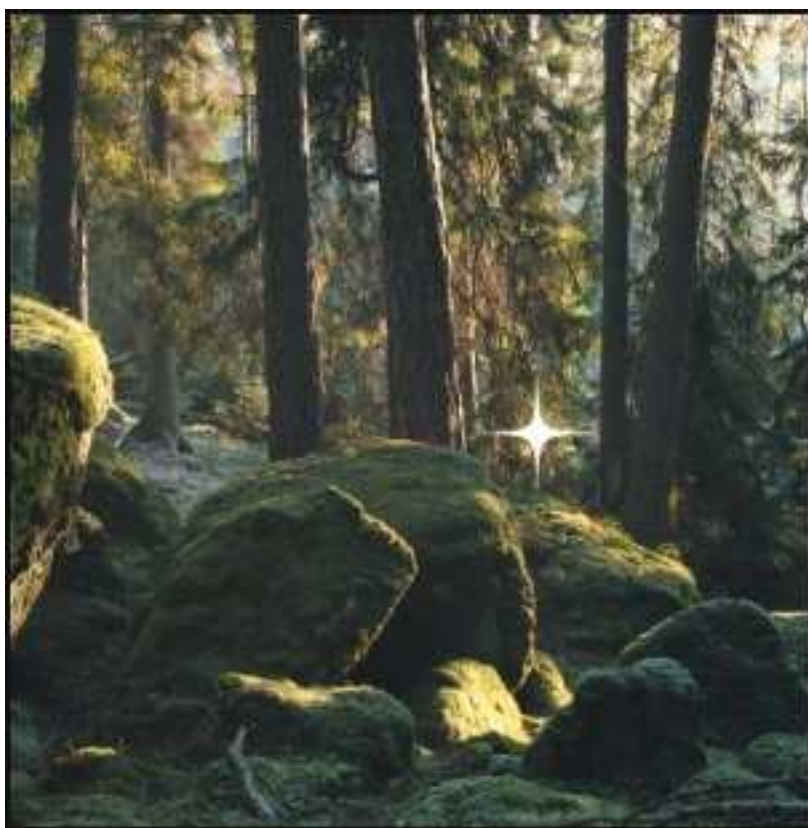


Verdenskompendium

for

Den store Flukten 2.1



Om du forteller dine hemmeligheter til vinden, skal du ikke
klandre vinden for å hviske dem til trærne.

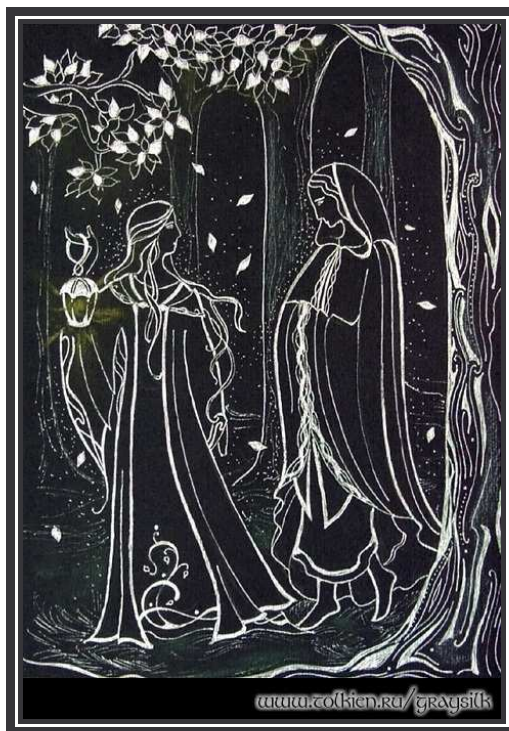
Kahlil Gibran

For ca 2500 år siden kom menneskene til verden. Adenas sang brakte oss hit, til den verden hun tidligere hadde skapt fra Kramedos døde kropp og befolket med alvene. Gudene er her for at skjønnheten sangen frambrakte aldri skal fortape seg. De er verdens voktere, og var her før både alver og mennesker. Siden tidenes morgen har de arbeidet med å gjøre verden slik Adena ønsker den, og menneskene og alvenes oppgave er å ta vare på Gudenes gaver.

Vi teller våre år fra den dag det første tempel til ære for Medina, visdommens og kunnskapens Gudinne, stod ferdig. For 1306 år siden ble skrivekunsten gitt i gave fra Medina, for at visdommen og kunnskapen hun gir, skal kunne bli tatt bedre vare på.

Vi skriver **29. Lidoar, år 1306.**

Før Medina skjenket sin store gave til menneskene hersket barbariet. Stamme stridest mot stamme, og ingen kjente lojalitet for annet enn sin familie og sin stamme. Med Medinas gave oppstod nasjonene, etter mønster av alvenes storsamfunn, og menneskene hevet seg mot nye høyder. I enkelte områder er fortsatt stammen viktigere enn det store fellesskap, men også i disse områdene vil nok sivilisasjon og høyere kultur før eller siden framstå.

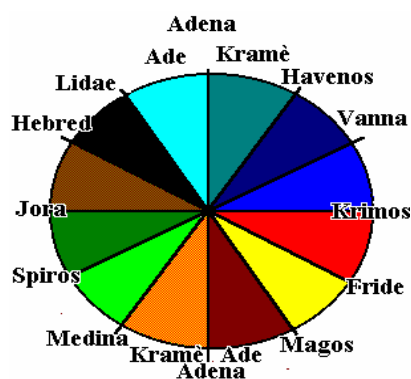


Kalender

Historien regnes fra år 1. Vi skriver nå år 1306 etter opprettelsen av Medinas første tempel, og utviklingen de siste årene har gått raskt. En kalender er utviklet.

Året har 363 dager, og mellom hvert år er det to festdager for Adena. Hvert fjerde år er det enda en ekstra dag som ikke hører til noe år, Kramedos dag, på dagen imellom Adenas festdager. Denne dagen regnes som en ulykkesdag. Da vandrer alt det onde på jorden, og man bør holde seg innendørs. Hver måned har 29 dager. Det finnes 12 måneder, hver kalt opp etter de 12 gudene. Månedenes navn er: **Kramoar, Havoar, Vannoar, Krimoar, Fridoar, Magoar, Medoar, Spiroar, Joroar, Hebroar, Lidoar, Adoar.** Mellom hver måned er det en festdag for en av Gudene, en dag som ikke hører til i noen måned. Foran 1. Kramoar kommer Kramés festdag, og så videre fram til midtsommer, hvor Magos' festdag kommer før 1. Magoar. Etter måneden Magoar kommer en festdag for hver av Adé, Adena og Kramé, i den rekkefølge. Etter midtsommer kommer festdagene *etter* måneden den hører til, slik at Medinas festdag kommer etter 29. Medoar, og så videre til Adés festdag kommer etter 29. Adoar.

Hver måned består av to fjorten dager lange uker, med en helligdag midt i mellom.



Nyttårsdag, til Adenas ære					
Kramés dag 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	Havenos dag 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	Vannas dag 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	Krimos dag 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	Frides dag 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	Magos dag 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
Ades dag	Midtsommer Adenas dag	Kramés dag			
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Adenas dag 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
Medinas dag	Spiros dag	Joras dag	Hebreds dag	Lidaes dag	Ades dag
Årets siste dag, til Adenas ære					

Viktige hendelser etter tidsregningens start

Dionysia (dagalvenes land), Monia (skumringsalvenes land) og Syntia (nattalvenes land) fantes som nasjoner allerede i år 1. Det gjorde også den eldgamle Khemet-sivilisasjonen.

- År 1: Medinas tempel er ferdig bygget.
- Ca år 50: Templer for Adé og Kramé står ferdig.
- Ca år 100: Landet Sakeltia oppstår.
- Ca år 150: Landet Saria oppstår.
- Ca år 180: Landet Tynia oppstår.
- Ca år 200: Krig bryter ut mellom Saria og Tynia.
- Ca år 200: Landet Messopotamia oppstår.
- Ca år 250: Landene Ekania og Katmania oppstår.
- Ca år 275: Krig bryter ut mellom Ekania og Katmania.
- År 300-400: Landene herjes av trollinvasjoner.
- Ca år 310: Fred mellom Saria og Tynia.
- Ca år 410: Krig bryter ut mellom Saria og Tynia.
- Ca år 500: Landene Frankia og Anglia oppstår.
- Ca år 600: Landet Stryzia oppstår.
- Ca år 700: Et tempel til Krimos ære bygges på grensen mellom Ekania og Katmania.
- Ca år 790: Pest herjer den vestlige delen av kontinentet.
- Ca år 800: Lidaes tempel står ferdig.
- Ca år 800: Syntia forsvinner, med det templene for Adé og Kramé.
- Ca år 850: Det oppdages at det tidligere så fruktbare Lucullus er blitt en ørken.
- Ca år 1000: Landene Nareda og Omania dannes.
- Ca år 1000: Grensestridigheter mellom Stryzia og Omania.
- Ca år 1030: Stridighetene mellom Stryzia og Omania avgjøres til Stryzias fordel.
- Ca år 1050: Tynia begynner sin ekspansjon.
- År 1050-1150: Landene herjes av trollinvasjoner. Den Røde drage slår seg opp og etablerer seg som en elite hær
- 1153: Arvalon Brorarin tar over den røde drage etter sin bror.
- Ca år 1200: Landet og samfunnet Thule oppdages av den "siviliserte" verden.
- Ca 1200: Den sorte drage dukker frem fra skyggene.
- 1256-63: En bitter krig om tronen raser i Omania. Frankia støtter den yngre bror, Stryzia den eldre og den eldre vinner.
- 1301: Monia innfører toll for reiser gjennom deres skoger.
- Ca år 1300: Det ryktes at det finnes et land utenfor Sakeltias kyster..
- 1303: Oman den 3 tar over tronen etter sin far Wilhelm den 1 av Omania.
- 1305: Den omanske trone i fellesskap med den Angliske og den Frankiske utlover en svær dusør til den som kan finne en løsning på mareproblemet.

Store kjente organisasjoner

Hærorganisasjoner

Den Røde Drage, har hovedsete i Stonehaven, i Anglia. De var opprinnelig en ren alvehær som ble dannet av **ILUMINÆ**, og etter hennes død ledet av hennes sønn, **Andelin Brorarin**, men den ledes nå av **Arvalon Brorarin**. De kjempet under trollkrigene og vant heder og ære. Etter krigen slo de seg ned i Stonehaven, og gjorde den om til senteret for en større hærorganisasjon. Den består av ca 150 alveoffiserer fordelt på 13 forskjellige avdelinger spredt rundt om i Krameika. Hver avdeling består altså av ca 10 offiserer. De har ca 40 underoffiserer og 100 fotsoldater til sin disposisjon. Den røde Drage regnes som en av de bedre hærstyrkene. Deres hovedfiende er Den Sorte Drage, som ledes av magikeren **Morthule Nwalme**. Han sies å være den som drepte **Avagellin Brorarin**, **Arvalons** storebror.

Lansene er Anglias hovedhær. De er hovedsakelig kongens egen hær, og holder til i **Castlehigh**, akkurat som kongen. Lansene ledes av 25 adelige anglere. De er øverste offiserer. Under seg har de 100 lavadelige som befal, og 1000 vanlige mennesker som soldater. Forskjellen mellom Lansene og De Røde Dragene ligger for det meste i at Lansene er kongens egen hær. Mens dragene er uavhengige soldater som reiser ut og oppsøker fiendene.

I **Dionysia**, dagalvenes fredelige rike finnes det en liten, men aktiv hær. Den kalles **Vestens Spyd**, og ble dannet en gang for lenge siden av **Ostare Linellon**. Man vet ikke helt hva de står for annet at de som regel har en finger med i spillet overalt der hvor ondskap bekjemper.

Andre organisasjoner

I sørøst finnes en mystisk organisasjon, med et verdensomspennende virke. **Østens skjold** kalles den og ingen er helt sikker hva den står for. Kun to ting er man sikre på. De bekjemper alt som Kramedos og Kraken står for, og de gjør det med en brutalitet og fanatisme som skremmer enhver utenforstående.

Vannas dansere er en religiøs organisasjon. De har som mål å bekjempe kriminalitet, hvor de enn måtte møte på den. De er dyktige dansere, dervisjer og martial artists. De er meget løst organisert, det eneste som binder dem sammen er at de tilber Vanna, og at de har som mål å bekjempe all kriminalitet.

Krimos prester. Dette er en krigergruppering som har inngått en pakt med guden Krimos. De blir regnet som verdens beste krigere. Som regel reiser de rundt på egen hånd og leter etter onde personer, eller situasjoner der de kan kjempe for det godes side. Det hender at de tar hyre som leiesoldater, men da bare når de er overbevist om at de befinner seg på den rette siden.

Havenos trofaste er en mystisk organisasjon som også går under navnet **pentak**. Man vet ikke stort mer om dem enn at de er presteskapet til havguden Havenos og holder til på en øy

ute i havet. De er kjent som personer som lagrer kunnskap. Det sies at de har verdens største bibliotek, og deres liv er viet til å finne mer kunnskap. Det finnes et ordtak som brukes når man selv ikke vet svaret. "Spør Pentak." sier man da og understreker at dette er noe bare de kan vite.

Det rene blods forbund er en veldedig organisasjon som finansierer mange sykehus og barnehjem i storbyene. Den sies å bestå av svært mange adelige, men ingen vet helt sikkert.

Hebreds sønner og døtre er en selvstendig gruppering med helbredere innen Hebreds kirke. Har helbrederen en tåre, som er deres tegn, tatovert i pannen, kan man stole fullstendig på den helbrederen. Han eller hun vil gjøre sitt ytterste for å bringe den skadde tilbake til livet uansett hvem pasienten er, eller hva han måtte ha gjort.

Stjerneveverene er en organisasjon bestående av seere. De er religiøst knyttet til **Medina**, seersken. De mener at hun har vevet en rekke tepper som henger på veggene i dødsriket, og at på disse teppene er hele fremtiden skrevet. Stjerneveverne kan tyde hva som kommer til å stå på disse vevene, ved å se på stjernene. Det er veldig sjelden at en stjernevever feiltolker bildet, da skyldes det som regel at ting har skjedd slik at bildet skifter form.

Kriminalitet

Som i alle andre verdener finnes det kriminalitet i Krameika. Det finnes også organisert kriminalitet. De organisasjonene som blir ramset opp her er de som er allment kjent. Det er langt fra alle.

Den Sorte Drage er en forening for eliten. Man må være meget dyktig for å bli en sort drage, og ingen vet helt sikkert hvordan de rekrutteres. Deres lojalitet innad er fabelaktig. De sørger for sine egne og deres etterlatte. Det er også allment kjent at de straffer alle som angir dem på det mest grusomme. Det sies at ingen slipper unna etter å ha angitt en av dem. Dette fordi lederen deres, **Morthule Nwalme**, er slik en mektig magiker.

Den Gyldne Løve er en organisasjon fra **Ekania** som begynner å gjøre seg gjeldende også i resten av verden. De eier vertshus i de fleste byer, og man har en mistanke om at dette er et ledd i en helervirksomhet. Man vet i hvert fall at det vanker mange tyver og kriminelle på disse vertshusene. De heter det samme overalt. Den Gyldne Løve.

Videre finnes det ymse tyvelaug, der bare et, har fått så stort ry at det har kommet på folkemunne verden over. Det er **Den Sorte Hånd**. Det sies at det finnes ikke den ting som er trygg for den sorte hånds tyver. De får alltid tak i det de er på jakt etter.

Det finnes tyvelaug i enhver by over 1000 innbyggere, og i de større byene finnes det laug for annen type kriminalitet også. Kriminaliteten er meget stor nå. Man kan ikke forvente å foreta en reise gjennom villmarken uten å møte på enten røvere eller orker og andre udyr. Av den grunn har det vokst frem en del store Hodejeger-laug. Noen spesialiserer seg på å gjenfinne spesifikke forbrytere, andre reiser rundt med store bunker etterlysninger. Det er mye penger å

hente i dusører. På grunn av oppturen i økonomien har myndighetene rå til å love ut fete dusører. Det mest velrenommerte hodejegerlauget kalles **Sporhundene**. Det sies at de kan lukte seg fram til de forbryterne de jakter på. Og det sies også at de er de beste å bli fanget av. De ser på det som en kunst å bringe fangen levende tilbake. Andre har derimot rykte på seg for å drepe alle og bare ta hodene med seg tilbake. De kalles **Hoderullerne**. De er mest fryktet, for de er ikke alltid så veldig nøye på om det er riktig person de tar, så lenge han eller hun ligner nok til at de får dusøren.

Overtro

«Som alle vet så finnes det mer mellom himmel og jord, enn det Adena skapte. Jeg har viet mitt liv til å studere eksistensen til disse skapninger som kalles Kramedos tankefoster. Jeg har hørt mest om trollene, og dermed var det naturlig å lete etter spor etter dem først. De lever i fjellene sies det og mange mente at det var galskap av meg å reise opp i fjellene for å lete etter dem. Jeg slo følge med to Sakeltosiske sjamaner, de tilba krigsguden, Braemar, og jeg følte meg trygg i deres nærvær. Allikevel var jeg nervøs. Men vi dro inn i det tykkeste av fjellene, og der fant jeg beviser for at trollene finnes. Vi fant et forlatt reir, og et halvratnet kadaver av et troll. Dessverre fikk vi aldri sett dem direkte, men vi så derimot mange andre ting. Ene kvelden vi slo leir kom en vakker kvinne bort til oss. Hun smilte forførende, og spurte om hun kunne dele bålet med oss. Til svar reiset den ene sjamanen seg, og kappet hodet av henne. Jeg var jo forferdet, og spurte hvorfor han hadde gjort dette. Han løftet da på skjørtet hennes og viste meg den blåduskede halen hennes. Det var en hulder. De brøt øyeblikkelig leir og sa at vi måtte nok gå gjennom natten. Vi måtte befinne oss i nærheten av et forhekset berg, og da ville det komme flere underjordiske i løpet av natten. Vi gikk hele natten, helt til solen stod opp. Da var vi trygge og kunne sove fortlate sjamanene meg. Til natten ble vi angrepet av små grå ulldotter, vetter, kalte sjamanene dem. De måtte for all del ikke få rispe huden min, for da ville jeg være forhekset. Jeg dro på meg hanskene og hoppet i vei, for å holde meg unna klørne deres. Vi kom oss unna vettene, og ned fra fjellene. Der spurte jeg ut sjamanene om de tingene de hadde møtt, og hva de hadde funnet ut hjelp mot vesnene. Og resultatet er den listen som følger.»

1470, Annakan, Medinaprest av jorden.

Troll: Store hårete vesener, som enkelte ganger kan bruke klubber når de angriper, For det meste bruker de bare nevene. De er ca 2-2,5 meter høye. Det eneste som nytter mot dem er å drepe dem De gir seg ikke når de først har påbegynt et angrep.

Huldrer: Vakre kvinner eller menn, som dukker opp i nærheten av et berg, og prøver å lokke mennesker eller alver inn i fjellet sitt som slaver. Det eneste middelet mot dem er å holde stål ut mot dem. De kan ikke berøre stål.

Vetter: Små hårete vesener, grå i pelsen, med spinkle stemmer som sier obskøne ting. De er ganske stedbundne og eneste måten å kamme seg unna dem er å løpe, og unngå at de setter klørne i en. For da blir man paralyisert. De spiser ofrene sine, mens de fortsatt er levende. Paralysen gir seg aldri, så er man først skadet kan hverken magiske eller mundane midler hjelpe en.

Tusser: Egentlig er de ikke videre farlige. De er bare irriterende. De plager budskapen, og ødelegger natteroen. De elsker å sitte i nærheten av leirplasser, og lage diverse dyrelyder, akkurat så høyt at det er plagsomt, men for lavt til at man kan lokalisere stedet. Den eneste faren de representerer er når de skremmer dyreflokkene slik at de går berserk.

Nøkken: Er et vesen som lever bak fosser eller i store tjern. Han vakre sang lokker folk ut i tjernet/fossen til den visse drukningsdød. Er man først forhekset er det ikke noe å gjøre, men man kan unngå å falle under hans påvirkning ved å holde for ørene og ramse opp gudenes navn, mens man fjerner seg fra stedet. Folk som er forhekset må man dra vekk fra stedet, når de ikke lenger hører nøkkens sang, vil forhekselsen gi seg.

Nisser: Småfolk som lever på låven. De kan holdes i godt humør ved at man gir dem grøt og annet godt. Får de det ikke vil de stjele enten fra spiskammerset eller dyrene. Enten maten deres, eller melka til kuene.

Draugen: Han er et havmonster. Som fanger folk som ikke er beskyttet av Havenos. Derfor er det viktig å ofre til Havenos før man drar på tur, slik at man ikke blir offer for draugen.

Havmanen: Er en variant av Draugen, men han kommer også opp på strendene og henter spesielt unge piker ned til havet som tjenere. Det er farlig å la unge mennesker som ikke er velsignet av en Havenosprest, vandre i nærheten av havet.

Varvesen: Det finnes to typer varvesen. De som tar dyreform, og de som bare er besatt av en dyresjel. Varvesen kan bekjempes med våpen eller magi. Er noen man er glad i besatt av et varvesen får man ta kontakt med en Dagda (dvs Magos) eller Isitare (dvs Medina) prest. De kan drive vesnene ut av kroppen. Kanskje. Varvesen viser sin sanne natur under fullmånen, så har man mistanke om at noen er varvesen, så bør man studere dem nøye fullmånenettene.

Småalver: Det finnes små alver også. De er ca. 20-30 centimeter høye bor i små hauger inne i skogene. Man bør behandle dem godt, for deres magi er sterk og de kan komme til å plage en kraftig hvis man ikke er høflig nok. Det er fortellinger om at de har krympet mennesker som hevn for at de lo over størreslen deres.

Vampyrer: De er blodsugende vesener, som lever i menneske eller alveham, og kun viser sin sanne natur under fullmånen, hver fullmåne må de drikke blodet til en person for å overleve til neste fullmåne. Hvis ikke vil månens rensende magi ødelegge dem. Det sies at Hvitløk holder vampyrer på avstand, så også sølv smidd i Syntia, i tiden før den forsvant. Men disse ryktene er ikke bekreftet. Møter man en vampyr er man ille ute. Spesielt hvis den skulle være sulten.

Nasjonene på Krameika

Thule

- Styresett:** Stammesamfunn med uavhengige høvdinger som tidvis møtes til råd.
- Religion:** Antas å være de 12.
- Folkemengde:** Uviss.
- Levesett:** Nomader.
- Forsvar:** Ingen hær, hele befolkningen mobiliseres gjennom høvdingenes råd når nødvendig.

Diplomatiske forbindelser: Ingen.

Handelsforbindelser: Doria, Omania, Nareda og Frankia.

Viktige fiender: Ingen.

Thule er en eskimoverden. Landet består av evig tundra, og befolkningen lever i konstant snø. Thulittene er et underlig og fredfullt folk. De er nomader, og selger skinn og håndverk til nabolandene.

Doria

- Styresett:** Demokratisk styrte klaner, alle klanene styres av en overhøvding, en tittel som går på omgang mellom klanene.
- Religion:** De 12, samt en forfedrekultus.
- Folkemengde:** Ca en halv million.
- Levesett:** Opprinnelig nomader, nylig blitt fastboende i små samfunn.
- Forsvar:** Ingenting organisert, svakt.

Diplomatiske forbindelser: Forsvarsallianse med Omania, ikke-angrep med Sakeltia.

Handelsforbindelser: Primært Frankia og Omania.

Viktige fiender: Ingen, bortsett fra trollene.

Doria har en relativt primitiv kultur, basert på enkelt jordbruk og jakt. Viktigste handelsvare er gull, som selges til nabolandene. De viktigste autoritetene i landet er overhøvdingen og landets åndemanere. De ligger inneklemt mellom tilsynelatende vennlige nasjoner, men fjellene i øst er infisert av troll. Disse synes dog av en eller annen grunn å ikke skape så store problemer som man kanskje kunne forvente.

Sakeltia

Styresett: Delt inn i klaner som hver er styrt av en høvding. Klanene samarbeider mot felles fiender, men har ingen felles ledelse.

Religion: Sakeltos (de seks).

Folkemengde: Én million.

Levesett: Semi-nomader, vandrer mellom sommer- og vinterleirplasser.

Forsvar: Uryddig, men veldig effektivt. Veldig direkte strategier.

Diplomatiske forbindelser: Ikke-angrepsavtale med Doria.

Handelsforbindelser: Få.

Viktige fiender: Omania

Sakelterne er et stolt og uavhengig folk. De har gjennom uminnelige tider hersket over alt det som kalles Kramedos høyre arm, altså halvøya nordvest på kontinentet. De har levd i fred med sine naboer i Doria i de siste fem årene..

Stryzia

Styresett: Veldig komplisert, men samtidig veldig enkelt. De skjønner det. Men det finnes en Overkhan.

Religion: De 12, med vekt på Krimos.

Folkemengde: Ca en halv million.

Levesett: Fastboende nomader.

Forsvar: Hurtig og nådeløst, men ikke ekspansivt. Ekstremt effektivt og sterkt.

Diplomatiske forbindelser: Ikke-angrepsavtaler med Monia og Omania.

Handelsforbindelser: Aktiv handelsvirksomhet med de fleste land på kontinentet.

Viktige fiender: Hverandre...

Stryzjerne lever i et klansamfunn, bundet av sterke moralske kodekser. Snikmord er hobby og politikk, hver vinter utkjemper de rituell krig i 3 måneder. Samtidig har de en rik og sivilisert kultur, med høyverdig litteratur og kunst.



Omania

Styresett: Kongedømme med en sterk adel.

Religion: De 12.

Folkemengde: To millioner.

Levesett: Bysamfunn, tildels store byer.

Forsvar: Moderne, godt organisert og strukturert, og veldig effektivt. Godt bevæpnet.

Diplomatiske forbindelser: Forsvarsavtale med Doria, ikke-angrepsavtale med Stryzia.

Grenseproblemer med Sakeltia

Handelsforbindelser: Selger våpen til de fleste land, for det meste Stryzia, Frankia, Anglia. Forhandler om tillatelse til å ha handelsruter gjennom Monia.

Viktige fiender: Sakeltia, og piratene utenfor kysten

Omania er et land med mange lange tradisjoner. Grunnlaget for riket ble lagt 300 år siden, av Oman den 1. Han samlet det som den gang var et folk svært likt dorierene, omvendte dem til den rette tro, og fikk samlet dem under én konge, seg selv. Etter 100 år med uro ble riket til Omania.

Landet er rikt, en rikdom spesielt basert på gruvevirksomhet. Omania er det eneste land på kontinentet med store og lett tilgjengelige jernforekomster. De er også veldig sterke militært, både på grunn av en moderne hær-organisasjon og på grunn av overlegne våpen. Samfunnet er hierarkisk og legalistisk, men samtidig egalitært, i det alle betaler skatt.

Den omanske politikk er unik på verdensbasis. Den sier at alle skal leve godt, ingen skal sulte. Derfor kan en

tigger forvente å få mat, og man har fattighus der folk uten penger kan oppholde seg og få mat og hjelp til å komme seg ovenpå igjen. Hjelpen er dog forbeholdt innfødte omanere.



Tynia

Styresett: Keiserdømme.

Religion: De 12, med Keiseren som gudenes sendebud til jorden.

Folkemengde: Ca en og en halv million.

Levesett: Store bysamfunn.

Forsvar: Moderne hærorganisering, strukturert og velorganisert, men lite fleksibel.

Diplomatiske forbindelser: God kontakt med sine naboland.

Handelsforbindelser: Produserer mye råvarer, som selges over hele kontinentet.

Viktige fiender: Stryzia

For 200 år siden ble en ung mann født i Tynia. Han sa at han var berørt av gudene, og skulle være deres talerør på jorden. Dessverre var det mange som trodde ham. Det klanderte tyniske samfunnet ble raskt samlet, og ekspansjonen blir stadig forsøkt inn i nabolandet Saria.

Saria

Styresett: Stammesamfunn.

Religion: De 12

Folkemengde: Ca 500 000.

Levesett: små stammesamfunn.

Forsvar: Småhærer ledet av lokale konger.

Diplomatiske forbindelser: God kontakt med sine naboland.

Handelsforbindelser: Har masse oliven og kashmirull..

Viktige fiender: Tynia

Saria har i 200 år slitt med at Tynia prøver å overta dem. De er et fredelig stammesamfunn som inntil nylig vokste seg stort på fredelig vis. Deres hverdag merkes av at de ikke vil bli overtatt av Tynia.

Khemet

- Styresett:** Kongedømme.
- Religion:** Et mylder av Guder, hvorav Kongen er én.
- Folketall:** Ukjent, men antatt relativt stort.
- Levesett:** Et klassesdelt samfunn, med en styrende overklasse, en fri arbeiderklasse, og slaver.
- Forsvar:** Man antar det, men beliggenhet og politikk gjør at ingen har tatt initiativ til å få dette bekreftet.

Diplomatiske forbindelser: Nei.

Handelsforbindelser: Handler med alle som vil handle med dem.

Viktige fiender: Ingen.

Khemet er et land få reiser til, men de som har vært der forteller om et fantastisk folkeslag, som er siviliserte selv om de er ville. Folk forteller om store byggverk i stein, bl.a. pyramider.

Katmania

- Styresett:** Nei.
- Religion:** De 12.
- Folkemengde:** 200 000.
- Levesett:** Nomader, polygamisk familiestruktur.
- Forsvar:** Ja, innen hver stamme.

Diplomatiske forbindelser: Ja, mellom hver stamme.

Handelsforbindelser: Ja, mellom hver stamme.

Viktige fiender: Ekania.

Katmanerne er et vilt ørkenfolk som hurtig rydder alle uvelkomne folk av dage. Et mørkhudet krigersfolk, strengt religiøse og pietistiske, med en lukket og isolasjonistisk kultur.

Ekania

Styresett: Kongedømme.

Religion: De 12, med tillegg for tro på ånder.

Folkemengde: 300 000.

Levesett: Fastboende, i kombinerte palass/festninger med bystrukturer rundt.

Forsvar: En primitiv og ineffektiv hær.

Diplomatiske forbindelser: Ikke-angrepsavtale med Messopotamia.

Handelsforbindelser: Handel med hele kontinentet.

Viktige fiender: Katmania.

Et steppeland, med en avansert og veldig anderledes kultur. Det eneste land hvor åndemagi ikke bare er tillatt, men en viktig del av religionen og samfunnsaktiviteten. Kjent for sine mange magiske produkter, det sies at flygende tepper skal være mulig å få kjøpt.

Messopotamia

Styresett: Keiserdømme.

Religion: De 12.

Folkemengde: En halv million.

Levesett: Sivilisert, bysamfunn, høyt utviklet teknologi, både magisk og mundant.

Forsvar: Lite, men effektivt.

Diplomatiske forbindelser: Ikke-angrepsavtale med Ekania og Anglia.

Handelsforbindelser: Primært med Dionysia, Omania, Frankia og Anglia.

Viktige fiender: Trollene i fjellene.

Et fredelig og avslappet folkeslag, som har kommet langt i utviklingen. Først ute med de fleste teknologiske og magiske nyvinninger i alle år. Produserer utsøkt porselen og silke. En veldig sær og filosofisk kultur, der ære er veldig viktig.

Furosia

Styresett: Ukjent.

Religion: Ukjent.

Folkemengde: Ukjent.

Levesett: Antas primitiv, hodejegere.

Forsvar: Ingen som reiser inn i landet, kommer ut igjen...

Diplomatiske forbindelser: Ingen.

Handelsforbindelser: Ingen.

Viktige fiender: Ingen våger...

Et land fullt av mørkhudede hodejegere, ingen har noensinne satt sin fot i Furosia og kommet tilbake.

Anglia

Styresett: Kongedømme med en veldig sterk adel.

Religion: De 12.

Folkemengde: To millioner.

Levesett: Store byer og en tett befolket landsbygd.

Forsvar: Et lite, men sterkt forsvar, basert på adelen, og leiesoldater.

Diplomatiske forbindelser: Felles forsvarsavtale med Frankia, ikke-angrepsavtale med Messopotamia.

Handelsforbindelser: Hovedsaklig Omania og Frankia.

Viktige fiender: Troll, og mystiske natteraid som antas å komme fra Furosia.

Et klassesdelt samfunn med en sterk adel og en fri, men undertrykket arbeiderklasse. I all overveidende grad et jordbrukssamfunn, men et stort antall gruver med edle stener er en viktig tilvekst til landets økonomi.



Frankia

Styresett: Kongedømme, med sterk adel.

Religion: De 12.

Folkemengde: To millioner.

Levesett: Store byer, med en tett befolket landsbygd.

Forsvar: En relativt stor og profesjonell hær, basert

på offiserer rekruttert fra adelen, og menige soldater fra arbeiderklassen.

Diplomatiske forbindelser: Felles forsvarsavtale med Anglia.

Handelsforbindelser: Primært med Anglia, Omania og Stryzia.

Viktige fiender: Plaget av nattlige raid fra ukjente fiender, antagelig Furosia.

Et hierarkisk samfunn med en sofistisert adel og undertrykte bønder. Stor sosial uorden.

Adelen og de geistlige står sterkt og hersker over folket. I all overveiende grad et

jordbrukssamfunn. En sterk litterær tradisjon, som blant annet Stryzerne er veldig glad i.



Nareda

Styresett: Kongedømme.

Religion: Ukjent, men definitivt ikke de 12...

Folketall: En halv million.

Levesett: Småsamfunn med god kontakt med hverandre. Sjøfartsnasjon.

Forsvar: Ustrukturert, men veldig effektivt.

Diplomatiske forbindelser: Ingen.

Handelsforbindelser: Selger fisk til de som vil kjøpe...

Viktige fiender: Troll.

Narederne er et primitivt og krigersk folk. De er lite interessert i kontakt med sine naboer, derfor vet man også veldig lite om dem.

Monia, skumringsalvenes land

Styresett: Styres av skumringshoffet, med representanter for alle de fem klanene.

Religion: Uviss, antas å være de 12.

Folkemengde: Ukjent.

Levesett: Nøkternt og jordnært.

Forsvar: Et folk av krigere, de beste krigerne i hele verden.

Diplomatiske forbindelser: Ikke-angrepsavtale med Stryzia, gjensidig forsvarsavtale med Dionysia.

Handelsforbindelser: For det meste tollavtaler, idet nesten all transport mellom øst og vest må gå gjennom Monia.

Viktige fiender: Nei.

Skumringsalvene holder til i store og dype skoger. De er skogalver, og krigeralver. Deres livsførsel er sterkt preget av at de lever i skogen og at de er regnet som verdens beste krigere. De kler seg i rustning og klær praktiske for livet i skogen. De er et usofistikert folk, og meget mistenksomme.

Dionysia, dagalvenes land.

Styresett: Demokrati.

Religion: De 12.

Folkemengde: En halv million.

Levesett: Bysamfunn, fredelig og idyllisk.

Forsvar: Basert på magi, og forsvarsavtale med Monia.

Diplomatiske forbindelser: God kontakt over hele kontinentet, felles forsvarsavtale med Monia.

Handelsforbindelser: Selger vin og filosofi til hele verden.

Viktige fiender: Nei.

De er et folk som vier seg til fred, viten og det gode liv. Man har ofte en tendens til å se på Dagalver som litt enkle og naive. Det virker som om de ikke forstår hva ondskap er.

Krameikas Guder og gudinner.

Adena er moderen. Hun er den som skapte alt. Men man sjelden direkte til henne, som regel sender man sine bønner via hennes barn. Å be direkte til henne gjør man bare i stor nød, og hennes navn brukes med ærefrykt.

Kramedos er ødeleggeren. Han som vil rive alt fra hverandre. En dag i året er bundet til ham. Da holder man seg som regel i ro for ikke å vekke hans sjel som sover i Jordan. Man gjør alt man kan for ikke å vekke hans oppmersomhet. Å slå hjerteslag på trommer regnes som bevis på svartekunster, for det sies å være Kramedos lyd. Det sies også å være noe som tiltrekker seg varvesen. Han ses på som skaperen av Troll, varvesen og andre skumle ting. Det sies at hans sjel er stedt til hvile inne i kroppen hans som verden er skapt av.

Ade **Farge:** lyseblå - sølv - hvit **tegn:** ugle - vekt
Evne: Se sannhet - gi tilgivelse for synder - styre været
Festdager: Ade feires to ganger i året. På første midtsommersdag, og på årets nest siste dag. Siste dag i måneden Adoar.
Man feirer Ade ved å holde seg fra å lyge hele dagen, ved å tilgi urett som er begått mot en, og ved å begynne festdagene. Man ofrer også for å få godt vær. Til daglig hyller man Ade ved å prøve å unngå å lyge.

Krame **Farge:** lyseblå - gull - hvit **Tegn:** Ørn - vekt
Evne: Se sannhet - dømme syndere - styre været
Festdager: Krame feires også to ganger i året. Den 2. Dagen i det nye året, og tredje midtsommersdag er hans festdager. De feirer man ved å fortelle noen sannheten om en ting de har lurt på. Og ordne opp i tvistesaker.

Vanna

Farge: mellomblå - lilla

Tegn: Laks

Evne: dronning over ferskvannet og det som lever i det - livgiver i egenskap av vann.

Festdager: 1.dag i årets tredje måned, Vannoar, og siste dag i årets 8. Måned Spiroar.

I vannoar feirer man henne (og spiros) med en storslagen fest, der ølet som ble laget på fjorårets kornhøst drikkes til ære for henne som gav dem vannet som gjorde at grøden vokste. Man ofrer også øl til henne, man ofrer sanger og man ofrer dans. Skal man gjøre et virkelig stort offer leier man inn en av hennes prester til å underholde. I spiroar er hun sekundær helligdom, og man feirer for det meste Spiros, men Vanna blir hyllet ved at man takker for grøden hun har vært med på å gi dem, og de starter på å brygge ølet de bruker på seremonien om våren.

Til daglig hyller man Vanna ved å si en bønn før man drikker dagens første slurk med vann. Eller ved å syng ut sin glede hver gang det regner. Man bør heller aldri forbanne regnet, da kan hun finne på å la det regne i flere måneder uten stans.

Havenos

Farge: mørkblå - lilla

Tegn: den femarmede sjøstjernen

Evne: Havets gud - mysterienens gud - sjøfarerens gud

Festdager: Havenos feires første dag i andre måned, Havoar, og siste dag i årets syvende måned, medoar.

I *Havoar* feires dagen for det meste av folk som lever ved havet. De går da ned til stranden og sender små båter med offergaver ut til Havenos. Man kaller på Havenos og takker ham for at han har brakt reisende og fiskere trygt tilbake fra Havet. Det anses som svært heldig hvis man kommer ned til stranden et sted der det er mye sjøstjerner. I *Medoar* feires han mer over hele landet, som den som bringer Medina visdommen fra havenes dyp. De som ikke kommer seg til havet ofrer gaver til ham via Medina.

Til daglig hyller man Havenos før man skal reise ut på havet. Man kaller på hans navn og kaster en offergave i havet. Man ber om trygg reise og Havenos beskyttelse. Sjøstjernen er bundet til mye overtro. Sjøfolk som har mye sjøstjerner under båten ser det som et tegn fra Havenos at de har stelt båten sin dårlig. Det er rett å slett en advarsel. Videre skal man straks hive en sjøstjerne

ut i sjøen igjen hvis den havner i garnene. Og samtidig må man passe på å hive uti en fisk til sjøstjernen, slik at den forteller sin herre at man er gavmilde. Når det er mer sjøstjerner enn fisk i et garn, er det et dårlig tegn.

Krimos

Farge: blodrød - orange **Tegn:** sverd, ulv, katt

Evne: Krig - kunnskap om og dyktighet i krig

Festdager: Første dag i 4. Måned, Krimoar, og siste dag i 9. Måned, joroar
I Krimoar og Joroar hyller man Krimos på samme måte. Ved å delta i turneringer, og kappestrid. De som ikke er anlagt for våpen kan delta i drakamper, bueskyting, og andre måter å kappes på. Denne feiringen ligger parallelt med Jora festdag. Som innvolverer å nyte jordens grøde. Disse dagene er de store felles festdagene, da mange mennesker møtes. Det er de to dagene som utenom midtår og nyttår feires av flest mennesker.

Til daglig feires som regel ikke Krimos av andre enn soldater, som ber til Krimos hver dag, for å forhindre at de faller i bakhold, og at de får dø en kriger død, i kamp, og ikke på sotteseng.

Fride

Farge: gul - orange **Tegn:** duen

Evne: fred - avslutning av krig - fred for triste sjeler

Festdager: Første dag i tredje måned, Fridoar, og siste dag i 10. Måned, Hebroar.

Begge ganger feires Frides dag ved at det holdes fredsting. Det er de to dagene da motstridende parter plikter å møtes for å prøve å finne en løsning på strid.

Møtene blir overvåket av Frides presteskap, og man er på den måten sikret trygt leide til og fra møtene. Den største gaven alle kan gi til Fride på denne dagen er å oppgi et fiendskap. Om det så er fiendskap i stor skala som fører til at mange dør, eller i liten skala som fører til at bare to personer krangler.

Denne dagen feires ved at man setter seg ned og skværer opp med sine fiender. Dette er også dagen som feires av de som har mistet sine som offer for en krig. De som ønsker det kan tenne lys i templene for sine døde, og få vite av presteskapet om de har det bra i dødsriket.

Til Daglig ber man til Fride om fred, når man har det tungt, man ofrer røkelse til henne for at hun skal holde fiendtlige krigere unna ens hjem. Og man ofrer til Fride for at hun skal velsigne hjemmet slik at man ikke krangler

Magos

Farge: purpur - orange

Tegn: tryllestaven

Evne: Magi - kunnskap om magi

Festdager: Magos dag, første Magoar.

I Magoar: feirer man Magoar med en stor fest. Man takker ham for de magiske tingene han har skaffet dem, ved enten å se på de tingene man har, og høylydt prise Magos, eller ved at man går til et av templene og studerer tingene der. Ved templene er det alltid magiske oppvisninger, og man kan få se mye rart. Man fester og danser, og har det gøy. For Magos gav sin gave hovedsakelig som underholdning for menneskene.

I Lidoar, hyller man ikke Magos, da er det kun Lidaes dag

Til daglig: Hyller man Magos ved at man gir husly til han prester. Til de få som har fått så mye magi at de kan utøve arten. Men samtidig husker man på at alle har magi, og det er den som beskytter oss mot onde ånder. Man ber som regel til Magos på kvelden, for at han skal beskytte en i løpet av natten.

Medina

Farge: rødorange - orange **Tegn:** Boken - flammen - runene - stjernen

Evne: visdom - meditasjon - se inn i fremtiden - mental kraft

Festdager: Havenos dag, Første dag i 2. Måned og Medinas dag Siste dag i Syvende måned, Medoar.

I Havoar feirer man Medina ved å skrive ned det man har å takke henne for det foregående året på papir, som man enten brenner på bålet, eller sender ut som papirbåter på vannet. Man sitter også rundt bålet og forteller hverandre historier. Og drømmer om hva fremtiden kan bli.

I Medoar så feirer man At man fikk visdommen og kunnskaåpen i gave fra Medina. Den feires som regel ved at man samles til Medina prestenes høytlesninger, eller at man gir henne gaver ved å brenne dem på bålet. Man kan også hylle Medina begge dagene, ved at man bruker dagen til Meditasjon.

Til daglig: hyller man Medina ved at man bruker tid på å formidle den visdom man har fått. Være det seg litterær visdom eller praktisk visdom. Man hedrer Medina ved å lære seg å lese og skrive, og ved å sende sine barn til skolen, eller lære dem opp selv.

Jora

Farge: mørk grønn - grønn **Tegn:** treet

Evne: grøde gudinnen - jord gudinnen - nytt liv

Festdager: Krimos dag, først i Krimoar, og Joras dag, sist i Joroar.

I **Krimoar** hylles Jora ved at man ønsker våren velkommen. Man leter etter de første vårtegn og takker henne for dem. Man baker også kaker som takk for melet man fikk i fjor, og sprer dem utover marken slik at hun vil skjenke dem en god grøse dette året også. Man sår også årets første frø.

I **Joroar**: feirer man henne med en storslagen fest. Man baker brød og deler med sine venner. Man synger og danser og brenner korndukker som man har laget av kornhalmen

Disse dagene er de store felles festdagene, da mange mennesker møtes. Det er de to dagene som utenom midtår og nyttår feires av flest mennesker.

Til daglig hyller man henne ved at man takker henne for maten hver gang man spiser.

Spiros

Farge: lysegrønn - grønn **Tegn:** blomsten - dyreunger

Evne: spirens gud - dyrenens gud - forelskelse - nytt liv

Festdager: Spiros dag, siste spiroar, og Frides dag, første fridoar.

I **vannoar** feirer man Spiros, (og Vanna) med en storslagen fest, der ølet som ble laget på fjorårets kornhøst drikkes til ære for ham som gav dem spirene, som gjorde at grøden vokste. Man ofrer øl til ham, , man ofrer sanger og dans til ære for Vanna.

Man går også ut på markene og velsiger dem ved at nyforelskede par danser over jordene, aller helst gjør de enda mer, men da ikke for synet på alle folk.

I **Spiroar** samles man for å feire at de begynner starten på innhøstingen. De starter på å brygge ølet de bruker på seremonien om våren. Man fester også der og synger og danser. Mange giftemål blir avholdt på denne dagen til hyllest for Spiros i hans egenskap av grødegud.

Til daglig hyller man Spiroar ved å få barn, dyrke kjærligheten og vokte spirer og dyreunger slik at de vokser opp og blir store.

Hebred**Farge:** brun - grønn**Tegn:** hebreds kalk**Evne:** helbredelse

Helligdager: Første dag i tredje måned, Fridoar, og siste dag i 10. Måned, Hebroar.

Både i Fridoar og Hebroar hylles han ved at man takker for at man har blitt frisk, fra sykdommer, og ved at man gir penger til hans templer.

Til Daglig hylles han ved at man alltid tilbyr en av hans prester husly og aldri avviser en syk som ber om hjelp.

Lidae**Farge:** svart - grønn**Tegn:** slangen - rotten - en gammel kvinne

*

Evne: avslutning - hvile - død - dom**Festdager:** Lidaes dag, siste lidoar.

Den eneste måten man kan hylle Lidae på, uten å være en av hennes prestinner, er at man takker henne for at hun ikke hentet en hjem enda, og for at hun vil hente en hjem når det er ens tid til å dø. Man gir også offergaver til henne på denne dagen, ved å gå til et tempel og gi den til prestene. Man glemmer aldri å gi et offer til Lidae, det kan bli for siste gang. Dagen brukes også til å hylle og minnes sine døde. Som regel tenner man et lys for dem, og snakker om dem. Man kan også gå til et av Lidae templene og tenne et lys for dem der, det koster litt penger, men da vet man at forfedrene får vite at man tenker på dem.



OBS... Lørdagen i spill er Lidaes dag.