vuori näkee paljon käyttöä sotaharjoitusten kanssa, mutta harvoja oikeita taisteluita: vuoren linnakkeiden valtaaminen on äärettömän vaikeaa ja harva sotapäällikkö on historian aikana jaksanut yrittää.

Nashamore-saaret

Nashien koostuu Nashamore-nimisestä saariryhmästä, johon myös Haamurikko kuuluu. Saaret ovat vähäsateisia ja muuta täynnä tasankoja.

Haamurikon saari

Vampyyrilordi Arrayon hallitsee tätä saarta. Tämä olento oli eläessään yksi suurimmista Nashienin sotaherroista, mutta kuolemanpelko sai tämän kääntymään kiellettyjen voimien puoleen. Tai niin tarinat kertovat. Oli totuus mikä tahansa, Arrayonista tuli vampyyri ja hän yritti kääntää koko sotaneuvoston kaltaisikseen, Arrayonin hallinnassa tietysti. Yritys epäonnistui ja vuonna 1988 Arrayon pakeni jo entuudesta epäkuoleman energioiden täyttämälle Haamurikon saarelle. Saarella tapahtui jotain ja pian Arrayon oli kohonnut tämän kuolleen paikan mestariksi ja ympäröinyt itsensä muilla vampyyreillä. Saarella vuosisatoja asunut pieni ihmisyhteisö palvoo Arrayonia jumalana.

Arrayon lähetti lähettilään keisari Riomonden luo ja onnistui sopimaan eräänlaisen molemminpuolisen koskemattomuussopimuksen. Arrayon ei lähetä hirviöitään pois Haamurikon saarelta ja keisarikunta jättää Haamurikon saaren rauhaan.

Haamurikon saarta ympäröivät korkeat kallioiset rannat ja vain etelästä löytyy yksi hiekkaranta. Tämä hiekkaranta on karikkoinen eikä laiva voi päästä lähelle ehjänä – ainoa vaihtoehto on uida tai soutaa hitaasti ja varovasti soutuveneellä. Vetten alla asuu kuitenkin outoja kuolleita, jotka mielellään vetävät pinnan alle kenen tahansa joka on tarpeeksi tyhmä yrittää uida saarelle.

Sentori

Sentori on toinen Sacramentumin provinseista, jossa on merkittävä ei-ihmispopulaatio. Sentori-saarella majaansa pitää muualta maailmasta kadonnut aviaanien laji. Sentori on Sacian tapaan kaksi toisiinsa liitettyä kuningaskuntaa: aviaanien Sentori ja ihmisten Cenethri. Aviaanit hallitsevat Sentorin politiikkaa Risidiasta käsin. Ihmisväestö on vuosikymmeniä ollut tyytymätön tähän tilanteeseen, mutta keisari tukee aviaanihallintoa. Syy tukeen on keisarin halupitää aviaaniväestön tyytyväisenä; aviaanit ovat erittäin tehokkaita sotakentällä, eikä Sar Danonilla ole vielä mitään millä tehokkaasti vastata aviaanilegioonin.



Risidia

Risidia on ihmisille käsittämättömän kaunis mutta myös hankala kaupunki: se on rakennettu korkeaksi aviaanien huomattavaa metallinkäsittelytaitoa ja puutaikuutta käyttäen. Kaupungin tasolta toiselle on mahdotonta liikkua ilman loitsujen tai siipien apua.

Taivaskuningas hallitsee Sentoria Risidian korkeimmasta palatsista. Taivaspalatsi on häkellyttävä rakennelma: sen keskellä on massiivinen tukipalkki ja sivuilla useita. Palkkien päällä on tasanne. Tasanteen päällä on pienempi tasanne ja niin edespäin satoja metrejä korkeuksiin, kunnes ylimmällä tasolla on lasista, teräksestä ja puusta rakennettu palatsi. Nykyinen taivaskuningas on **Vulkris**.

Cen Myrl

Aviaanien ja ihmisten täyttämä kaupunki. Ihmiset ovat enemmistö tässä kaupungissa, mutta hallinto on enimmäkseen aviaanien käsissä. Huonostakin asemasta huolimatta ihmiskäyttö ei kapinoinut tietoisena keisarin tuesta ja itse asiassa suhteellisen tyytyväisenä elämäänsä. Cen Myrl on ihmisten ja aviaanien välisen kaupankäynnin keskus ja tuottaa merkittävästi varallisuutta kaikille Cen Myrlissä, myös ihmisille. Kaupunki on elintasoltaan yksi Sacramentumin korkeimmista.

Ravenistin

Yksi oudoimpia kaupunkeja pyhässä maassa. Tämä luonnonvaroiltaan ja maastoltaan heikko kaupunki on Sacramentumin helvettiartifaktien ja muiden outojen lumoesineiden kaupankäynnin keskus. Kaupunkia hallitsee Lordi Karhu, joka nimestään huolimatta on hoikka oppinut, eikä soturi tai taikuri. Hän on hyvin varakas mies, ja omaa melkoisen määrän valtaa, mutta todellinen valta on kaupungin kolmella killalla: rahtaajien, hankkijoiden ja huutokauppaajien killoilla.

Ravenistin sijaitsee sisämaassa, usean kilometrin päässä merestä, mutta tästä huolimatta kaupungilla on satama: Länteen kaupungista kulkee kuitenkin monia teitä suureen satamaan, joka on tyhjä päivisin, mutta täysi öisin. Vuosituhansia sitten jotain tapahtui merelle Ravenistista itään ja nyt öisin laivat saapuvat satamaan tuoden mukanaan outoja esineitä oudoista satamista. Nämä laivat tuntuvat tulevan tyhjästä, tyhjentävät lastinsa ja ottavat mukaansa outoja lasteja. Ne jotka ovat nähneet nämä laivat sanovat, niitä ohjaavien merimiesten oleva tyhjäkatseisia ja surumielisen näköisiä. He puhuvat harvoin ja yleensä vain niille, jotka tulevat kuolemaan lähiaikoina. Näitä laivoja kutsutaan **yölaivoiksi**.

Lastit joita kaupunkiin tuodaan ovat täynnä aarteita kaukaa ja tuntemattomista maista. Osa aarteista tuntuu tulevan kokonaan toisilta aikakausilta, kuten äskettäin Orbin neuvoston ostama outoa viisautta täynnä oleva nahkakantinen kirja – joka oli kuin upouusi vaikka tietävästi ainoa kappale tuhoutuikin lukukelvottomaksi vuosituhat sitten. Lastit jotka kaupungista lähtevät ovat yhtä outoja. Alusten mukana annetaan lista tavaroista joita oudot laivat tarvitsevat.

Kolme kaupungin voimakkainta kilttaa liittyvät myös näihin outoihin lasteihin. Nämä lastit kantaa kaupunkiin rahtaajien kiltta, lastit myy eteenpäin huutokauppaajien kiltta ja laivojen toiveet täyttää hankkijoiden kiltta.

Rahtaajien kiltta tarjoaa työntekijöilleen hyvän palkan ja loistavat etenemismahdollisuudet. Suurin osa rahtaajista eläköityy kymmenen vuoden sisään ja siirtyy huutokauppaajien tai hankkijoiden kilttaan. Lyhyt ura johtuu yksinkertaisesti siitä, ettei kukaan kestä tuota työtä kovin kauaa. Yölaivojen näkeminen jatkuvasti on kuolettavaa ja kukaan ei ole selvinnyt rahtaajan työstä yli viittätoista vuotta. Siksi rahtaajien kiltta onkin määrännyt kymmenen vuoden katon työlle. Osa rahtaajista jää kuitenkin riippuvaisiksi näistä oudoista laivoista ja karkaa niiden mukana. Osa entisistä rahtaajista eivät myöskään koskaan pääse yli yölaivoista ja monen kerrotaan vanhoilla päivillään vuosia uransa loppumisen jälkeen lähtevän vapaaehtoisesti laivojen mukaan. Näitä miehiä ei koskaan nähdä vaikka jotkut väittävätkin nähneensä heitä outojen laivojen työntekijöinä.

Huutokauppaajien killan jäsenet koulutetaan kauppamiehiksi ja tietäjiksi. Heidän tehtävänsä on selvittää ja analysoida saatua lastia ja etsiä ostajia ja myydä omaisuus eteenpäin. Moni lasti sisältää esineitä joiden arvo

on käsittämätön, mutta ostajia saattaa koko mantereella olla vain yksi. Ensin on selvittävä mitä ja sitten kenelle. Ja tämä ei aina ole helppo tehtävä. Yleisimmät outoudet ja tuntemattomat (mutta vaarattomiksi määritellyt) esineet myydään yleisessä huutokaupassa Ravenistinin torilla. Materiaalia katoaa myös mustan pörssin myytäväksi – mutta yllättävän vähän, killan jäsenet saavat hyvät korvaukset killoiltaan ja petos tarkoittaa mitä tahansa aseman menettämisestä elinikäiseen vankeuteen.

Viimeinen killoista on Hankkijoiden kilta. Se etsii yölaivojen pyytämät esineet. Hankkijat ovat erilaisia kauppiaita ja neuvottelijoita, mutta tiettyjä oudoimpia pyyntöjä varten on myös erikoisyksikkö asiantuntijoita, kuten aarteenmetsästäjiä arkeologeja ja näkijöitä. Hankkijoiden huhutaan myös sormeilevan satunnaisesti kielletyn orjakaupan kanssa, mutta todisteita ei ole ilmennyt. Ja mitäpä siitä jos muutama vankiloiden asukki tai irtolainen välillä katoaa, kuten Ravenistinilaiset tapaavat todeta.

Sentori-saari

Aviaanien synnyinkoti. Aviaanilegendojen mukaan tältä saarelta kohosi ennen ihmiskuntaa siivilleen ensimmäinen aviaani ja nimesi saaren kaltaistensa kodiksi. Sentori on aviaaneille yhtä aikaa koti kuin pyhä paikka.

Drasni

Drasnin asukkaat ovat monet muinaisten haltiasukujen jälkeläisiä ja hal. Nämä suvut ovat menettäneet kuolemattomuutensa jo vuosituhat sitten, mutta tiettyä haltiamaista solakkuutta ja ihon vaaleutta näkyy edelleen Drasnin kansalaisissa. Drasni on aina omannut läheiset suhteen Sacramentumiin sekä itäisiin haltiavaltioihin.



Drasnin saaret eivät jaa muiden valtioiden uskoa ja Sacremin kirkko on menestynyt huonosti käännytysyrityksissään. Vuosien ajan kirkko on pyytänyt keisarilta kovempia otteita, mutta yksikään keisari ei ole halunnut riskeerata suhteita itäisiin haltiavaltioihin kieltämällä Drasnin ihmiskansalaisilta niiden palvontaa. Tähtikatsojat ohjaavat Drasnin uskonnollista elämää.

Kaksi pohjoisinta Phelagian saarista on ihmisvihamielisiä ja niiden asukkaat pitävät itseään erillisenä rotuna kokonaan. He kutsuvat itseään pheleneiksi ja pitävät kansaansa haltiaperinnön ansiosta erinomaisempana kuin mantereen ihmisiä, jotka ovat kaukana kuolemattomista haltioista. Phelenit uskovat kykenevänsä tarkoilla siitosohjelmilla palauttamaan rotunsa lähemmäs haltioita ja nämä ohjelmat ovatkin tuottaneet rajatusti tuloksia. Maagis-sosiologiset siitosohjelmat, nimeltään regressiot ovat Tähdien ja Puun seuraksi itsensä kutsuvan velhoryhmän työtä. Ryhmä on toistaiseksi pysynyt Lucienin kehän tutkan alapuolella ja muu Drasni ei ota sitä vakavasti. Jos regressiot kuitenkin onnistuvat, yleinen mielipide saattaa Drasnissa muuttua.

Dawenia

Drasnin pääkaupunki on outo näky. Jättitammien alla on suuri kaupunki, joka kaupuaa pitkin puita korkeuksiin. Kaupunkia on rakennettu aina neljänkymmenen metrin korkeuteen yhdistettynä silloilla maarakennuksiin ja toisiinsa. **Korkea Neuvonantaja Vanathin** hallitsee täältä Drasnia, periaatteessa myös pohjoisia saaria.

Archaia

Archaia on yksinkertainen ja pieni satamakaupunki, mutta ylettyy merkityksellisyytensä takia kaupungin asemaan. Suojaisassa poukamassa sijaitseva Archaia on suurin haltiamaiden laivoja vastaanottava kauppasatama. Tämä kauppatavara kulkee mantereelle ja Daweniaan.

Hafellen-järvi

Tämän järven pohjassa sanotaan asuvan yksi todellisista haltioista. Verhottu Neito näyttäytyy joskus apua tarvitseville Hafellenin rannoilla. tarinat kertovat miten nuori tyttö heittäytyi aaltoiin paetakseen hänen

neitsyyttään väkisin tavoittelevalta jahtaajalta, huomatakseen hengittävänsä sitä kuin ilmaa, mutta toisaalla hyökkääjän tukehtuvan. Toiset kertovat miten yöllä järvelle esitettyihin kysymyksiin vastaisi kysyjän kuvajaisen tilalla oleva hunnulla kasvonsa peittänyt haltianainen. Tähtikatsojien tiedetään tekevän rittejä Hafellenin rannoilla ja huhutaan että Verhottu Neito osallistuisi niihin.

Tulimaa

Jalharuksen saarella oli vuosituhansia Velhokuninkaiden hallitsema Tulimaa. Tämä ihmeiden imperiumi ei koskaan osoittanut suuria laajentumishaluja ja yritykset valloittaa tai hyökätä kaatuivat aina kaikkien hyökkäyksestä päätöksen tehneiden (ja heidän perheidensä) äkillisiin ja tuskallisiin kuolemiin. Tulimaa jätettiin rauhaan. Sar Danon ja Sacramentum kävivät molemmat pitkään kauppaa tulimaan kanssa tietämättä paljoa sen tapahtumista. Tulimaa eristäytyi tietoisesti ja sen asukkaat harvoin matkasivat ulos saareltaan – ja jos matkasivat, tehtiin sen salassa.



Tulimaan tarina katkesi äkillisesti ja salaperäisesti valvuonna 1978. Viikon ajan kaukaisuudessa näkyi valoja Tulimaan suunnalla ja sitten ne loppuivat. Hitaasti selvisi, että koko Jalharuksen saari oli muuttunut ihmeellisten kaupunkien verkostosta raunioiden täyttämäksi vaarojen tyysijaksi. Kylät olivat tyhjiä ja oudot olennot epäkuolleista riivajiin kulkivat pitkin Tulimaata.

Yksikään valtio ei ole uskaltanut tekemään täysmittaisia tutkimusmatkoja tai invaasioita. Pieni joukko aarteenmetsästäjiä ja henkipattoja tosin perusti Basalttitornin ympärille Arcadian kaupungin, joka toimii tällä hetkellä porttina saaren ihmeisiin.

Arcadia

Arcadia perustettiin Basalttitornin varjoon. Eräät haudanryöstäjäksikin kutsutut tutkimusmatkailijat huomasivat Basalttitornin läheisyyden pysyvän puhtaana Jalharuksen saaren hirviöistä ja päättivät käyttää sen turvavaippaa pienen sataman perustamiseen. Arcadiassa aarteenmetsästäjät ja onnenonkijat voivat viimeisen kerran turvallisesti syödä, nukkua ja täydentää varojaan ennen Tulimaan vaaroihin sukeltamista. Turvallisuus on tosin suhteellinen käsite, sillä kukaan ei oikeastaan hallitse kaupunkia ja vahvemman oikeus on aina oikeus täällä.

Basalttitorni

Musta järjettömän korkea torni Arcadiassa. Sitä vartio kaksi mustaa väsymätöntä ritaria ja katolla ei ole sisäänkäyntiä. Vain yksi avoin ikkuna johtaa torniin ja kaikki sisään kiivenneet ovat kadonneet – katsojat väittävät etteivät he ole päässeet sisään vaan heidän hahmonsä on kadonnut heti koskiessaan ikkunan alueeseen. Tulimaan velhokuninkaiden kerrotaan käyneen tornissa vain harvoin ja palanneen muuttuneina miehinä. Tulimaan valtakunnankin sorruttua, Basalttitorni on yhä pystyssä.

Valheiden vedet

Nämä joet ovat Tulimaan villien taikavoimien saastaamia. Uomat pysyvät enimmäkseen oikeilla paikoillaan, mutta saattavat välillä yhtäkkisesti vaihtaa suuntaa päivien tai jopa viikkojen ajaksi, muodostaen uusia järviä, jotka kuivuvat jokien palatessa paikoilleen. Tämän epäillään olevan tulosta velhovaltakunnan jokia säätelevien loitsujen jäämistöistä.

Noitavesi

Maailman suurin järvi. Kuvajaisensa katsominen tästä maagisesta vedestä on huono ajatus: joskus se kohottaa kätensä ja vetää katsojan pinnan alle.

Sar Danon

Sar Danon perustettiin suorastaan muinaisen Mhag Danonin vielä savuaville raunioille. Sar Danon on edustuksellinen tasavalta, joka on historiansa aikana sortunut kerran keisarivaltaan (Kolmen Keisarin Sotien aikaan) mutta jättiläinen voi horjua, muttei kaadu. Sar Danon on Sacramentumiin verrattuna moninkertaisesti suurempi väkiluvultaan ja pinta-alaltaan.

Sar Palathin

Toinen Sar Danonin pääkaupungeista. Sar Palathin on sotilasvallan keskittymä, jonne tasavaltalaisvalvojat tuovat valtakunnan tahdon jonka Sar Palathinin johto sitten toteuttaa.

Renerinin sotasatama

Renerin ei ole todellinen kaupunki, vaan sotasatama joka perustettiin vain ja ainoastaan Sacramentumin kanssa käytyjen sotien laivastotukikohdaksi. Käytännössä laivastot tarvitsivat niin paljon tukea, että pelkän sataman lisäksi ympärille kasvoi kokonainen kaupunki, viljelysalueineen ja toreineen.

Helmiranta

Vähemmän sotilaallinen paratiisi. Nimensä tämä kaunis vuoristoisen rannan ympärillä oleva satama sai helmisimpukkaviljelyksistään ja kallisarvoisia helmiä kuljetetaan täältä joka puolelle tasavaltaa ja myös ulkomaille.

Kultaranta

Valokulta-saaren kullattu temppeli on legendaarinen: tämä muinainen aarre on saaren edellisten asukkaiden ainoa jälkeensä jättämä reliikki. Ajan hammas ei ole tuhonnut temppelin kiiltoa eivätkä ryöstäjät onnistuneet tuhoamaan sen kauniita nelikäätisiä patsaita. Kultaranta on hengellinen kaupunki jonka asukkaat pitävät kultaista temppeliä jonkin kadotetun kansan Korkeimman kunniaksi rakentamana.

Rapior-vuori

Suuri vuoristo, jota pidetään tunnetun maailman korkeimpana. Rapiorin huiput ovat lumen peittämiä ympäri vuoden, joskin kesäisin monia väliaikaisia jokia muodostuu kun osa lumesta sulaa. Rapiorin yllä sataa lunta joka leviää joskus myös ympäröiville alueille, joissa lumisade on harvinaista.

Renerin-järvi

Renerinin sotasatama otti nimensä tästä järvestä siitä yksinkertaisesta syystä, että satama piti alun perin rakentaa tämän järven rannalle. Kun suunnitelma muuttui, ei projektin nimeä katsottu tarpeelliseksi muuttaa.

Palair-järvi

Hyvin syvä järvi. Palairin pohjoisosat varsinkin ulottuvat niin syvälle, että outoja asioita huuhtoutuu joskus rantaan. Järven yli kiertävät laivat välttävät järven keskiosia, joissa tapahtuu usein outoja haaksirikkoja: alus vaan äkillisesti uppoaa.

Valokulta-järvi

Tämän järven rannalla seisoo legendaarinen kullattu temppeli. Sen kuvajaisen heijastuessa vedestä aurinkoisena päivänä, on näky niin kirkas että jokaisen on käännettävä katseensa tai suojattava silmänsä.



Palathin-joki

Tärkeimpiä Sar Danonin kauppareittejä. Palathin kulkee Sar Palathinin kautta sisämaahan ja sen kautta on pääsy Sar Danonin suurimpiin tie- ja jokiverkoistoihin.

Olennot

Ihmiset ovat Sacramentumin enemmistö, mutta kaksi pientä populaatiota ei-ihmisiä elää myös sen pinnalla. Satunnaisia yksilöitä muista lajeista on myös läsnä, mutta korkeintaan kourallisia.

Aviaanit

Aviaanit ovat ihmisenkaltaisia olentoja yhdellä merkittävällä erolla: aviaanin selässä on pari siipiä. Aviaanit ovat ihmisiä hoikempia ja lyhyempiä. Loitsijoita on hyvin vähän aviaanien parissa, mutta toisaalta he ovat hyvin herkkiä magialle: he aistivat taikuutta ja eivät kykene vastustamaan maagisia vaikutuksia. Viimeisin on saanut monen maagisen killan spekuloidaan, että aviaanit olisivat luotu laji, jonkin muinaisen maagin palvelijoita. Tällaisia spekulatioita pidetään loukkaavina aviaanihoveissa. Ainoat aviaanipopulaatiot elävät Sentorissa, mutta yksittäisiä yksilöitä voi löytyä muualtakin.

Kääpiöt

Kääpiöiden rotu on ihmisensukuinen laji, joiden valtakunnat ovat pohjoisessa Manetherionissa. Kaikki tunnetut kääpiöt Sacramentumissa ovat Manetherionista tulleita muuttajia, joko karkoitettuja, onnenonkijoita tai Sacremen kirkon uskoon käännetyttä. Lyeconian omat kääpiöt ovat kadonneet vaikka huhut kertovat heidän elävän yhä kadonneissa yhteiskunnissa maan alla.

Haltiat

Kuolemattomiksi sanotut haltiat ovat ihmissukuinen laji, joita harvoin nähdään Sacramentumissa. Haltiain valtiot ovat kaukana idässä ja käyvät hieman kauppaa Drasin satamissa. Suurin osa Sacramentumissa nähdyistä haltioista on harmaahaltioita, jotka nimestään huolimatta eivät ole harmaaihoisia. Nämä pitkäikäiset humanoidit ovat ihmismittaisia, hoikkia ja kauniita kuten tarinat kertovat. He eivät kuitenkaan ole kuolemattomia. Harmaahaltiat kutsuvat itseään nimellä yalari. Tosihaltioiksi kutsuttuja haltioita ei olla nähty Sacramentumissa vuosisataan. Nämä ihmistä pidemmät solakat olennot ovat yalariakin kauniimpia, mutta silmänsä ovat kokonaan vaalean siniset. Sanotaan, ettei mikään pysy piilossa heidän katseiltaan. Harmaahaltiat puhuvat kuolemattomista tosihaltioista kunnioittaen nimellä selari.

Järjestöt

Korkean magian ruhtinaat

Ruhtinaat olivat kerran ylivoimaisesti voimakkain kiltta Sacramentumissa, jopa riittävän voimakas haastamaan Lucienin kehän niin halutessaan. Ruhtinaat olivat kuitenkin yhtä aikaa viisaita ja voimallisia. Järjestö vaati jäseniltään suurta viisautta toimissaan ja yleisen hyvän ylläpitämistä kaikessa. Ruhtinaat omasivat voimakkaita elementaalisia taikoja, jotka toisaalta kykenivät takaamaan suotuisan sään ympäröivälle maaseudulle kun polttamaan koko maaseudun maantasalle massiivisilla tulisilla valleilla.

Ruhtinaiden rappio tuli heidän moraalistaan, joka hitaasti muuttui ylpeydeksi. Ruhtinaat alkoivat vaatimaan jäseniltään enemmän ja enemmän, kunnes uusia jäseniä rekrytoitiin erittäin hitaasti. Ruhtinaiden välille levisi myös epäluottamuksen aalto: jokainen epäili muita organisaation jäseniä organisaation moraaliohjeiden rikkomisesta ja lopulta kommunikaatio alkoi takkuilla.

Viimeinen merkittävä Ruhtinaiden asema tuhoutui Asturian maanjäristyksen aikana. Asturian torni oli voimakas uudistuksen puolestapuhuja ja tekikin työtä Korkean magian ruhtinaiden kunnian ja aseman palauttamiseksi. Maanjäristys tuhosi tämän toivon ja katkaisi Ruhtinaiden henkisen selkärangan. Virallisesti viimeinen ruhtinaiden jäsen kuoli vuonna 1944 jolloin Lucienin kehä perui ruhtinaiden perustuskirjan, mutta huhut kertovat muuta, kuten huhut aina.

Emeraldiviisauden etsijät

Mysteeriorganisaatio joka etsii korkeampaa viisautta ja valaistumista. Etsijät eivät toimi kaupungeissa ja heidän ainoa virallinen kiltatilansa on pelkkä toimisto Cappadocassa. Heidän toimintansa tapahtuu muualla.

Elohopea

Pieni velhojärjestö josta tiedetään hyvin vähän. Lucienin kehän käärot tietävät Elohopean olevan velhopiiri joka pyrkii tutkimaan taikuuden mysteereitä eristyksessä sivistyksestä. Elohopean ainoa tukikohta on vanha linnake lolo-saarella.

Esteetit

Esteetit ovat erikoinen järjestö: heidän tavoitteensa on kauneus kaikkialla Korkeimman kunniaksi. Esteettien mukaan kauniit asiat ja asioiden kaunistaminen on Korkeimman ylistämistä ja järjestö pyrkiiikin lisäämään kauneutta maailmassa monin tavoin. Esteetit yrittävät vaikuttaa kaupunkien arkkitehtuuriin ja myös luonnon kauniiden maisemien säilyttämiseen. Jotkut esteeteistä vaikuttavat henkilökohtaisemmalla tasolla ja opettelevat taikuutta ihmisten kauneuden kohottamiseksi.

Esteettien tukikohta on Helenaksessa, mutta joitain esteettejä nähdään muuallakin. Esteettien neuvoa kysytään monesti rakennusprojektien kanssa ja moni turhamainen ja varakas käyttää heidän palveluitaan näyttäytyäkseen juhlissa kauniimpana, joko vaatteiden tai fyysisen ulkonäkönsä muokkaamisen kautta. Hurjimmat ja turhamaisimmat ostavat esteeteiltä lumouksia pysyvien kauneusloitsujen saamiseksi.

Hedomagistica

Hyvin omalaatuinen kiltta. Tämän killan jäsenet ovat erikoistuneet nautintoa tuottaviin ja lisääviin loitsuihin ja esineisiin. Hedomaagit ovat suosittuja monissa piireissä. Heidän tarjoamansa nautinnot voivat olla liikaa monen moraalikäsitteille, mutta heidän kanta-asiakkaansa sanovat kaiken muun tuntuvan vain teeskentelyltä Hedomagistikan jälkeen. Hedomaagit ovat harvinaisia ja organisaatio on pieni. Heidän kiltahallinsa on Berenwisessa, mutta pieniä tiloja löytyy myös Phygista ja Parsista.

Helenaksen piiri

Sacremen kirkon sisäinen organisaatio, jonka pyhien säkeiden tulkinnan mukaan taikuus on kiellettyä ja tuomittavaa. Tämä liike on nauttinut vaihtelevaa suosiota. Helenaksen piiri oli suosionsa huipulla ennen Asturian romahdusta, mutta romahdus vei mukanaan piiriin kolme suurinta johtohahmoa: Ampelioksen perijä,

Thyne, suurinkvisiittori Obgalone ja Asturian lordi Tethanus. Asturian maanjärjestys surmasi kaikki kolme ja Helenaksen piiri ja taikuusvastaisuuden aate jäi kirkossa jälleen taustalle. Nimensä mukaisesti Helenaksen piiri pitää majaansa Helenaksessa.

Kuolemankaarti

Sotilaallinen kiltä, jonka ainoa tarkoitus on metsästä ja tuhota epäkuolleita. Kuolemankaarti perustettiin vuonna 1912 kun sen perustajan Narthol Par-nimisen entisen sotilaan kylään hyökkäsi vampyyri ja piti kylää vallassaan kuukausia. Narthol sai inspiraation kylän vapauttaneista kirkonmiehistä ja perusti oman pienen komppaniansa taistelemaan epäkuolleita vastaan. Komppania perustettiin muinaisen Kuolemankaartin jatkaajaksi. Kuolemankaarti oli komppania joka taisteli epäkuolleita vastaan jo ennen Sacramentumin aikaa, mutta tuhoutui tuntemattomien tahojen käsissä. Narthol löysi tämän tarinan matkoillaan ja uudelleennimesi Nartholin komppanian sen mukaan.

Krystilium

Jalokivitietäjien neuvosto on mystinen veljeskunta, joka harjoittaa taikuuden manipulaatiota jalokiviprismoja käyttäen. Jalokivitietäjien taikuus on huomattavan kallista, mutta sitäkin tehokkaampaa. Kalliuden takia tietäjät käyttävät voimiaan harkiten. Krystilium vaikuttaa Saka Skairissa ja Lamurassa ja heillä on suuri tukikohta Gaia- ja Galeroe-vuorien välillä. Krystiliumin jäsenet käyttävät kolmea arvonimeä: alimmainen on Ter, keskimäinen Par ja ylin Ver. Nämä nimikkeet liitetään jäsenen etunimeen ja valtaosa järjestöstä on Ter-asteella. Par-aste kuuluu Krystiliumin mestariloitsijoille, jotka eivät ole ottaneet hallitsevaa asemaa ja Ver-aste kuuluu yhteisöiden johtajille. Triatrit johtavat Jalokivitietäjien neuvostoa ja neuvostoa johtaa arkkiatri Verluminor.

Maan koskettajat

Koskettajat näkevät luonnon Korkeimman ylimpänä ilmentymänä. Kaikki elävä on osa Korkeinta ja kanavoi Kaikkeuden energiaa elämän välityksellä. Monet koskettajat kommunikoivat luonnon ja elämän kautta eri tavoin: jotkut viettävät paljon aikaa elämän ja luonnon ympäröimänä, jotkut ruokkivat elämää parantajan taidoillaan. Maan koskettajia löytyy kaikkialta, mutta heidän suurin keskittymänsä on Helenaksessa.

Lucienin kehä

Lucienin kehä valvoo taikuutta ja sen käyttäjiä Sacramentumissa. Tämä valtiollinen organisaatio perustettiin Sacremin kirkon neuvojen ja toiveiden mukaan ja Lucienin kehän yhteydet kirkkoon ovat yhä voimakkaat. Kehä kouluttaa noidanmetsästäjiä ja paladiineja taistelemaan kielletyille poluille lähteneitä taikureita vastaan. Jokainen Sacramentumin maaginen kiltä joutuu anomaan perustuskirjan Lucienin kehältä joka edellyttää organisaatioilta myös sisäistä valvontaa.

Taikuuden käyttäminen itsessään ei ole laitonta, mutta kehän säännöt kieltävät taikuuden käytön käytännössä kaikkeen mikä olisi laitonta ilman taikuuttakin. Mielenhallinta senkaltaiset loitsut ovat myös kiellettyjen listalla kuten myös kaikki Ulkopuolelta kantautuva taikuus. Kehällä on **Määritelmä** joka on kokoelma tunnettuja kiellettyjä loitsuja kuvauksineen.

Suurinkvisiittori **Alumonde Erfalt**, kuningas Riomonden pikkuveli, johtaa Lucienin kehää.

Loitsumiekat

Suurin taistelukykyisiä maageja välittävä organisaatio. Loitsumiekat myy jäseniensä palveluksia niille joilla on varaa. Loitsumiekat ottavat vastaan lähes kaikenlaisia komissioita, virallisesti vain lain mukaisia, mutta Loitsumiekat huhujen mukaan tekevät mitä vain sopivasta korvauksesta. Loitsumiekat tukevat jäseniään minimaalisesti, mutta järjestävät hieman koulutusta tarvittaessa. Loitsumiekkojen kautta jäsenet lähinnä saavat tehtäviä ja legitiimejä syitä tyydyttää tuhoisia impulssejaan.

Mustaviitat

Kielletty organisaatio, joka palvelee Ulkopuolen hirviötä. Mustaviitat julistettiin laittomiksi vuosikymmen sitten toimittuaan vain kaksi vuotta. Organisaation jäsenet tuhottiin mutta useita pakeni.

Orbin neuvosto

Orbin neuvosto on suhteellisen nuori maaginen kiltä. Neuvosto perustettiin vuonna 1870. Sen tavoite on alusta asti ollut koota yhteen erilaisia taikuuden käyttäjiä, mikä on vastakohta lähes kaikille muille maagisille killoille jotka perustuvat yleensä samanlaisiin taikuuden käyttäjiin. Orbin neuvoston filosofia on vahvuus erilaisissa keinoissa ja tämä näkyy myös sen jäsenissä, jotka ovat vaihtelevia. Orbin neuvostoon kuuluu elementaalimaageja, ennustajia, kuumaageja, muodonmuuttajia ja kaikkea siltä väliltä.

Orbin neuvoston erilainen ajatusmaailma näkyi hyvin varhain sen sulauttaessa itseensä Pitkäaskelkomppania-nimisen heikoissa varoissa olevan kauppakillan. Tämä loi Orbin neuvostolle merkittävän resurssiedun ja neuvosto onkin laajentanut kaupallista puoltaan aggressiivisesti. Neuvoston kauppapuoli on nyttemmin saanut neuvoo-antavan istuimen neuvoston Sisimmässä kehässä, joka hallitsee koko Orbin neuvostoa.

Neuvoston jäsenet on jaettu seitsemään kehään joista yhdeksäs on arvoasteikossa alimmainen. Kehältä toiselle liikutaan osoittamalla osaamisensa ja hyödyllisyytensä Orbin neuvostolle. Jäsenen arvon kasvaessa ja lähestyessä Sisintä kehää, jäsen saa pääsyn Orbin neuvoston tarkemmin varjeltuihin maagisiin salaisuuksiin ja käyttöönsä enemmän resursseja.

Riimunpiirtäjien kiltä

Nämä lumoaajat käyttävät taikuuttaan lumottujen esineiden tekemiseen. Tämä hyvin varakas kiltä sijaitsi ennen yksinomaan Saka Skairissa, mutta on nyttemmin siirtänyt lähes puolet resursseistaan Lydiaan, jota se käytännössä hallitsee. Riimunpiirtäjillä on yksi tavoite: ensinnäkin kerätä mahdollisimman paljon kultaa ja hopeaa. Tätä tarvitaan rikastamaan riimunpiirtäjien arkkuja, mutta myös toteuttamaan riimunpiirtäjien salaista mystillistä tavoitetta, jonka piirtäjien perustajan kerrotaan antaneen alaisilleen. Ja niin piirtäjät lumoavat ja myyvät lumouksensa eteenpäin – ja kulta virtaa Saka Skairiin ja Lydiaan.

Sacremen kirkko

Korkeimman palvontaan perustuvat uskonto. Viestin Korkeimmasta toi maailmaan **Suuri Profeetta** ennen Suuren Kalenterin takomista. Viesti kertoi Korkeimmasta, joka katsoo maailmankaikkeutta kultaisesta palatsista Kaikkeudessa. Korkein suojelee maailmaa ja hänellä on auktoriteetti kuuden helvetin ylitse. Korkein ei kuitenkaan ole luonut maailmaa. Luomisen mysteeri on tuntematon jopa Korkeimmalle. Neljä suurta persoonaa on kohonnut Suuren Profeetan jälkeen: **Pyhä Nathaniel, Pyhä Alyene, Pyhä Luminanda ja Sostrate Nimeäjä**.

Profeetan ja Pyhien viisautta on säilytetty tähän päivään kolmessa kirjassa: **Elämän Kirjan** kirjoittivat Suuren Profeetan seuraajat hänen sanojensa ja opetustensa perusteella. Elämän Kirja kertoo Korkeimmista ja hänen serafeistaan ja kuvaa tavat miten elää Korkeinta miellyttäen. Elämän kirja on avoin kaikille. Pyhä Alyene kirjoitti **Petojen Kirjan** itse. Se kertoo suuresta pimeydestä maailman ulkopuolella ja miten sitä vastaan voi taistella. Petojen Kirjan sisältö on salainen ja sen viisautta jaetaan vain kirkon vihkiytyneempien kanssa. Viimeinen kirjoista on Sostrate Nimeäjän seuraajiensa kanssa koostama ja avoin vain kirkon jäsenille eikä sitä lueta julkisesti, sen kopioita on kuitenkin helppo löytää mustan pörssin kautta. **Valon Kirja** kertoo maailmankaikkeuden rakenteen ja oppaan Korkeimman mahdin kanavointiin uskovan kautta.

Sacremen kirkon valta ja opit ovat levinneet kaikkialle Sacramentumissa. Sar Danonissa palvotaan samaa Korkeinta, mutta he eivät tunnusta Sacremen kirkkoa, vaan seuraavat omaa **Sostraten kirkkoa**, joka kohottaa Pyhän Sostraten Korkeimman suurimmaksi viestintuojaksi Suuren Profeetan yli. Molemmat kirkot sanovat toisen olevan väärässä ja korruptoitunut. Kyseessä on lähinnä poliittinen valtapeli kirkkojen välillä.

Sacremen kirkkoa johtaa **Nöyrin**, joka vihitään tehtäväänsä salaisessa Korkeimman Viisauden Pyhän Valon riitissä. Tämänhetkinen kirkon johtaja on **Nöyrin Altallar**, jonka maine sovitteluva ja järkevä. **Nöyrimmän** alaisuudessaan toimii Kardinaalien neuvosto, joka vastaa Mesprian hallinnosta ja monista kirkon hallinnon käytännön järjestelyistä.

Kirkon ja taikuuden suhde on hyvin kaksijakoinen. Toisaalta pyhät kirjoitukset, varsinkin Petojen kirja, tuomitsevat suuren osan taikuudesta vaaralliseksi. Säkeet voidaan tulkita myös hyvin tuomitseviksi ja pieni liike kirkon sisällä on tulkinnutkin ja näin tulkinneet järjestäytyivät kaksi vuosisataa sitten **Helenaksen piiriksi**.

Toisaalta taikuus on äärimmäisen käytännöllistä ja tarpeellista. Pelkkä **Valon Kirjan** tarjoama kanavointi ei riitä aseeksi Pyhän Maan vihollisia vastaan, eikä poliittinen ilmapiiri maassa anna periksi laajamittaiselle taistelulle taikuutta ja sen käyttäjiä vastaan. Tähän tarkoitukseen on muodostunut **Lucienin kehä**.

Salaisen tiedon vartijat

Yksi salaperäisimmistä Sacrementumin perustuskirjan omaavista maagisista killoista. Salaisen tiedon vartijat kertovat itsestään vain sen mitä Lucienin kehän kirjat heidän hakemuksensa kohdalla kertovat: Vartijat ovat maaginen kilta, joka pyrkii etsimään menneisyyden menetettyjä ihmeitä. Vartijoiden käytös on salailevaa ja he eivät keskustele killan toimista ulkopuolisten kanssa.

Tämä aiemmin eristynyt velhojärjestö omasi ennen kolme tornia, yhden Berenwisessa, Parssisa ja Lycaoniassa, mutta hieman Lamuran uudelleenasettamisen jälkeen, tämä eristäytynyt ja salaileva veljeskunta siirsi kaikki jäsenensä Lamuraan. Heidän alkuperäiset kolme torniaan seisovat yhä alkuperäisissä kaupungeissaan voimakkaiden loitsujen sinetöiminä.

Sotaneuvosto

Nashieniä hallitseva soturirengas, jolla on käytettävissään periaatteessa koko Nashienin sotilaallinen mahti. Sotaneuvoston jäsenet ovat yleensä eri Nashienin perheiden johtajia ja erilaisia taisteluun soveltuvia velhoja. Sotaneuvoston hallinto vaihtuu tiheään tahtiin Nashienin voimasuhteiden mukana. Sotaneuvosto ja Tähtikatsojat ovat ainoat merkittävät maagiset järjestöt jotka eivät tarvitse lupaa Lucienin kehältä Sacrementumin perustusoppimuksen hallintoautonomiasäännösten mukaisesti.

Tähtikatsojat

Tähtikatsojat ovat Drasnin papisto. Heidän haltiaesi-isiltään perimiensä oppien mukaan tähdet ovat jumalten tahdon heijastuma maailmassa ja he yrittävät lukea jumalten tahtoa ja tulevaisuutta tähdistä. Tähdet eivät ole Drasnin kansalle jumalia, vaan jumalten tahdon ilmentymä. Tähtikatsojat ovat mystikkoja ja näkijöitä, mutta myös opettajia jotka ohjastavat muita uskossa. Drasnin perinneuskon mukaan maailma on täynnä suuria etäisiä henkiä. Suurimmat niistä ovat Aurinko, Kuu ja Usva.

Tähden ja Puun seura

Outo salaseura, joka pyrkii palauttamaan Drasnin saarten haltiasukuiset ihmiskansat takaisin todellisiksi haltioiksi käyttäen hyväkseen taikuutta ja siitosohjelmia. Seura käytännössä hallitsee pohjoisinta Drasnin pienistä saarista ja vaikuttaa merkittävästi myös toiseksi pohjoisimpaan. Nimeään vasten, Seura ei varsinaisesti palvo tähtiä, vaan niiden takana olevia hiljaisia jumalia. Heidän käsiään ohjaa Puu, joka on elämän ilmentymä.

Yliluonnolliset valtakunnat

Maailman metafysiikka on uskonnollismaaginen. Aineellisen maailman yläpuolella sijaitsee Kaikkeus ja jokaisessa muussa suunnassa maailmaa ympäröivät kuusi helvettä. Nämä helvetit suojelevat maailmaa Ulkopuolen hirvittävilä ja järkeä uhmaavilta olennoilta.

Pienempiä maailmoja löytyy näiden maailmoiden välistä lukematon määrä. Ulkopuolella kerrotaan olevan lisää.

Kaikkeus

Valtakunta, josta Korkein ja hänen serafinsa katselevat maailmaa.

Helvetit

Helvetit eivät nimestään huolimatta ole pahuuden tyyssijoita. Niitä asuttavat väkivaltaiset ja voimakkaat olennot joilla kuitenkin on paikkansa kosmologiassa. Ne tekevät hirvittäviäkin asioita, mutta lopulta ovat tarpeellisia: he vartioivat maailmaa siltä mikä on helvettien Ulkopuolella.

Sheol

Hirvittävä valtameri. Elementti: vesi. Hallitsija: Thyone

Gehenna

Kylmä ja kuollut savanni. Elementti: kylmä. Hallitsija: Hekate

Tartarus

Musta, kivinen ja vuoristoinen autio. Elementti: ilma. Hallitsija: Semele

Abaddon

Maanalainen tunnelikompleksi. Elementti: Maa. Hallitsija: Erebus

Hades

Painajaiskaupunki. Elementti: valo. Hallitsija: Orpheus

Infernus

Tulivuorten ja laavavirtojen täytämä paikka. Elementti: tuli. Hallitsija: Cerberus.

Ulkopuoli

Helvettijä kaukaisempi laajuus tunnetaan nimellä Ulkopuoli. Täältä tulevat hirvittävimät painajaiset ja kauhut maailmaan. Heidän hallitsijanaan pidetään Archeronia.

