Akros

NoteIcon: Settlement tags:

- Category/Settlement Community-Size: Polis Alignment: Legal neutral Government:
- Eustorgios
- Heliodoros
- Dion type: Asentamiento politics: Aristocracia leader: Triunvirato de Akros defences:
  - Alamon
  - Lektoi
  - Stratianos guildsgroups:
- Órden de Polukranos
- Oradores Rojos region:
- Zona norte de Theros size: Polis population: 50000 commonraces:
- Humanos
- Satiros
- Leonidos religion:
- Los Doce exports:
- Something imports:
- Something Else quote: Sólo la victoria prevalece

> [!column | center 2 no-title]
>
> > [!infobox | wfull]
> >
> > `=this.file.name`
> >
> > Geografía
> >
> > | Type | Stat |
> > | --- | --- |
> > | Tipo | `=this.type` |
> > | Tamaño | `=this.size` |
> > | Región | `=this.region` |

Política

Type	Stat
Tipo de Gobierno	`=this.politics`
Gobernante	`=this.leader`
Defensas	`=this.defences`

Organizaciones

Type	Stat
Gremios y Grupos	`=this.guildsgroups`

Society

Type	Stat
Población	`=this.population`
Especies	`=this.commonraces`
Templos	`=this.religion`

Commerce

Type	Stat
Exportaciones	`=this.exports`
Importaciones	`=this.imports`
Cita	* `=this.quote` *

> [!infobox | wfull]

`=this.file.name`

Descripción

La amurallada polis de Akros se alza desafiante sobre un precipicio. Las impasibles montañas a su alrededor sirven de escudo entre sus alrededores el resto de Theros. Pocos se han atrevido atacar sus famosas fortalezas. Para las gentes

> de Theros los Akronianos tiene un estatus casi mítico: aclamados guerreros que han perfeccionado sus cuerpos y mentes para la guerra. Sus ejércitos han saboreado la derrota en contadas ocasiones a medida que expanden las fronteras de la polis.

La antigua monarquía

Hace 80 años Akros era gobernada por un monarca seleccionado del linage de los Lektoi, el trono pasaba del padre a su descendiente de mayor edad. Pero cualquier otro hijo o sobrino del previo monarca podría disputar el puesto, derrotando a su oponente en combate singular.

El último rey de Akros, Anax murió bajo extrañas circunstancias, su mujer Cymedes estaba embarazada de su hijo, el futuro príncipe. La muerte de su marido la volvió paranoica y en sus últimos momentos registrados se decía que oía voces y atacaba a siervos sin motivos. Antes de desaparecer dejó tuerta a una sirviente del palacio antes de huir a las calles de la ciudad en la mitad de la noche. Durante meses se buscó a al reina pero nunca se la volvió a ver

La familias adineradas e influyentes de Akros gobiernan ahora la polis, con un sistema similar al de Meletis pero sin votaciones, han incorporado la vieja costumbre de selección de reyes y cualquier familia puede presentar un campeón que le represente en la arena para optar a un puesto en el consejo.

El verdadero destino de Cymedes

La reina sospechaba que su marido había sido envenenado, una Saga devota a Kroxa se había infiltrado en el palacio y pretendía suplantarla y ascender al trono. Su plan consistía en comerse al hijo recién nacido para engendrar una nueva saga con sangre divina aunque fuese diluida.

Cymedes recibió un augurio de Phenxas alertándola del peligro que esta corría, le arrancó el ojo a la saga disfrazada de sirviente y huyó en la oscuridad. La saga le dió caza y la mantuvo con vida el tiempo suficiente para que diese a luz. La criatura recién nacida fue devorada para engendrar al hijo de la bruja, sin embargo Phenax se había apiadado de la reina y escudó a su progenie. La saga al tratar de tragarse al recién nacido fue maldecida por el dios de las mentiras reduciendo sus capacidades arcanas y mermando su fuerza. A día de hoy sigue gestando al hijo en su vientre incapaz de matar a la criatura ni de expulsarla.

Triunvirato

Tras la muerte hace 80 años del antiguo rey y la desaparición de la reina el pueblo de Akros es dirigido por un triunvirato de las familias más influyentes de la polis. A día de hoy en el gobierno se sientan

- Eustorgios, anciano gladiador humano que ascendió al puesto hace 50 años. El patriarca de la familia y el regente de los coliseos de Akros.
- Heliodoros Capitán de los Lektoi, el último miembro en ascender al triunvirato tras ganar los Juegos Iroánicos
- Dion, Legendaria cazadora de monstruos e hija de Moguis. Rechazó a su padre y herencia divina para defender Akros.

Gentes de Akros

Para la mayoría de los vecinos de Akros, el término akroniano evoca imágenes de legendarios guerreros entrenados desde su nacimiento en cada disciplina marcial conocida por la humanidad. La mayoría de sus gentes sin embargo, no pertenecen a esta élite guerrera, los famosos combatiente son aquellos que han dedicado su vida al entrenamiento marcial, son capaces de esto debido a una estructura social de siervos y que viven tras las murallas del kolophon.

Lektoi

En la cúspide de la sociedad Akroniana se encuentran los lektoi, la clase guerrera de la polis. Los miembros de esta clase afirman descender de 7 guerreros legendarios que fundaron el Kolophon tras la caída de los arcóntes. Aunque las familiar ahora son más numerosas que 7 cada una de ellas emplea uno de los animales asociados con los guerreros como su símbolo: siendo estos: el carnero, el león, el caballo, el jabalí, el tejón, el toro o el ciervo. El carnero está asociado con el primer rey de Akros Eleketes y es usado por los Lektoi en general como símbolo de la fuerza akroniana. Algunos incluso se trenzan el pelo con la forma de cuernos de carnero como símbolo de su estatus.

Aunque los lektoi afirman descender de héroes cualquiera puede ascender a este estatus si demuestra sus habilidades marciales, muchos vencedores de los juego Iroánicos han obtenido un puesto entre los lektoi. De la misma forma aquellos que traen deshonra a su familia o a su polis son arrebatados sus títulos.

Stratianos

The Akroan military is formed of wandering bands of warriors (drawn from the lektoi families) known as stratians. Outside the walls of the Kolophon, the stratians camp in the forests and fields, hunt game for food, and train younger warriors as they go. Their tasks are to search for monsters that have strayed into Akroan territory and to protect travelers.

Stratian forces are divided into three types of duty and armed appropriately for the task before them:

- **Alamon.** Orden guerrera fundada por el segundo rey de Akros, Alamon. Cazadores de monstruos patrullan las fronteras de la polis protegiendo a sus habitantes y repeliendo a los saqueadores de pheres y las tribus leónidas. El Alamon es un rayo de esperanza para las poblaciones externas a la polis aunque las bajas son frecuentes entre sus filas. Se distribuyen en grupos de 6-7 soldados. un capitán, un comandante, dos tenientes y 3 o más cabos. Pasan meses fuera de las murallas y los capitanes de una patrulla son elegidos por sus propios compañeros.
- **Lukos.** The most elite forces among the stratians, the so-called wolves contend with threats that the Alamon can't handle alone. After the guerrilla tactics of the Alamon have softened up a target, the heavily armored Lukos march to finish the task.
- **Oromai.** The watchers are the guardians of the Kolophon who protect the fortress from invaders and maintain order within its walls.

Oradores Rojos

Poderosos hechiceros, los oradores son ermitaños devotos de Purphoros que adoran a los espíritus de la naturaleza y habitan las fogosas grietas en las montañas. La arcaica práctica es vista como primitiva pero poderosa y Akronianos de cualquier trasfondo pueden tomar el peregrinaje a las montañas para escuchar sus profecías.

Son reconocidos en Theros por sus habilidades como artesanos, los Oradores Rojos están bajo la protección del espíritu de las montañas una misteriosa criatura de roca fundida que pocos en el mundo han llegado ver en persona. Están en una guerra constante por el control de la montaña contra el enjambre de crías de Arasta, la legendaria bestia arácnida que habita en las cavernas bajo las montañas.

Los oradores no emplean ninguna moneda, en su lugar optando por el trueque. Son personas sencillas que viven de la naturaleza y tienen gran respeto por ella. Sus líderes son seleccionados por el espíritu de la montaña, el cual selecciona a un nuevo orador cuando cree que es necesario un cambio de liderazgo para la supervivencia de la órden. Carecen de rangos mas allá de su líder todos los oradores son iguales a ojos de sus hermanos y hermanas.

En ocasiones el gobierno de Akros ha recurrido a los servicios de los oradores y a cambio envían patrullas de cazadores para mantener el enjambre a raya, ambas sociedades mantiene relaciones cordiales a pesar de sus diferencias políticas.

Órden de Polukranos

La orden está compuesta por aquello guerreros repudiados por la sociedad Akroniana debido a sus prácticas deshonroras. Veneran el conflicto y consideran que el juego limpio contra los enemigos de Akros es una traición en sí misma contra sus gentes. Protegen a la ciudad de las amenazas externas que su gobierno se niega a combatir de la forma correcta. Sagas, diablos y monstruos que

emplean la diplomacia como arma y escudo suelen ser sus objetivos habituales.

Muchos han escuchado la voz de Polukranos el dios del conflicto y los dragones y recibido su bendición. Los más poderosos son herramientas para el dios que toma sus cuerpos mortales para cumplir los designios de la órden

La realidad de polukranos

Polukranos es una de la muchas identidades de Moguis, siendo el dios de al masacre pocos son los adoradores del señor del asesinato. Habitualmente adquiere personalidades alternas para engañar a los indefensos y desesperados con promesas de poder. Los akronianos de la órden han recibido su bendición para ayudar al pueblo pero no son conscientes de su creciente sed de sangre e instintos.

Sirvientes

Lektoi who complete their military service with honor often retire to the Kolophon or their family estates and go about the leisured life of aristocrats. Their households are run by a class of servants made up of lektoi who were unable or unwilling to undertake a military career. These servants lack citizenship's full privileges but retain a position of some honor thanks to their class.

Below these servants, at the bottom of Akros's social hierarchy, are the serfs. Comprising the vast majority of Akros's population, the serfs largely reside outside the protection of the Kolophon, laboring to grow the staple crops that support Akros's citizens and its trade. A relatively small number of serfs are skilled artisans who manage to build a more prosperous life for themselves with their crafts. But even these wealthier serfs can't own the land they live on, and they enjoy few rights or legal protections.

No-humanos en Akros

Akros maintains a standoffish—and often hostile—stance toward its neighbors, particularly the minotaurs of Phoberos, the leonin of Oreskos, and the centaurs of the Pheres band. Members of those peoples rarely find a warm welcome in Akroan territory. However, Akroans respect prowess, loyalty, and self-sacrifice, and might welcome any who embody such virtues. Some stratians also seek to learn the martial practices of other peoples, and might invite individuals or small communities to Akros to learn their ways.

During the Iroan Games, everyone is welcome in the stadium. Satyrs flock to the city to witness the competition, and some take up permanent residence, celebrating the outcome of one year's games until it's time to start watching the next.

Features of Akros

At the center of the polis of Akros rises the Kolophon, a mighty fortress and the seat of Akroan power. This many-tiered structure perches upon a vast cliff, which drops into a deep canyon carved by the Deyda River. Nature and Akroan ingenuity conspire to make the Kolophon one of the most intimidating fortresses in Theros.

Beyond the polis stretch craggy hills and mountains broken by narrow stretches of arable plains. It is a nearly impassable landscape, save for a few roads hewn through passes. Residents claim that only a fool would attempt to invade the heartlands of Akros, yet Akroans obsessively guard against invasion nonetheless.

Beyond its thick walls, the streets of Akros are dotted with towering statues of heroes. Red-tiled roofs soar over square-topped sandstone columns, and holy sites dedicated to Iroas, Purphoros, and Keranos, among the other gods, are many. The architecture is formidable, spare, and militaristic, thick with sharp, angular shapes.

Temple of Triumph at Akros

At the heart of the walled city is the huge stadium that hosts Theros's greatest sporting event, the Iroan Games. A grand temple of Iroas stands beside it, serving as the venue for award ceremonies. A wide plaza connects the stadium to the city's outer gates, offering plenty of room for celebration around the annual games.

When the stadium isn't hosting the actual Iroan Games, it is still used daily for training and for lesser athletic events. Many of the buildings surrounding the stadium are dedicated to serving it: smaller training facilities, providers of athletic gear, stables, and other shops.

Citadel

The uppermost tier of the city, perched on a rocky outcropping at the southwestern corner of the Kolophon, is the great citadel. The Oromai (the "watchers" who maintain order and defend the Kolophon) are quartered within the citadel's imposing walls, and the monarch's palace is built atop it. Temples of Iroas, Heliod, and Keranos also adorn the top of the citadel, the latter commissioned by the late Queen Cymede, built with an open roof to give her a clear view of stormy skies.

Akros's Surroundings

Arable land is scattered across small plateaus and valleys in Akros, meaning that the serf communities that farm the land are small and just as scattered. Volcanic rifts, landslides, and venomous animals make travel dangerous for anyone who doesn't know the terrain, and visitors wishing to avoid suspicion from patrolling stratians would be wise to stick to the roads.

Outposts

The Alamon soldiers spend most of their time patrolling Akros's outlying areas, centering their patrols around scattered outposts. These serve as staging grounds for Alamon and Lukos units to prepare as they venture out to raid or guard against monsters and invaders.

- **Baccus.** Poblado minero a un día de viaje de la polis, normalmente empleado como descanso para las tropas del Alamon por su cercanía a la Polis.
- **One-Eyed Pass.** The outpost in One-Eyed Pass serves to keep an Akroan eye on the large cyclops population of the area, but the stratians also use the cyclopes to their advantage. Any time dangerous creatures come down from the mountains and pose a potential threat to Akroan holdings, the Alamon harry the enemy and try to funnel them into the pass. The cyclopes of the pass viciously defend their territory against all intruders, weakening or even eliminating the danger before it can reach the Akroan outpost, where the Lukos finish off any stragglers.
- **Pharagax Bridge.** On the western border of Akros gapes a massive chasm rumored to descend all the way to the underworld and belch forth foul creatures. The great stone bridge that spans it is the only way into Akros from this direction. Stratians consider it a high honor to be assigned to guard the bridge.
- **Titan's Stairs.** These stone "stairs," seemingly carved into the granite cliffs that protect Akros and haunted at all times by eerie, whistling winds, provide natural access to Akros. The stratians guard it fiercely and use it as a staging ground for invading the lowlands.
- **Phoberos Outposts.** Several semipermanent encampments dot the badlands between Akros and the wilds beyond. Fresh cadres of troops come here every month to relieve soldiers who are worn out by relentless assaults from raiders, fire-breathing dragons, and other threats.
- **Mountain Shrines.** The Akroans believe that the gods are best worshiped at the places closest to Nyx—mountain peaks. Small temples and shrines are found throughout Akroan territory. Some are tucked in caves or nestled in crevices or canyons, while others are bare altars exposed to the elements.

> “
>
> > “ Myths of the Akroan War
> >
> > Centuries before the polis of Olantin sunk beneath the sea (a myth told in *chapter 4*), its queen left her husband for the king of Akros. Slighted and heartbroken, the Olantian king summoned his whole host of loyal spears and sails to wage war on the fortified mountain polis.
> >
> > What followed was a siege that stretched on for decades. Whole parts of Akros were destroyed and rebuilt in the fighting. There were heroes who knew only a life of conflict, performing feats of incredible prowess for the honor of

> Olantin, or who awed the gods with their sleepless commitment to defending the gates of Akros.
>
> Most people today know of the event from an embellished account laid down in an epic poem, *The Akroan War*. Although its author has been lost to time, the poem is considered to be a definitive accounting of the greatest war in history. Countless soldiers aspire to fight with the honor and purpose that inspired the heroes of the Akroan War.

Tierras de Pheres

Entre las montañas de Akros y los vastos bosques Nessianos al sureste, los centauros de pheres vagan por sus secas colinas. Agrupados en familias de feroces saqueadores los centauros de pheres asaltan a cualquiera que puedan encontrar, mercantes y viajeros suelen ser presa fácil. Los colonos luchan por un lugar en esta inhóspita tierra, normalmente apoyados por los Alamon.

Revision #1
Created 2026-04-05 14:53:35 UTC by Juan
Updated 2026-04-05 14:53:41 UTC by Juan