

Liber
Amithana

Indholdsfortegnelse

Tidslinie	side 2	Elvere	side 33
Verdenskort	side 3	Dværge	side 35
		Orker	side 36
De fem Hertugdømmer:			
- Pelosien	side 5	Religionerne	side 37
- Glissade	side 11	- Ariakas	side 39
- Melenkor	side 15	- Dariet	side 40
- Lobenstein	side 19	- Helia	side 41
- Schassaran	side 23	- Ikranom	side 42
		- Kliron	side 43
Søndelandene	side 27	- Madikai	side 44
R'yaanslo	side 28	- Panitei	side 45
Sibana	side 29	- Tukra	side 46
Blomstrende Øer	side 29		
Roguiere	side 30	Magien	side 47
Handelsehusene	side 31	Alkymi	side 49

Dette hæfte er en introduktion til Amithana, den verden DEFCON foregår i. Hæftet beskriver de vigtigste egne i verden og har til formål at give inspiration til spillerne.

Dette hæfte er udarbejdet for DEF42 af: Claus Raasted, Nikolai Schulz, Jens Niros, Jesper Heebøll, Mathias Helstrand og Andrea Z. Jørgensen. Illustrationer af Tue Kaae, Søren Kock, Mathias Helstrand og Jesper Heebøll.

Tidslinie

Racer

5100 f.v.t.: Stammefolk

3600 f.v.t.: Dværgene skabes af dragerne, men vender sig mod deres herrer, og dragerne trækker sig tilbage til De Evige Kanter

2000 f.v.t.: Elverne emigrer fra De Farvede Øer og grundlægger Sheij-Lebrah, nord for Gyldenheide.

700 f.v.t.: De første menneskebyer og stater dannes.

År 0: Kongeriget skabes.

Vest

472: Første Kolonier: Melnikor og Pelosten.

570: Glissade bebos.

600: Troldene viser sig i nord.

670: Schassaran bebos.

700: Lobenstein skabes af Heinrich von Lobenstein efter lange kampene med elverne.

Øst

År 0: Kongeriget skabes.

128: Eldon-området indtages.

228: Borgerkrig. Eldon bliver ny hovedstad.

301: Slaget ved Shualch-passet. Området omkring Blåbjergene indtages.

470: Første Orkkrig. Blåbjergene opgives. Koloniseringen af områderne vest for Østhavet starter.

570: Gardun og Blåbjergene generobres. Kongeriget kæmper på elverne for første gang, hvilket fører til en række småslag ved Gyldenheide.

605: Dværgene driver lykkejægere bort fra Mordok-bjergene.

630: Flere kolonier i vest.

710: Kolonikrige. Alle løsriver sig.

717: Flere orkkrige. Hungersnød bryder ud og varer de næste 10 år.

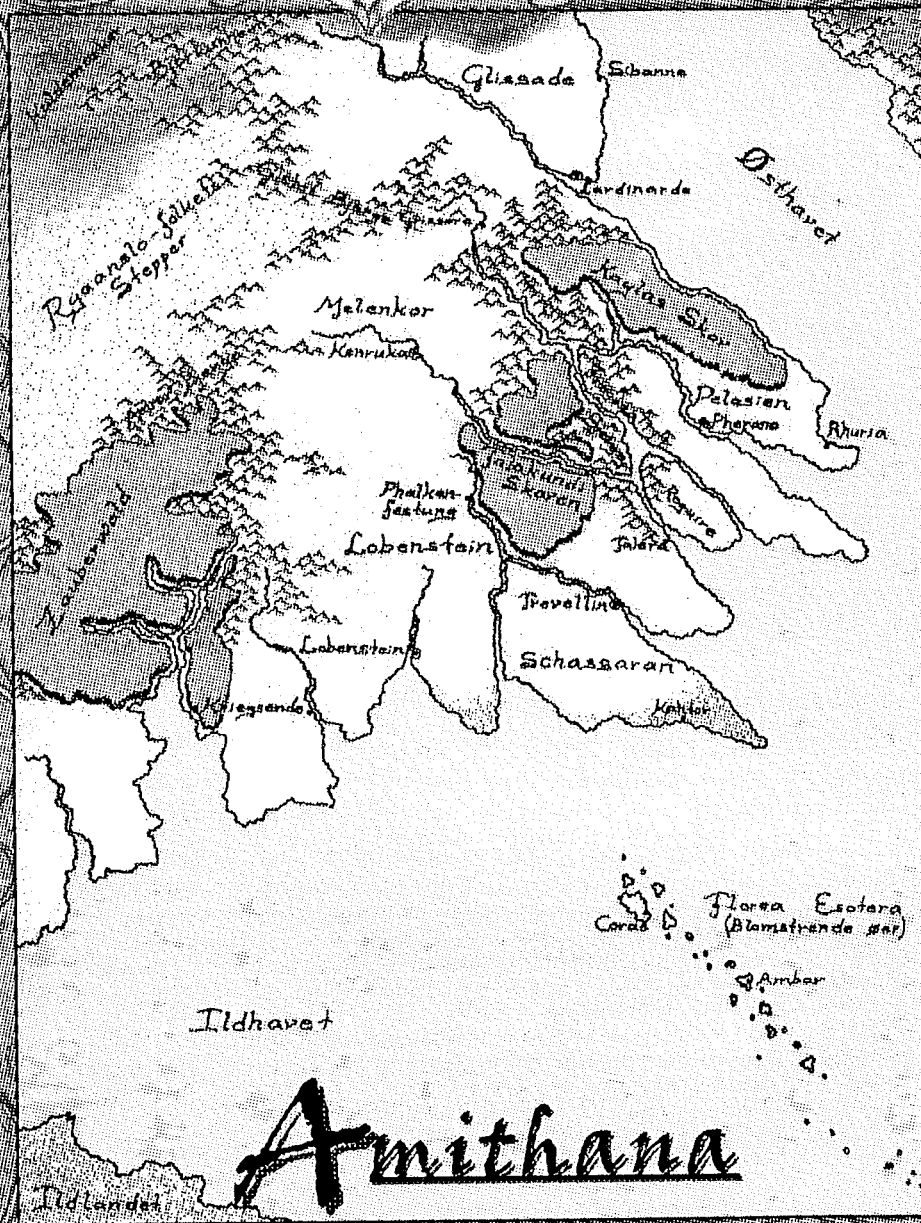
720: Dværgene isolerer sig fra omverdenen i deres bjergrige.

842: Sixton V kommer til magten.

844: Sixtons søster dør.

850: Kongens søn, prins Silvian, fødes.

867: Kong Sixton V dør. Elverkrigen begynder.



Amithana



Sanderhavet

Sibana



Det østligste af de Fem Hertugdømmer er Pelosien, som ligger indeklemmt mellem naborigerne Schassaran og Glissade og er afskærmet fra Meienkor mod vest af den enorme Fregoza-bjergkæde.

Dette Hertugdømme er et smukt og frugtbart land, hvor vingårde og olivenplantager pryder de mange bakker, og hvor kystregionerne er domineret af små fiskerlandsbyer med hvidkalkede huse.

Det meste af Pelosien består af dette bakkede landskab med små gårde og små selvforsynende landsbyer.

Udover de mange små landsbyer og gårde findes der to større byer i Hertugdømmet, og kommer man fra landet ind til byen, føler man, at man er trådt ind i en helt anden verden. Landbefolkningen består mest af bønder og fiskere, mens byboerne er som et helt andet folk.

Pelosiens storbyer, Pherano og Rhuria, er kendt for at være to af de farligste steder i verden, for her er loyalitet noget, der købes for nogle få mønter, og tyveri, korruption og heftige magtkampe er en accepteret del af hverdagen.

Værdier som ærlighed, trofasthed og fællesskab sættes højt ude i landsbyerne, men i de snævre gyder i de to byer tæller prestige, penge og et skarpt vid mere end dyder som arbejdsomhed og sparsommelighed.

Denne splittelse mellem land og by har ført til skabelsen af en helt ny stand i landet - vogntrækkerne.

Disse hårdføre mennesker er nogle af de eneste, der holder forbindelsen mellem land og by ved lige. Bøndernes olivenolier og vindruer sørger de for at få afsat, og de fragter luksusvarer og kød fra Glissade ud til småbønderne. Det er ikke et nemt liv, men mange foretrækker det fremfor at slide sig selv op i markerne eller risikere både liv og lemmer for mål, man ikke altid selv forstår i storbyens komplekse intrigespil.

Handel

Andre steder i de Fem Hertugdømmer kendes Pelosien som 'Vinlandet', eftersom meget af Pelosiens rigdom og berømmelse stammer fra de mange fine vine, der dyrkes rundt omkring i riget.

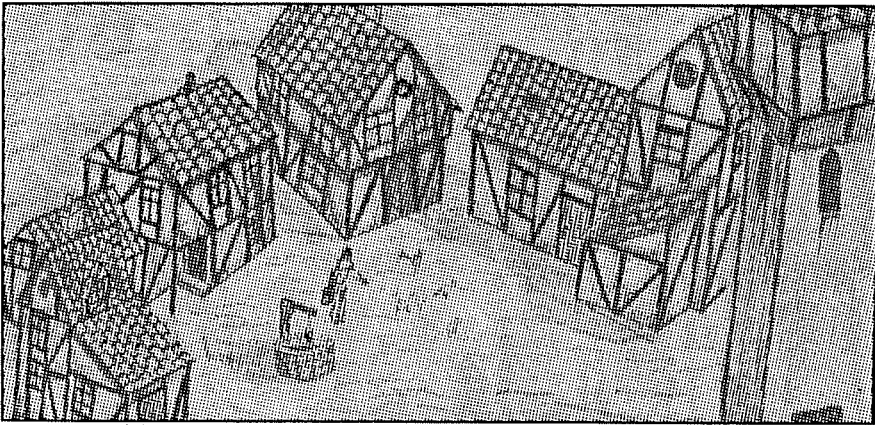
Den berømte 'Dommervin' kan man finde selv ved Kong Silvians hof på den anden side af verden, og Pelosiansk vin eksporteres i store mængder til alle de nærliggende Hertugdømmer.

Der er også blevet draget stor fordel af, at Pelosiens østlige by Rhuria er den havn, der ligger tættest på Sønderlandenes Kongerige, og mange værdifulde varer, der findes i Hertugdømmerne, er først blevet lastet af på Rhurias moler.

Med tiden er byen også blevet lidt af en fristad for fuskere og svindlere, for ludere og lommetyve. Der er et ordsprog der siger, at hvis man går gennem en mørk gyde alene i Rhuria, er man enten en del af underverdenen eller et lig.

Det store antal sømænd i byen har også ført til opførelsen af utallige bordeller og havnekroer, og en digter fra Melenkor kaldte engang Rhuria for 'ludernes by' i sine digte. Navnet er meget rammende, for her er luderne en del af gadebilledet og alle fra rig til fattig besøger tit de mange glædeshuse.

Det meste tømmer importeres udefra, da den eneste skov i Pelosien er den store og tætte Kaylas Skov. Skoven, der oprindeligt var opkaldt efter den første Hertuginde af Pelosien, har været frygtet af mennesker i generationer, og der går utallige rygter om hvad, der befinder sig i den. Ingen har vovet sig derind i mange år... og vendt tilbage i live.



Militær

Pelosien regeres som de omkringliggende riger af en Hertug, men modsat både naborigerne Lobenstein og Melenkor, som hver har en herskertradition, hvor søn følger fader på tronen, så udnævner en Pelosiansk Hertug selv sin arvtager blandt sin familie, når alderdommen begynder at tynde hans skuldre.

Dette har flere gange givet anledning til voldsomme stridigheder mellem blodsbeslægtede, for dør en Hertug uden at udnævne sig en arving, forsøger hans mest magtfulde slægtninge at tilrane sig magten.

Når der ikke hersker borgerkrig og intern splid, er Pelosien et relativt fredfyldt rige, og en stående hær findes ikke. Lejesoldater og hårdføre mænd er der dog nok af, men fremfor at tjene nogen bestemt herre, lejer de sig ud til den bedst betalende stormand, for som med så meget andet i Pelosien afhænger deres loyalitet udelukkende af betalingen.

Når en krig truer riget, må Hertugen drage gennem landet med sine få rigtige soldater og rejse en hær af bønder og byborgere til at kæmpe for sig - med magt om nødvendigt.

Til gengæld har Pelosien en anseelig flåde på mere end fyrre slanke fartøjer, der søger for at holde den midterste del af Østhavet sikkert for skibsfart, der indløber fra Kongeriget og Krydderierne til Rhuria, Pelosiens store havneby.

Denne flåde overgår i størrelse kun af naboriget Schassarans, og der er ofte små træfninger mellem de to rigers skibe, for selvom de to hertugdømmer bevarer et venligt forhold til hinanden, er dette mere af nød end af lyst. Ingen af dem er parat til at tage de tab, som en strid de to riger imellem ville give, for Østhavet er ikke et sikkert sted, og uden de to hertugdømmers store flåder ville handelsruterne fra Kongeriget ophøre. Lige så ofte som der er småkampe på havet, sker det, at de to flåder hjælpes ad i et forsøg på at rense Østhavet for de utallige pirater, der ofte søger ly i Grevskabet Roguire mod syd.



Moral og værdibegreber

Pelosiens bønder lever, som bønder gør i det meste af den kendte verden. For dem betyder dyder som flid, loyalitet og venlighed meget, og en lang arbejdsdag, en stille tår vin hos en god ven og ro i hjemmet er alt, hvad de kræver af dagen. Byboerne i Pherano og Rhuria er derimod helt anderledes.

Her handler det om status og magt, og om penge og magtfulde bekendtskaber. De rige kaster om sig med penge, og en sparsommelig mand regnes for at være en fattig mand i storbyens gader.

Et ordsprog lyder, at "Selv en tigger kan blive rig i Pherano," og dette er ikke langt fra sandheden.

Folkene her har et utroligt behov for at vise deres storhed frem for alle, og dette gøres enten ved at kaste mønter i grams eller ved at blive set sammen med magtfulde venner.

Et meget komplekst og skiftende hierarki findes i byerne, og det er ikke uhørt, at tiggere og tjenere holdes i ligeså meget agtelse som stormænd og diplomater, for her er ingen, hvad han giver sig ud for at være. Selv den usleste tjener blander sig i det politiske spil, og ingen ved, hvad den næste dag vil bringe.



Religion

Den største del af befolkningen er bønder og fiskere, og langt de fleste af disse tilbeder Ariakas som guden for frugtbarhed, landbrug og natur.

Altre til ære for Ariakas kan findes i enhver landsby i Pelosien og, Ariakas' præster behandles med stor respekt hvorend de færdes.

Undtagen i byerne. For Pelosiens byer lever deres eget liv, og her tilbedes alle guderne, for den forskellighed, der præger de intrigante byboere, afspejles også i deres valg af religion.

Få tilbeder dog guderne Tukra og Dariet, da disses præster af mange opfattes som stivsindede og deres prædiken om ære og lighed falder ikke i de flestes smag.

Men ikke mange byboere er særligt religiøse, og mange støtter en religion for at få magtfulde støtter gennem kirker - ikke for at opnå sjælefred.

Som med alt andet i Pelosiens byer, er religion en handelsvare, der kan købes og sælges i de skumle gyder og tro skifter hænder for få mønter.

Påklædning

Klimaet i Pelosien gør, at de fleste har lette og løse gevandter, men samtidigt er Pelosianerne kendt for at klæde sig rigt - gerne langt over deres egen stand. Farverige klæder i dyre, tunge stoffer er det foretrukne; man får megen respekt ved at lade en higen efter skønhed i tøjet sejre over lysten til at iføre sig tynde skjorter for at modstå den evige varme i Pelosien.

Noget som mange undres over når de første gang besøger en Pelosiansk by, er det faktum, at alle bærer kapper - rig som fattig.

Pelosianerne er meget stolte over deres kapper, og traditionen med at være iført kappe er ligeså gammel som skikken om ikke at bære hovedbeklædning, der stammer helt tilbage fra Hertug Julio Delgados tid, for snart halvandet hundrede år siden.

Det anses for at være ufint at bære hat, og man ser også ned på dem, der ikke bærer kapper, for den nemmeste måde at bedømme en mands rigdom på er ved at se på hans kappe.

En mand, der er iført en tung, guldbroderet kappe af det pureste Marea-silke er i sandhed en mand, der fortjener respekt, men bærer han ikke andet end en ussel brun bondemands kappe, så hører han nok til blandt rigets fattigste.



Nyere historie

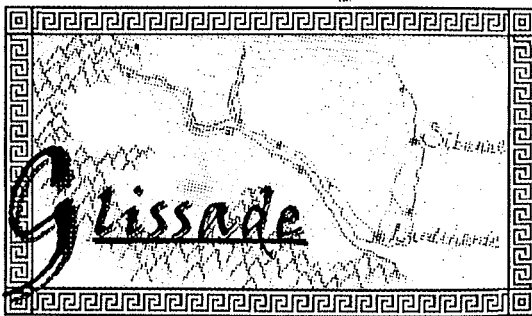
Riget regeres i øjeblikket af den unge Barrain Delgado, der for knapt fire år siden tilkæmpede sig tronen i den strid, der fulgte hans faders død. Barrains fader François havde i mange år ladet riget stå i stampe, mens han helligede sig sine egne lyster og kødelige behov. Disse blev tilgodeset af den tidligere Matriark Tiana fra Helias kirke, og det var således at kirken blev dominant i Hertugdømmet.

Hertug Barrains ægteskab med Tianas efterfølger Matriark Jarina har kun slået det endnu klarere fast, at i Pherano er denne kirke den mest indflydelsesrige blandt de otte.

I striden efter den gamle Hertugs død omkom Barrains bror Ilarius, og Barrain og hans ældre søster Juliana satte sig selv på tronen. Juliana forsvandt under mystiske omstændigheder ikke længe efter, og ingen har set hende i flere år, selvom rygterne går, at hun skulle opholde sig i Glissade.

Den sidste bror Trigo flygtede lige efter sin søsters forsvinden til det nærliggende smårige, Grevskabet Roguire, hvor han nu har slået sig på sørøveri i det stormfulde Østhav. Han kalder sig selv for 'Østhavets Hersker' og har flere gange sendt trusler til Barrain om, at han en dag vil vende tilbage og kræve tronen.





Det nordligste af de Fem Hertugdømmer er Glissade, et koldt og barskt rige, der bebos af et hårdført og barsk folk.

De mange kolde vintre og korte somre har givet Glissade tilnavnet 'det kolde nord' og Glissades folk kalder også sig selv for 'nordboere'.

Riget er omkranset af bjerge på alle sider, og det meste af

Hertugdømmet består af bjerge og kolde stepper, hvor kun de mest hårdføre dyr kan overleve, og hvor det betyder døden for en mand at blive fanget udenfor i kulden, når natten falder på.

Det meste af Glissades befolkning findes i de to byer Sibanne og Lardinarde, samt i de utallige små fiskerlandsbyer ved Østhavets kyst.

Resten bor i det vestlige Glissade i den egn, der kaldes for Björkunheim, og de få, der er modige nok til at leve deres liv her, trodsr ikke kun elementernes vrede, men også troldene, som bor i bjergene i Björkunheim. Disse brutale væsener, der er pelsklædte og ofte mere end fire meter høje, lever af sten og is i deres huler og forstyrrer derfor normalt ikke menneskene, men det sker dog, at en trolde vandrer ned i dalene og jævner flere landsbyer med jorden før den bliver standset af modige jægere.

Handel

Mange ville hjertens gerne lade troldene beholde Björkunheim-egnen, men brave folk vender igen og igen tilbage dertil, for i disse bjerge findes noget af det bedste jernmalm i verden, og mange er parate til at risikere liv og lemmer for at hente jern her - så høje priser givet det i Lardinarde, hvor det bearbejdes og skibes øst-, og sydpå.

Udover jern fra Björkunheim, skibes der også utrolige mængder af kød sydpå, for i Glissade lever store flokke af de sejlvede Isokser, og kødet fra okserne står i høj kurs rundt omkring i naborigerne.

På trods af dette er Glissade ikke et rigt land, og langt de fleste mennesker i Hertugdømmet ernærer sig ved fiskeri og jagt.

Kun en sjælden gang slår en nordboer sig på handel og forlader det kolde nord, så de fleste handelsmænd i Glissade er enten Pelosianere eller fra Schassaran.

Militær

I nordens kulde er naturen den værste fjende, med mindre man da er i Björkunheim, hvor man også skal være på vagt overfor de barske stentrolde.

Men vejret bekæmpes ikke med våben, og en trolde er næsten umulig at såre med et sværd, så de fleste af Glissades våbenføre mænd er jægere, der er øvede i brugen af enten spyddet eller langbuen, som begge bruges til jagt.

Når Hertugen kalder sit folk til krig, er det derfor en forsamling af jægere, der slutter op om ham, og selvom de er modige og stærke, er de ikke krigsvante soldater.

Derfor har Hertug Olvarr søgt at undgå krige i sin regeringstid og de to, som han ikke har kunnet slippe udenom, er forløbet heldigt for Glissade.

Heller ikke på havet er nordboerne en stærk magt, for de fleste af deres skibe er langsomme, massive handelsfartøjer kaldet 'Oxa' til ære for Isoksen.

Disse både sejler langs floderne og kysterne, men vover sig aldrig ud på det åbne hav, hvor de også ville være et nemt bytte for Østhavets mange pirater.

Moral og værdigbegreber

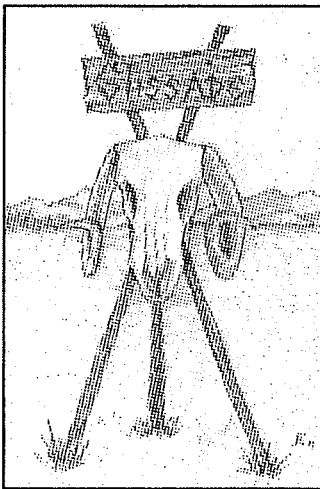
De mange lange, kolde vinternætter, hvor alle er samlet i landsbyernes storthuse og den evige fælles kamp mod naturen skaber et stærkt bånd mellem landsbyboerne. Den følelse af broderskab, der eksisterer, gør at de fleste nordboere føler sig stærkt knyttet til hinanden, for selvom de møder en nordbo, de aldrig før har set, ved de, at også han har stået i isnende kulde og trodset nordens kolde vind.

Det som er vigtigt for dette folk, er dyder som styrke, arbejdsomhed og gæstfrihed. En mand får mere status i Glissade ved at dele alt med sine naboer, end at tjene styrtende summer af penge på handel og klæde sig dyrt.

Sparsommelighed og flid tæller mere end rigdom og magt, og magtkampe er sjældne i alt andet end de øverste lag af Glissades befolkning.

Disse dyder værdsættes af alle nordboere, selv handelsmændene i Lardinarde og håndværkerne i Sibanne. Det er derfor, at nordboerne

elsker deres Hertug, for han er en mand af folket, der ikke er bleg for at arbejde side om side med sit folk når vinteren truer. Glissades folk elsker deres kolde hjem, og i de Fem Hertugdømmer findes der ingen, der støtter deres Hertug, som nordboerne.



Religion

I det kolde nord æres alle guderne lige - undtagen selvfølgelig Madikai, Den Udstødte. Der findes kirker og templer for alle guderne i Lardinarde, Glissades største stad, men tættest ved Hertugens borg findes dog Dariets kirke, eftersom Olvarr og hans fire sidste forgængere alle har fulgt Dariets lære, og hans slægt er kendt for at være lærde mænd med et forbløffende kendskab til verden udenfor deres eget Hertugdømme.

Kliron dyrkes dog ikke helt på linje med de andre guder, da Glissade-boerne er et seriøst og ofte humorforladt folk, og Klirons lære appellerer ikke rigtigt til dem.

I Björkunheim dyrkes dog især Panitei, og mange søger spirituel hjælp for at overleve hverdagen i denne særligt barske del af Glissade, hvor troldene altid er en trussel.

Ingen ved hvilke guder troldene tilbeder, hvis de da overhovedet kender til de otte guders eksistens, og dette er et spørgsmål, som mange har stillet sig selv på kolde vinteraftener i Glissade.

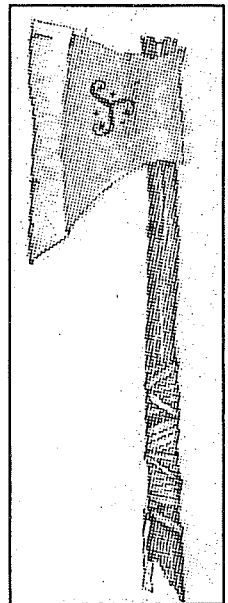
Påklædning

I det høje nord er vejret koldt og blæsende, og for at klare sig i den bidende kulde klæder næsten alle Glissades beboere sig i tykke pelsklæder og varmt skindtøj.

Jægerne dækker deres ansigter med skind fra bjergulve og bærer benklæder lavet af Isoksernes tykke pels. Pelsvarer fra Glissade kan sælges til høje priser rundt omkring i verden, men på trods af dette vælger de fleste nordboere, der forladt er Glissade, at beholde deres klæder.

De bærer deres pelskapper og tykke vamse med stolthed, og selvom de fleste udskifter de tykke Isokse-pelse med noget lettere, når de rejser sydpå, så beholder de dog noget pelsværk af en art.

Det er for at vise, at de stadig ærer deres hjemland og for ikke at kappe båndene til norden helt.



Nyere historie

For næsten tredive år siden overtog Hertug Olvarr tronen fra sin fader, og han har siden ledt Glissade sejrrigt gennem to krige med naborigerne Melenkor og Pelosien og har stadfæstet Glissades ry for at være et Hertugdømme, hvor styrke og mod er i højsædet.

Det eneste skår i glæden har været problemer skabt af troldene, hvis antal er steget støt og roligt i løbet af de sidste ti år.

Hertug Olvarr har stået magtesløs overfor troldene, for selvom nordboerne er hårdføre, besidder Glissade ingen hær, og troldene er frygtelige modstandere.

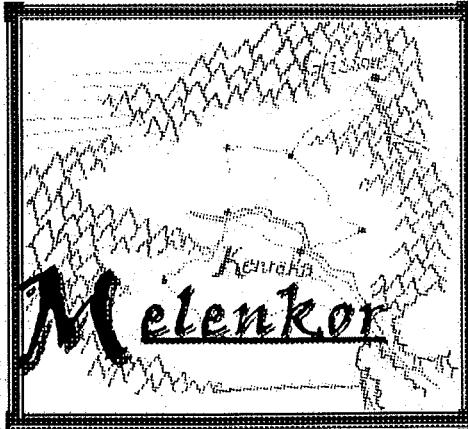
Mange er talentfulde bueskytter og spydkæmpere, for når der jages Isokser foregår det oftere med spyd end med bue og pil grundet oksernes tykke hud.

Men de sidste to år har skabt mange omvæltninger i riget, for under et besøg i Melenkor blev Hertugens hustru forgiftet og døde under frygtelige smerter. Olvarr svor at hævne hendes død og erklærede Melenkor krig dagen efter.

Hans trofaste folk marcherede velvilligt med han til Melenkor, og i nu snart to år har Hertugen forsøgt at kæmpe sig forbi 'Stenkæmpen', den store fæstning der bevogter Melenkors frugtbare højslette mod invasion fra nord.

I den tid har Glissade også fået sig en ny Hertuginde, for Olvarr har under krigen giftet sig med den skønne og hemmelighedsfulde Jilon Vogelsang.





'Riget i midten' kaldes Melenkor tit af gæstende diplomater, og man finder hurtigt ud af hvorfor, hvis man kigger på et landkort over de Fem Hertugdømmer.

På en frodig højslette, omkranset af høje bjerge der kun gennemløbes af smalle bjergpas, ligger Melenkor. Mod vest ligger R'yaanslo-stepperne og de nomadiske stemmer, og mod syd ligger det magtfulde rige, Lobenstein. Nordpå ligger Glissade og mod øst og sydøst ligger Hertugdømmerne Pelosien og Schassaran opad det lille grevskab, Roguire.

Indespærret mellem disse riger ligger bondestaten Melenkor, der er et land med bølgende kornmarker og velholdte stenveje, hvor kornkaravaner snor sig sydpå mod Phalkenfestungs profitable markeder.

Melenkor gennemløbes også af den store flod, Oskaj, der har sit udspring et sted i de vestlige Amrar-bjerge og løber gennem Falakundi-skoven og munder ud i Østhavet.

Handel

Et af Melenkors mange navne er 'Vestens kornlager', og rejser man fra den ene ende af riget til den anden, begynder man at forstå hvorfor.

Melenkor er et land uden nævneværdige skoven, hvor næsten al jorden er opdyrket og hvor bondegårde ligger spredt ud igennem terrænet. Hvert år, når høsten kommer i hus, kommer et stort antal karavaner til Kenruka med varer fra de andre Hertugdømmer, for at bytte deres varer med korn fra Melenkor. Det siges om Melenkors folk, at enten er de bønder, eller også er de vogntrækkere. Vogntrækkerne er et begreb der stammer fra Pelosien og er de småhandlende, der fragter vognlæs fra landet til byen året rundt.

Rejser man igennem Hertugdømmet, støder man på mange af disse handelsmænd, men til tider kan man også møde store handelskaravaner fra øst og syd, der snekler sig gennem landet for at nå ind til Kenruka, hvor de sælger deres varer og køber korn.

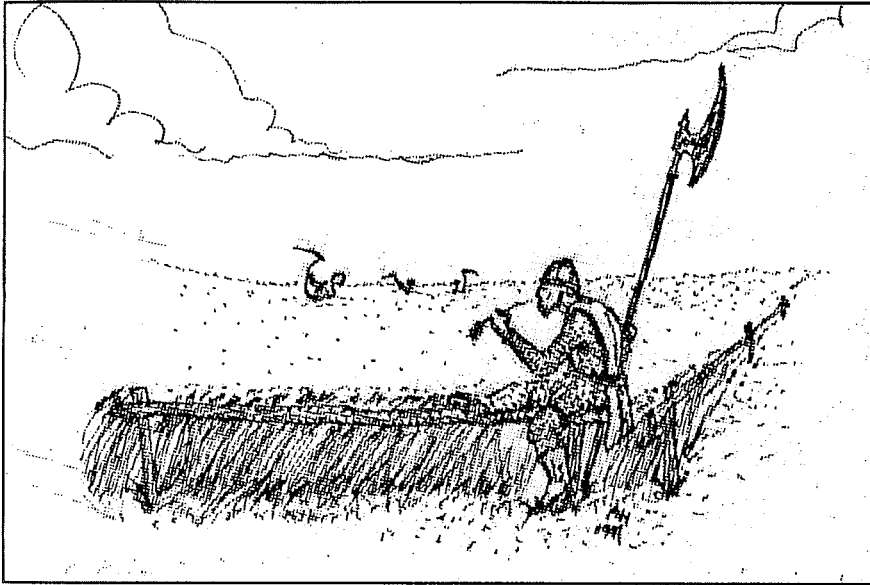
Er man i Melenkor, skal man aldrig se ned på en bonde, for det er i sandhed dem, som giver Melenkor den rigdom riget besidder, og var det ikke for Melenkors bønder ville kornpriserne i de Fem Hertugdømmer ligge langt højere end de gør i dag.

Militær

Melenkor er på næsten alle sider omkranset af høje bjerge, og ved de store bjergpas ligger kæmpe fæstninger, som forsvare rigets grænser. Kun mod syd er der ingen bjerge, men derimod et område med stejle bakker og uvejsomt terræn, som skiller Melenkor fra naboriget Lobenstein. Her er ingen fæstninger, og derfor befinder de fleste af Melenkors soldater sig på denne grænse for at vogte mod angreb fra syd.

Resten af rigets våbenføre mænd tjener i bjergfæstningerne rundt omkring, og til at sikre ro og orden i det indre Melenkor findes kun få mand.

Melenkors soldater er dog alle taget fra bondestanden, og de nærer alle en dyb respekt for landets bønder, og den grove udnyttelse af landbefolkningen der finder sted i visse områder af Sønderlandenes Kongerige eksisterer slet ikke i Melenkor. Alle bønder i riget er forpligtet til at tjene et par år som soldater - en skik, der blev indført af Hertug Czewetze for omkring femten år siden, efter det tabte slag ved Kenruka. Befolkningen klagede sig, men mange af de bønder der havde mistet deres gårde under krigen mod Lobenstein bakkede op om Hertugens beslutning, og det har også skabt øget sikkerhed og fælleskabsfølelse i det landlige Hertugdømme.



Moral og værdibegreber

Melenkor er et bøndernes land, og derfor er det landlige dyder og værdier, der er vigtige her. Et stykke arbejde, der er vel udført, trofaste venner og god mad på bordet er alt hvad de fleste ønsker sig.

Men selvom disse dyder sættes i højsædet, overskygges de tit af den legendariske stolthed, som Melenkors bønder er kendt for at besidde.

Det er et stolt folk, der har nemt til pral, for alle de mange bønder konkurrerer intenst om høstudbytte, jordstykker og endda antallet af børn. I mange generationer, har der ingen tradition været for at tie stille om sine egne bedrifter, og derfor opfatter mange andre Melenkors folk som værende hovmodige pralhalse.

De er meget sjældent beskedne og langt de fleste fra Melenkor vil fnyse hånligt, hvis man taler i et rosende sprog om et andet rige, da de ser sig selv som både det vigtigste og det bedste folk i verden, og denne opfattelse skaber tit konflikter når de møder nomader fra øst eller folk fra de andre Hertugdømmer.



Religion

I dette bondedominerede Hertugdømme tilbedes kun en gud af et stort antal mennesker. Ariakas' lære følges af de fleste, og selvom man i Kenruka kan finde små kirker og templer til ære for de andre guder, er Ariakas gud for næsten hele Melenkor.

Kun i den vestligste del af Melenkor, hvor Amrar-bjergene grænser op til R'yaanslo-folkets stepper, finder man folk, der tænker anderledes.

En del af beboerne har steppeblod i årene, for når bønderne og nomaderne ikke strides, opstår der ofte giftermål på tværs af de to kulturer og lidt af steppefolkets religion er sivet ind i Hertugdømmet af denne vej.

Nomaderne tilbeder Ikranom i hans skikkelse som Ildens Herre, for stepperne er ilden den farligste fjende man kan møde og steppebrande er frygteligere end noget andet.

Hertugen, som selv er Ariakas-tilbeder, søger at styrke dette bånd mellem de to folk, og ud af respekt for R'yaanslo-folket har han ladet et Ikranom-tempel af anseelig størrelse opføre i sin by, Kenruka.

Påklædning

Langt de fleste mennesker i Kenruka er bønder, og de klæder sig som det passer sig for deres arbejde i klæder af groft uld og med praktiske strudhætter.

Strudhætten bæres dog af næsten alle i Melenkor, og rigets hertuger har gennem tiden søgt at skabe en form for national identitet ved hjælp af strudhætten, for selvom ikke alle føler nogen speciel loyalitet overfor riget, så kan de fleste i de Fem Hertugdømmer genkende en mand fra Melenkor på den karakteristiske strudhætte, han bærer.

Udover strudhætter bærer de fleste klæder i naturens farver, og de rigeste klæder sig i rødt. Det er således, man kan kende en rig mand fra Melenkor; på hans elegante strudhætte og hans rosenrøde klæder, for selvom de fleste har tøj i naturens farver, så anses man for at være særligt fin, hvis man klæder sig i mørke røde farver - en tradition Melenkors folk har overtaget fra R'yaanslo-nomaderne fra vest.

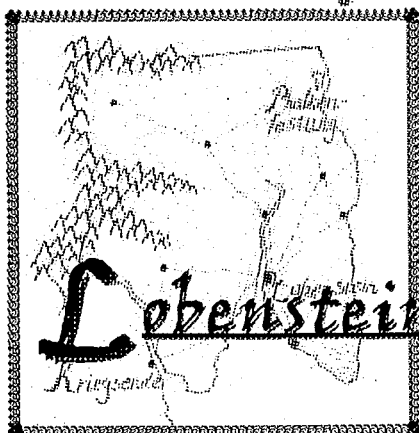
Nyere historie

Indenfor de sidste tyve år i Melenkor er der sket en fundamental ændring i riget. Før håbede Hertugen, at de store fæstninger i bjergene og nogle få lejesoldater til at bevogte disse ville være nok, men da Melenkor for snart femten år siden blev kastet ud i krig med naboriget Lobenstein, blev den lille styrke i det sydlige bakkeland hurtigt rendt over ende af Lobensteins hær, og den frugtbare højslette lå åben for angriberne.

Mange marker i de sydlige Melenkor gik tabt, da den fjendtlige hær marcherede mod Kenruka, og Hertug Fedov samlede i al hast en hær af lejesoldater fra sine fæstninger. Krigen sluttede snart efter ved den berømte slag ved Kenruka, hvor Lobensteins hærfører Gordoch besejrede Melenkors hær af lejetropper og bønder i et voldsomt slag.

Melenkor forpligtede sig til at levere store mængder gratis korn til Lobenstein i de næste fem år, og dette fik Hertugen til at sværge, at en sådan hændelse aldrig skulle gentage sig. Derfor indførte han loven om, at enhver bonde skulle tjene nogle år ved grænsen og sparede på den måde også meget på lejetropperne, som krævede en frygtelig hyre.

Denne ordning har virket forbløffende godt og har gjort at invasionen fra Glissade, som begyndte for under to år siden, er blevet holdt ved den nordøstlige grænsefæstning 'Stenkæmpen'. For nok er bønderne ikke kampvante soldater, men deres antal og de stolte fæstninger kan tilsammen holde næsten enhver fjende ude af Melenkor.



Vest for Schassarans og øst for den frygtede skov Zauberwald ligger Hertugdømmet Lobenstein med dets snorlige veje og befæstede byer.

Mod øst grænser Lobenstein op til Schassarans sumpe og Falakundiskoven og mod nord ligger den rige bondestat Melenkor.

Lobenstein er et land med store åbne vidder og bakket terræn, men den sydlige del af riget domineres af den lange kyststrækning og små skovarealer spredt udover lavlandet.

Store, velholdte veje løber fra Lobenstein by til de to byer Kriegsende og Phalkenfestung, og selv mellem de som landsbyer løber gode veje, der holdes i god stand af Hertugens soldater. Men prisen for gode veje og sikkerhed har også været høj.

Lobenstein præges af skønhedsforladte, firkantede bygninger og selv ikke i hovedstaden finder man smuk arkitektur og prangende huse. Alt i Hertugdømmet er bygget med nytteværdi for øje, og i Phalkenfestung siges det, at der ikke findes et eneste hus med vinduer, for disse kunne komme en angriber til nytte.

Men hvad Lobensteins huse mangler i skønhed har de i styrke, og Phalkenfestungs mure er de tykkeste i denne verden og tårnene høje som små bjerge.

Handel

Hertugdømmet Lobenstein ligger i et land, der er relativt fattigt på rigdomme, dog findes der utrolige mængder af træ i de vestlige egne og selv ikke Hertugens mange krigsmaskiner kan gøre brug af halvdelen af produktionen til nybyggeser.

Tømmeret kommer fra den store og dystre skov, Zauberwald, der giver Lobenstein træ nok til at eksportere det i massevis østpå og stadig have overskud til bygning af katapulter og ballistaer i stort tal.

Træ fra Zauberwald og korn fra Melenkor skibes ud fra Kriegsende og Lobenstein by, og mange handelsvarer kommer også nordpå til Melenkor via Lobenstein. Denne transithandel og tømmereksporten har givet Lobenstein de rigdomme, der er nødvendige for at opretholde den stående hær af soldater.

Den største opkøber af træ er handlende fra Sønderlandenes Kongerige, for det store rige på den anden side af Østhavet har givet våben af det fineste stål i bytte for tømmer helt tilbage til dengang Lobenstein var en koloni.

Militær

Lobenstein regeres af slægten Von Lobenstein fra hovedstaden Lobenstein, og alle i riget støtter deres herskere med mere trofasthed end man finder i de andre Hertugdømmer - med mindre man da rejser til det kolde Glissade, hvor folket er fanatiske tilhængere af Hertug Olvarr.

Sammen med den stolte militante tradition, som de oprindelige kolonister fra Kongeriget besad, har dette gjort, at en af Hertug Sigmunds forfædre besluttede sig for at etablere en stående styrke af bevæbnede mænd.

Det har kostet meget, men nu, fire generationer efter, er hæren en fast forankret del af Lobenstein og Hertugens hoveder af uniformerede tropper kan ses overalt i riget.

Dette er sket på bekostning af flåden, for den høje pris som en stående hær koster, har forhindret Lobensteins Hertuger i at bygge en flåde. Derfor begrænser Hertugens flåde sig til hans personlige skib 'Lobenstein', men hvad Hertugdømmet mangler i skibe, har det til gengæld i overflod af kampvante soldater, der er loyale overfor både Hertugen og riget.



Sigmund von Lobenstein

Moral og værdigbegreber

Styrke og disciplin. Disse to har altid været de vigtigste dyder i Lobenstein og alle Hertugdømmets beboere bestræber sig på at bedre sig selv i disse gennem hele livet.

Allerede fra barnsben oplæres børn til at tjene deres Hertug og til at slide for rigets sikkerhed. Det er et hårdt liv, og ikke alle kan klare det. Derfor er de Fem Hertugdømmer fyldt med folk, som har haft en uheldig opvækst i Lobenstein og derfor har forladt riget i håb om bedre kår.

De som bliver, lærer om vigtigheden af styrke, loyalitet og ærlighed og det siges i Lobenstein, at "En forræder går mod guderne".

Den værste form for forbrydelse i dette rige er forræderi, og selvom alting straffes hårdt i det militante Hertugdømme, så straffes forrædere hårdere end alle andre. Dette har dog ikke altid været tilfældet, for under den tidligere Hertug Franz von Lobenstein, Sigmunds fader, blev frisindede kunstnere straffet med døden. Lobensteins beboere er også et barskt folk, der ikke anerkender kunst som værende vigtigt og derfor støder Lobensteins borgere ofte på problemer når de rejser i de østlige Hertugdømmer, hvor skøn kunst er vigtigere end fysisk råstyrke.

Religion

Traditionen med at sætte styrke og disciplin i højsædet har ført til, at nogle religioner sættes højere end andre i Lobenstein.

Tukra og Panitei tilbedes af mange, og også Ikranom står stærkt i dette militante Hertugdømme. Helia og Kliron tilbedes dog næsten ikke af Lobensteins borgere og mange er så respektløse, at de fryser ved synet af præster for disse to guder.

Hertug Sigmund selv er Tukra-tilbeder, men flere af rigets mægtigste mænd følger Ikranoms lære, og det siges, at hans kone tilbeder Panitei.

Også Ariakas tilbedes af en del af bønderne, men andre til guden findes ikke overalt og hans præster er fåtallige. Men selvom flere guder æres i Lobenstein, så er der dog ingen tvivl om, at Tukra står højest, og nogle omtaler også i spottende toner Lobenstein som 'Tukras rige på jorden'.

Påklædning

Som med alt andet i Lobenstein afhænger påklædningen næsten kun af den umiddelbare brugbarhed. Grove klæder uden udsmykning af nogen art er normen her, og en mand forventes selv at kunne holde sit tøj i så god stand, at det kan bruges i mange år. Her kan man kende en sparsommelig mand på, hvor mange gange han har måttet erhverve sig nyt tøj, og gamle, der stadig har deres første sæt klæder, behandles med respekt.

De rigeste og mest magtfulde klæder sig dog i smukt tøj, og farven blå anses for at være den fineste af alle i dette Hertugdømme.

De, der ikke har råd til at bære blå, bærer i stedet ofte uniformslignende klæder, og mange af byboerne i Lobenstein vandrer rundt i våbenkapper, der minder om soldaternes. Derfor kan det nemt virke på en fremmed, som om gaderne er fulde af soldater, og at Hertugens øje våger overalt.

Dette er dog ikke tilfældet, men de hårde straffe og mange soldater sørger dog for, at Lobenstein er et af de roligste steder i vesten, og tyveri forekommer sjældent her.

Nyere historie

De sidste tyve år har været fredelige for Lobenstein; for fredelige mener nogen. Kun to krige mod naborigerne og lange, fredelige stunder ved Zauberwald har gjort, at Lobenstein ikke længere er den årvågne krigsmaskine det var før slaget ved Kenruka, der afsluttede den sidste krig med Melenkor for femten år siden. Her besejrede Lobensteins hærfører Gordocho Melenkors lejetropper og tvang bønderne til at levere korn til sejherrerne de næste fem år uden betaling. Derefter fulgte over ti års fred og nu for et års tid siden blev riget overrasket af det pludselige angreb fra Pelosien, og Hertug Barrain af Pelosiens march mod Phalkenfestung var lige ved at tvinge Lobenstein i knæ på under en måned. Lobensteins Hertug, Sigmund Von Lobenstein, har erklæret, at han ikke kender til Hertugen af Pelosiens motiver, men har dog marcheret til Phalkenfestung for at lede kampen mod fjenden, der nu efterhånden har været omkring et år. Ingen ved, hvem der vil være sejrrig, for selvom Phalkenfestungs mure er tykke siges det, at Pelosianerne støttes af magtfulde magere, og ingen ved rigtigt hvad der sker nær kamppladsen ved Phalkenfestung.





I det sydøstlige hjørne af de Fem Hertugdømmer ligger det eksotiske Schassaran, hvor talløse floder gennemløber den frodige regnskov, der i visse områder er næsten ligeså ufremkommelig som Sibanas tætte jungler. Mod vest ligger Falakundi-skoven og Lobenstein og mod nord det lille Grevskab Roguire og naboriget Pelosien.

Det er et farligt og spændende rige, for skoven er hjemsted for ikke kun fiskerne og frugtplukkerne, men også for giftige slanger og de frygtede krokodiller. Men det er også et land rigt på frugter og planter, og de af

Schassarans beboere, der forstår at skelne de giftige frugter fra de spiselige, kan fortære et festmåltid af frugter og grøntsager hver eneste dag.

Det mest frugtbare af alle områder i Hertugdømmet er dog sumpene ved Kahtor, i det sydlige Schassaran, for her kan man finde den sjældne peber-plante, der i knust form bruges verden over til madlavning.

Handel

Et gammelt ordsprog siger, at alt kan købes i Schassaran, og dette er meget tæt på sandheden. Besøger man Kahtors berømte markeder vil man møde solbrændte købmænd, der forhandler krydderier med sære dufte, og her er det ikke kun den stegende sol, men også kvindernes sparsommelige klædedragter, der tager pusten fra enhver rejsende.

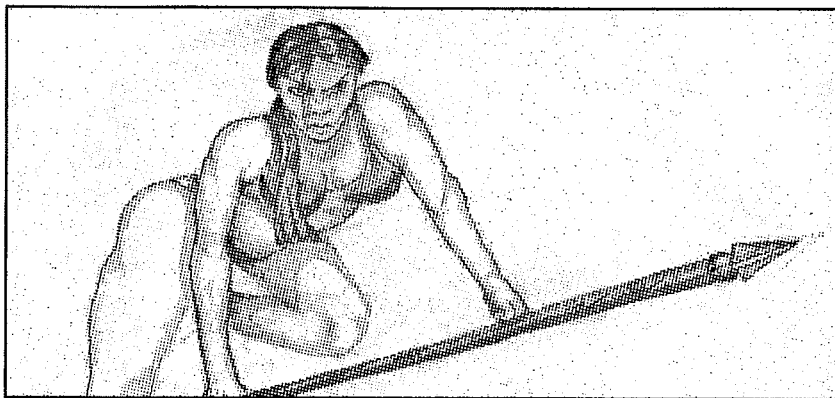
Stof, urter, mordere og elskere. Altting kan købes her, men Schassaran har også en mørk skyggeside, for hvor der i naboriget Pelosien handles med loyalitet handles der i Schassaran med mennesker.

Både deres liv og deres tjenester og Schassarans Hertuger har heller aldrig lagt sønderlig skjul på, at der foregår slavehandel i Kahtors gader, men selv holder Hertugen sig ingen slaver.

Nogle siger hånligt, at det er fordi han er bange for at få dem stjålet, for ligeså mange varer der sælges her, ligeså mange stjæles der. Schassaran er i sandhed et tyvenes paradis, for befolkningen er vant til ulovligheder, og ingen ser ned på en mand, blot fordi han har været på kant med loven.

Militær

Hertugen af Schassarar har ingen hær, og dette skyldes to årsager. For det første er Schassarans jungle ikke egnet til slag, men i stedet til løbende kampe frem og tilbage mellem træerne, og derudover koster den mægtige flåde meget, for Schassarar besidder den største flåde i de Fem Hertugdømmer, og den er altid beskæftiget med at eskortere handelskibe og jage pirater i Østhavet. Flåden ledes af Hertugens ældste bror, og denne post er arvelig ligesom Hertugtittlen og er næsten ligeså prestigefyldt. Men selv Schassarans flåde er ikke forsvar nok til at holde alle fjender stangen, og ved byen Talera i det nordligste Schassarar, hvor regnskoven ikke når op, ligger en lille fæstning, der vogter mod Pelosien og Roguire i nord.



Moral og værdibegreber

I Schassarar foregår der et komplekst spil om magt og prestige, og det er alt sammen centreret omkring Hertugens familie, for i Schassarar er det normalt at gifte sig ind i Hertugfamilien for at få status. Derfor er Schassarans Hertug nok den mand i verden, der besidder den største familie. Hundreder af fætre og kusiner findes rundt omkring i Hertugdømmet, og der findes endda ludere i Trevellin, som er i familie med regenten. Men selvom status opnås ved slægtskab med Hertugen, så er der dog andre

at skaffe sig berømmelse og respekt på. I Schassaran sættes en mands værdi efter hans evner, og enhver kan stige til tops, hvis han da forstår at skabe

sig de rigtige venner og uskadeliggør sine fjender.

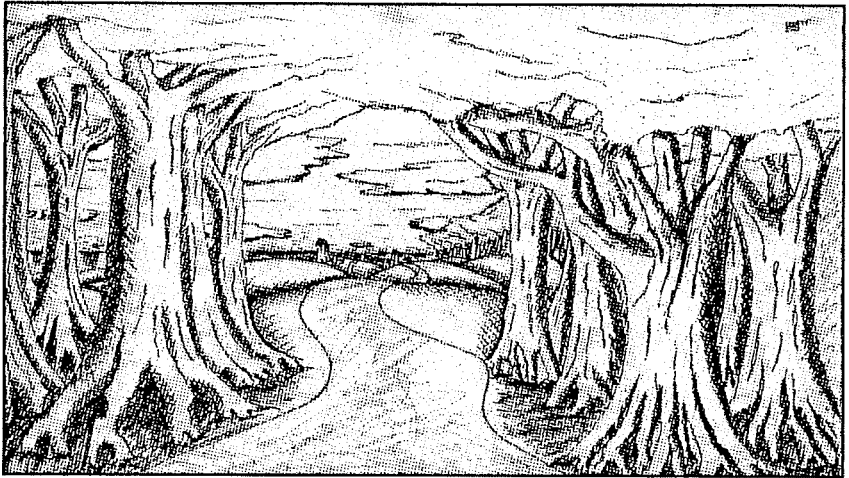
Tyveri, fuskeri og løgnagtighed er ikke skammelige evner at mestre, og i Schassaran nyder lejemordere og falskspillere stor respekt - men det forhindrer dog ingen i at stræbe dem efter livet. Men Schassaran er et land, hvor alting sælges, og derfor er det kotyme, at den, som besidder penge, ikke behøver at gøre rede for, hvor de kommer fra...

Religion

I det varme Schassaran tilbedes de fleste af guderne ivrigt af mange, og Kahtor rummer kirker og templer for alle guderne undtagen Madikai, Den Udstødte.

Dariet og hans præsters søgen efter sandheden appellerer dog ikke til de lyssky borgere i riget, hvorimod Kliron dyrkes af store mængder af Hertugdømmets folk. Denne guds tempel er også det største og mest prangende i Kahtor, og Hertugen selv tilbeder Kliron.

Løftet om glæder og frihed nu frister de fleste folk her langt mere end vage løfter om befrielse og støtte i en fjern fremtid, og derfor står Kliron så stærkt i dette rige. For dette er et folk for, hvem handling og nydelse er vigtigt, og det siges ofte i Schassaran, at: "Kan det ikke spises, drikkes eller ryges, så hvorfor eje det?"



Påklædning



Varmen og fugten gør, at Schassarans folk klæder sig sparsomt og let.

Men selvom lyse farver er mest behageligt i varmen, bærer de fleste i Schassarani tøj i alle farver, som øjet kan beskue.

Farvesammensætningen er ikke nødvendigvis vigtig, og naturfarver blandes ofte tilfældigt med guld og sølv for at give folket et meget særpræget og eksotisk udseende. Disse mange strålende farver beholder de fleste fra Schassarani når de forlader Hertugdømmet, selvom de dog klæder sig mere varmt - og nogle vil sige "mere anstændigt" - jo længere nordpå de kommer.

Men en ting de dog alle beholder ligegyldigt hvor de rejser hen, er deres hovedbeklædning. Denne kan tage form af alt fra stof viklet om hovedet til kulørte tørklæder og turbaner. Farverne på hovedbeklædningen er dog ofte ligeså sære som på resten af tøjet.

Nyere historie

Ikke meget nævneværdigt er sket i Schassarani i løbet af de sidste ti år, udover de sædvanlige mord og omvæltninger som altid finder sted i riget. Tre forskellige Hertuger har siddet på tronen i denne tid, men dette anses for at være en hverdagsbegivenhed i Schassarani, når en Hertug bukker under for gifte og hans næstældste bror overtager. Som en Pelosiansk handelsmand engang sagde om riget:

"I Schassarani er intet usædvanligt... for alting kan ske i dette Hertugdømme."

Men nogen spår, at Schassarani snart går en ny tid i møde, hvor Hertugdømmet vil vågne op fra sin døs og få orden på sig selv.

Sønderlandenes Kongerige

Det største af menneskenes nordlige riger er Sønderlandenes Kongerige, af mange blot kaldet for 'Kongeriget'. Det strækker sig fra hovedstaden Eldon i øst til byen Tarlene i vest ved Østhavet og mod syd behersker Kongeriget hele kontinentets sydlige kyststrækning.

Terrænet er domineret af store skove og græsområder, og små landsbyer ligger spredt mellem de store købstæder i hele riget. Mangfoldige floder baner deres vej fra Kongerigets midte til havet, og de nordlige grænser beskyttes af store bjergkæder.

Men det er et splittet rige, for i de sidste fem år har den unge Kong Silvian kæmpet en bitter krig med De Ni elverfyrster om sit lands overlevelse.



Sixton V

Den centrale del af landet, det oprindelige Sønderland, er plaget af hungersnød som følge af to krige og i vest har Gardun-provinsen erklæret sig selvstændig med den tidligere Baron Jean-Phillipe Margonal. Hovedstaden er i kaos og rivaliserende faktioner kæmper om magten, mens kongen og hans hær strider med elverne om Gyldenhede i nord. Men på trods af alle problemerne er Kongeriget stadig mægtigt, og det meste af den kæmpe flåde er stadig i god behold. Selvom den store handelsby Guardiém nu er tabt, foregår der en livlig handel mellem Kongeriget og resten af verden, og mange forarbejdede varer og luksuriøse genstande stammer fra den østlige del af riget. Men det der mest kendetegner Kongeriget er den forskellighed, man kan finde i dets folk.

De sydøstlige sumpområder huser et mørkhudet folk, mens de østlige egne beboere er høje og for det meste lyshårede, og i det oprindelige Sønderland er brunt eller sort hår normen. Religion af enhver art dyrkes også, og alle guderne har mange tilbedere her. Det vides ikke hvilken gud, Kong Silvian tilbeder, men hans fader Sixton V tilbedte Tukra indtil den sygdom der gjorde ham sindssyg og til sidst forvoldte hans død ramte ham. Men selvom han var sindssyg til sidst, var hans rige samlet, og der er flere og flere, som siger, at den gamle konge var en bedre regent end Kong Silvian.

R'yaanslo-folket

Vest for Melenkors frodige marker ligger stepperne, som strækker sig fra Zauberwald-skoven i syd til de frosne kuldemarken i nord. Det er et smukt land, men det er også barskt og vand er svært at finde og frugtbar jord endnu sværere. Dette er R'yaanslo-stepperne, og det er hjemland for et stolt og gammelt folk. Her bor R'yaanslo-folket, et nomadisk folk der ernærer sig ved at oprette Steppeokser, nære slægtninge til de store, pelsklædte Isokser, der lever i Glissades kolde bjerge højt mod nord.

Disse okser har gjort R'yaanslo-folket kendte i det meste af de Fem Hertugdømmer, for selvom en Steppeokse langt fra kan måle sig med en Isokse på noget punkt, så er der dog nogle få af dem, der kan trænes og bruges som ridedyr. En veltrænet okse kan skaffe utrolige summer på det åbne marked, men dette er ikke det eneste, nomaderne sælger til omverdenen.

For på stepperne vokser også den sjældne Loobéh-plante, der bruges som rygeurt når den er blevet forarbejdet og den nyder en enorm popularitet hos nomaderne og også andre steder i de Fem Hertugdømmer. Men handel med rygeurt og oksehuder gør kun R'yaanslo-folket i stand til at overleve, ikke til at vokse i rigdom, og nomaderne lever som de gjorde for hundreder af år siden, før kolonisterne fra Kongeriget kom til kontinentet. Steppefolkets religion er dog blevet påvirket af de andre Hertugdømmers indbyggere, og på stepperne tilbedes guden Ikranom i hans skikkelse som 'Ildens Hære'. De andre guder tilbedes også, men kun af få folk og Ikranom står som klart den stærkeste af guderne og hans præster kan findes i enhver af nomadernes lejre.



Sibana

Syd for Amithanas to tætbefolkede kontinenter strækker Østhavet sig så langt øjet rækker. Rejser man flere uger længere sydpå, støder man på det tredje kontinent i verden, der er et kæmpe, frodigt og stort set uudforsket land beklædt med tætte jungler og små floder. Dette land indeholder kæmperiget Sibana, hvor slaver slider i junglen under den hede sol, og hvor små flodbåde langsomt bevæger sig gennem underskoven på mudrede floder.

Her hersker Kejseren af Sibana fra den evige stad Shao-Pao, og hans hof er det største og mest dekadente i verden. Hundredevis af slaver står ved hans side - klar til at lyde hans mindste bud - og endeløse mængder af eksotiske frugter og søde drikke føres ind i byen ad junglestierne. Her bor størstedelen af Amithanas befolkning, og næsten alle lever de deres liv i den stegende sols hede og uden at vide, at der bor mennesker langt, langt nordpå.

Kun de mægtigste i Sibana kender til nordens eksistens, for Sibana ligger dybt inde i landet, og jo kysterne beherskes af farlige bæster og drabelige vilddyr. Kun de modigste lykkejægere fra Kongeriget når frem til det legendariske rige, for afstanden mellem nord og syd er store og farene mange.

De Blomstrende Øer

I den midterste del af Østhavet ligger kilden til meget af den kendte verdens problemer, men samtidig også kilden til meget af dens rigdom. Her ligger de Blomstrende Øer, eller 'Florea Esotera' som de indfødte kalder det.

Et mørkt og lavstammet folk slider her med at udvinde sjældne safte og krydderier fra øens fjendtlige natur, som senere sælges til handlende fra resten af verden.

Det farlige rusmiddel Muipo stammer fra disse øer, og mange andre eksotiske substanser kan findes her. Både Hertugdømmerne Schassaran og Pelosien og storriget Sønderlandenes Kongerige kæmper intenst om eneret på handelen med disse øer, men ikke om øerne selv.

På øerne findes der sære planter, der frarøver mennesker lysten til at kæmpe, så intet blod er nogensinde blevet spildt i vrede på de Blomstrende Øer. Mange liv er dog gået tabt i det omkringliggende farvand i kampen om øernes rigdomme.

Roguire

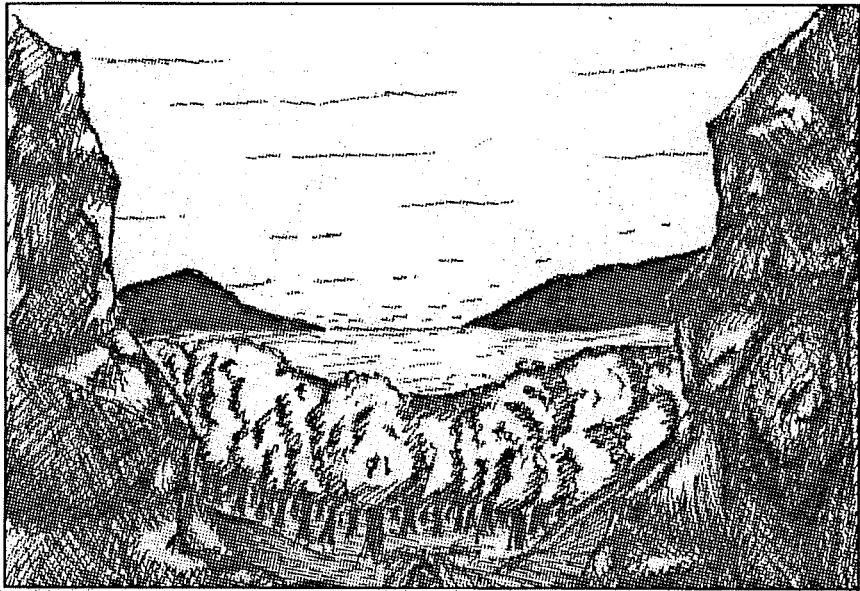
Mellem Schassaran og Pelosien ligger et lille rige, der regeres af en tidligere adelsmand fra Sønderlandenes Kongerige, Grev Phillipe Roguire.

For snart tyve år siden kom Greven hertil med sine loyale folk og efter småkampe med Pelosiens daværende Hertug fik han erobret et lille område i det sydlige Pelosien og opførte her sit slot, Chateu Roguire, og kaldte sit smårige for Grevskabet Roguire.

Ingen har siden bekymret sig meget om dette lille rige, men for nogle få år siden fik verden øjnene op for navnet Roguire.

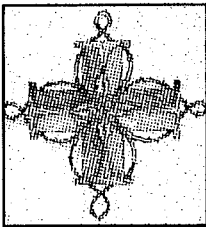
På dette tidspunkt kom Trigo Delgado til Roguire, og i løbet af kort tid samlede han Østhavets mange pirater under sit banner, og den havn han søgte tilflygt i, var Chateu Roguire.

I de få år, der er gået siden, er Roguire blevet kendt for sine pirater og deres frygtede leder 'Østhavets Hersker', og næsten alle i Roguire nyder godt af alt det ekstra guld, piraterne har bragt med sig, og befolkningen er tilfredse med at være kendt som piraternes allierede - selvom mange fremmede nu afskyr selve navnet Roguire.



Handelshuse

I den nordlige del af Amihntana findes der et antal store handelskarteller og organisationer, hvis net af folk spænder over mange riger og lande. Disse er handelshusene og en kort gennemgang af de største følger her.

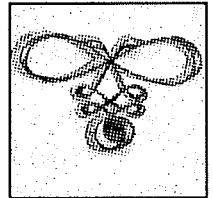


Handelshuset Rosenkreutz

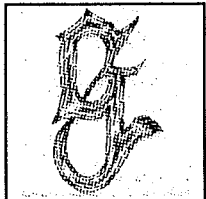
Stort, magtfuldt og omgæret af mystik. Således beskriver man bedst handelshuset Rosenkreutz, der handler med sjældne alkymiske komponenter og substanser. Rosenkreutz ledes af et Råd bestående af de fire rigeste mænd i Huset, men rygterne vil vide, at Rådet i virkeligheden blot er en facade for Rosenkreutz' rigtige ledere.

Oskatat-syndikatet

Det lyssky og frygtede Oskatat-syndikat siges at have agenter overalt og venner på de højeste steder. Ingen ved, hvem der leder denne organisation eller hvad deres mål er, men de er kendt for at ordne enhver opgave... for den rette pris. Rygtet siger, at Oskatat styrer meget af underverdenen i de Fem Hertugdømmer, og at det er her, deres hovedsæde er.

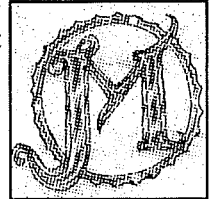


Handelshusene Garion og Melcené



De to kæmpe handelsorganisationer Garion og Melcené har medlemmer overalt i verden og er som spejlbilleder af hinanden.

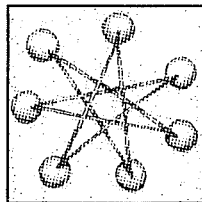
Begge handler med alt fra fødevarer til sjældne kunstværker og nyder en enorm respekt de fleste steder.



Både Garion og Melcené styres af hver deres Købmandsråd, der varetager organisationens interesser, og de menige købmænd i begge Huse har så godt som ingen magt, men gode kontakter og en magtfuld beskytter... og selvfølgelig forpligtelser.

Handelsalliancen 'De Syv Sole'

I Eldon, Sønderlandenes Kongeriges hovedstad, findes hovedkontoret for 'De Syv Sole', en mægtig organisation der har specialiseret sig i at fremstille og sælge glasflasker og karafler verden over, og deres varer er så berømte, at de næsten har monopol på glasvarer i hele den nordlige del af Amithana. Men denne handelsalliance er også kendt for deres udsøgte udvalg i alskens alkemiske drikke og substanser.

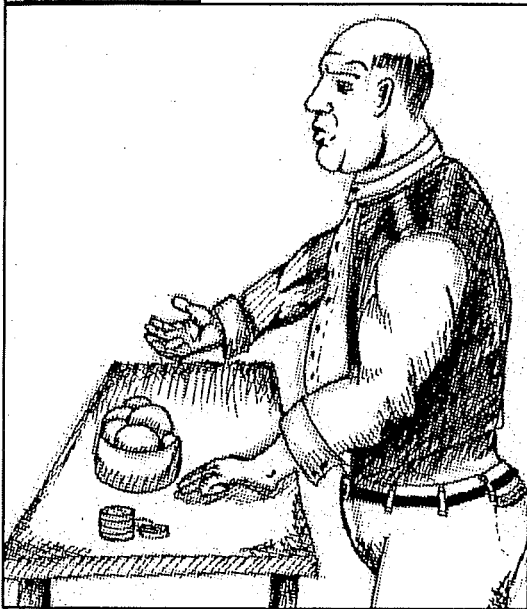


Le Coq Kartellet

Kartellet består af de største fragtkompagnier i de Fem Hertugdømmer, og disse forsøger at overtage vogntrækkernes arbejde i både Pelosien og Melenkor, men nogle siger, at deres metoder til tider er både direkte og hårdhændede.

Le Coq handler hovedsagelig med landbefolkningen i de to Hertugdømmer, og deres udbud af dagligvarer har næsten udkonkurreret de andre handelshuse i disse områder.

Andre forbund af vogntrækkere er begyndt at dukke op som konkurrenter, men Le Coq har et ry for ikke kun at være de største... men også de mest nådesløse.



Elverne

Elverracen er et folkefærd omgivet af mystik, og deres historie strækker sig længere tilbage end nogen kan huske. Der går dog mange rygter om deres oprindelse, men det er endnu ikke lykkedes noget menneske at opdrive sandheden om baggrunden til elvernes eksistens. Nogle mener, at elverne var den første race i vores verden, og at de havde en fungerende civilisation langt før menneskeracens overhovedet eksisterede. Andre mener derimod, at elverne i fordums tid var menneskenes slaver, men at de frigjorde sig og dannede deres egne samfund. Der er endda nogle, der mener, at elvernes forfader blev skabt ved en mægtig troldmands mislykkede forsøg, og at denne elver senere dannede basis for hele den nulevende elverrace. Dværgene siges at ligge inde med elverracens hemmelighed, men hvis de gør, ønsker de i hvert fald ikke at dele denne viden med menneskene.

Biologisk set er en elver tæt beslægtet med menneskeracen, men er dog karakteriseret ved at have lange, spidse ører, let skæve øjne, og er generelt spinkelt bygget. De bliver ofte højere end et gennemsnitsmenneske, og de har som regel en utrolig bleg teint. Elvere lever meget længere end mennesker, da deres krop og sind på mystisk vis ikke synes at blive påvirket af alderdommens tæren. Der fortælles om elvere, der er blevet op til totusinde år gamle, men det synes dog ikke at være en tendens blandt elverne. Det menes, at en gennemsnits elver ca. bliver 800-1000 år gammel, før han dør, men det vides dog ikke om dette aldersgennemsnit er højere for kvindelige elvere.



Elverracen har med tiden spredt sig over hele kontinentet, men man regner med, at de første elvere stammer fra De Farvede Øer, øst for Sheij-Lebra, det vi mennesker kalder Elverland. Man mener at, elverne af uvisse årsager emigrerede til fastlandet for omkring tre årtusinder siden. Her slog elverne sig ned og grundlagde det, der senere skulle blive kendt som De Ni's Dynasti. Navnet skyldes, at dette elverrige bliver ledet af ni handelsfyrster, der hver har kontrol over en del af det samlede elverfyrstedømme.

Således er elverriget opdelt i forskellige halvuafhængige fyrstedømmer, og hvert fyrstedømme hører under en bestemt elverfyrste. De ni handelsfyrster har sæde i hver deres mægtige handelsby, som er de eneste byer af en hvis størrelse i Elverland. Disse ni handelsfyrster danner tilsammen "Rådet", som er den styrende instans i Elverland.

Rådet er kendetegnet for at føre en meget ekspansiv politik, hvilket førte til de første sammenstød med Sønderlandenes Kongerige omkring år 570. Efter nogle småslag i Gyldenhede besluttede de to parter at stoppe stridighederne, men efter dette første møde var forholdet mellem Kongeriget og elverne mildest talt uroligt. De Ni mente, at de var i deres gode ret til at ekspandere og følte sig krænket, da de var blevet nægtet retten til D'leifragh Skoven ved fredsforhandlingerne.

Der lå således en latent uro og ulmede under overfladen, og derfor kom det heller ikke som en overraskelse, da De Ni for ca. fem år siden atter gik til angreb mod Kongeriget Stridighederne, som er blevet navngivet Elverkrigene, har været lige siden, men denne

krig skabte også intern splid elverne imellem.

En lille fraktion, kaldet Monarkisterne, mente, at De Ni's hypermilitære politik og deres oligarkiske samfundsstruktur var ganske uacceptabel. De støttede i stedet Prins Silvian, og for ca. fire år siden forsøgte de at vælte Rådet. Men De Ni fik hurtigt nedkæmpet oprøret, og de overlevende modstandere måtte flygte fra Elverland. De sluttede sig til Silvians hær og har siden da kæmpet på Silvians side.



Elverne befinder sig dog ikke kun nord for Sønderlandenes Kongerige. Helt på den anden side af Østhavet i De Fem Hertugdømmer, kender man også til spredte elvercivilisationer. Det vides dog ikke, om disse har noget til fælles med elverne fra Elverland. Efter sigende boede der elvere i det

meste af det nuværende Lobenstein, samt Falakundiskoven, inden Heinrich von Lobenstein i år 692 grundlagde sit rige og begyndte at rense ud i elverbefolkningen i området. Samtlige elvere i området blev udryddet eller fordrevet af Heinrich, der i sin magtsyge ønskede at kontrollere hele den sydøstlige del af De Fem Hertugdømmer. De elvere, der overlevede, trak sig dybt ind i Zauberwald, som på elversprog kaldes Qui-Tasala, hvor de forskansede sig mod Lobenstein. Nogle få drog mod nord og bosatte sig i Falakundiskoven, sydvest for Pelosien.

Således lever elverne i De Fem Hertugdømmer i små skovsamfund, vidt fra al menneskelig civilisation. De har opbygget en stærk mistro til menneskene, og da elvere, som ordsproget siger, aldrig glemmer, nærer de et stærkt had til Lobenstein, som slagtede deres frænder og fordrev dem fra deres retmæssige hjemstavn. Det er sjældent, at man møder elvere udenfor deres skovrige, og kun ganske få mennesker har ovovet sig inden for elvernes grænser og har overlevet til at kunne fortælle om det. De få historier, der går om disse elversamfund, fortæller om prægtige byer i trætoppene og om vidunderlige, men også skræmmende magiske ritualer, hvis formål er usikkert. Nogle mener, at elverne forbereder sig til at genvinde deres gamle land, og at de har magiske kræfter, som overgår selv de mægtigste troldmænd i Eldon.

Dværgene

I den vestligste del af Sønderlandenes Kongerige ligger en bjergkæde, der adskiller Gardun-provinsen fra Orkernes land i nord.

Disse bjerge er de høje Mordok-bjerge, der ifølge rygter skjuler ufattelige skatte og rigdomme. Om disse rygter er sande ved intet levende menneske, men det vides dog med sikkerhed, at bjergene bebos af et tæt, lavstammet og kraftfuldt folk.

Små og firskårne med lange skæg og umenneskelig styrke er de, og verden over er dværgene kendt for at være et hemmelighedsfuldt og mystisk folk. Ingen ved, hvad der skjuler sig i deres bjerge, men dværgene forsvare dem for enhver pris.

Det er uvidst, hvem der regerer over dværgene eller hvad deres politiske mål er, men de få dværge, som er blevet set i Sønderlandenes Kongerige i løbet af de sidste hundrede år, har alle været forundret over menneskenes grådighed og smålighed.

Dværgenes samfund lader til at være baseret på lighed og hårdt slid, for ingen i denne verden kan slide i dagevis som en dværg. Deres kroppe lader til at være hårdere end stål, og deres udholdenhed legendarisk.

Dette har også gjort dværgene til et frygtet folk, for ingen ved om de vil kunne stoppes, hvis de engang marcherer ud fra deres elskede bjerge og bekriger menneskene. Deres styrke og kampduelighed er dog blevet bevist gang på gang, for igennem hundreder af år har dværgene holdt de drabelige orkhorder fra norden ude fra deres bjerge på trods af, at orkerne er talløse som strandens sand og himlens stjerner. Men for snart fem år fik verden sig en slem forskrækkelse.

I denne tid skete det i Kongeriget, at den unge Kong Silvian I drog i krig mod elvernes fyrster, der kaldes for 'De Ni', og Silvian kaldte dværgene til sig som sine allierede. Dværgene svarede ham og flokkede i stort antal til hans banner for at tjene under ham. De sidste par år har dværgene kæmpet trofast ved Kong Silvians side i hans krig mod elverne, og selvom de er få i antal, er de frygtede af alle dødelige, og mange frygter den dag, hvor Kongerigets krig mod elverne er slut, og Silvian atter ser sig om efter fjender.



Orkerne

Nord for Mordok-bjergene ligger et kæmpe område med steppeområder og bakker, kaldet Orkland, for disse kæmpe sletter, der har set tusinder af slag, er i sandhed orkernes land.

Orkerne er en race af brutale, grønhudede væsener, der med deres kraftige overarme og enorme råstyrke er en fjende frygtet af mange mennesker.



Grønhuderne lever i et ubarmhjertigt stammesamfund, hvor svaghed medfører døden og de shamanistiske præsters ord er lov. Primitive og barbariske er orkerne, men derfor kender de stadig til eksistensen af de otte guder, og tilbeder dem på deres egen grusomme facon, for selvom orkernes billeder af guderne er forvrænget, sort og ondt, er de ikke mindre religiøse end vi mennesker.

Orkerne ligger næsten altid i konstant strid med deres naboer, og ifølge rejsende har elverne i mange år holdt orker som slaver i den nordlige del af deres rige. Mod syd er orkernes ekspansion løbet ind i de urokkelige dværge og de uigennemtrængelige Mordok-bjerge.

Vest for orkernes land ligger De Evige Kæmper, som er orkernes navn for de gigantiske bjergmassiver, der forbinder Anithamas to største kontinenter og ifølge legenderne er det sted, hvor dragerne holder til.

Standset af fjender på alle sider og holdt stangen af kæmpe bjergtinder, har orkerne måtte vende ansigtet mod sydøst for at tilfredsstille deres ekspansionstrang. Sydøst mod Sønderlandenes Kongerige, der mange gange har lidt under orkernes hærgen.

Senest var for seks år siden, da Kongerigets stærkeste bastion mod nord, Citadellet, blev overrandt af grønhuder.

Dette var starten på Orkrigen, som den kaldes, hvor provinsen Inishka og store dele af det ældgamle Sønderland blev indtaget af grønne bæster. Hungersnød og borgerkrig fulgte i resten af Kongeriget, men for de, som lå under orkernes herredømme, viste sig værre rædsler...

Religionerne

Otte guder hersker over hele den skabte verden. Otte guder strides over hele den skabte verden og dens folk. Otte guder strides, for Nhorángar, verdens undergang, er nær...

De otte guder har ligget i strid siden tidernes morgen, og vil ligge i strid til tidernes ende, for der kan aldrig være fred mellem de otte...

Det er op til hvert enkelt menneske at vælge side, men sørg for at vælge den rigtige, for der er ingen belønning ud over evig fortabelse i Pangea, eller det, der er værre for dem, der følger de falske guder.

Dette er, hvad præsterne belærer os, må De forevigt tilsmiles af det guddommelige, for det er Deres hellige ord, som vil redde dig, menneske!
Vedkend dig guderne, for det er disse otte, der kan række dig frelsen...

ARIAKAS, Livgiveren,

DARIET, Den Enøjede

HELIA, Den Yndefulde Jomfru

IKRANOM, Flammevogteren

KLIRON, Fristeren

MADIKAI, Mørkets Fyste

PANITEI, Den Urørlige

TUKRA, Spydbæreren

Lyt til Deres ord, for det er Ordet, der vil redde din evige sjæll
Lyt, og mærk dig deres ord, for de kan redde dig fra den evige fortabelse!
Lyt, og lad det guddommelige ord oplyse dit sinds mørkel
Lyt, for dette er gudernes ord...

Gudeverdenen

Når et menneske dør, forlader dets sjæl kroppen og begynder sin årelange nedstigning til Pangea, den lysende underverden.

Denne underverden kan kun ses i drømmesyn af åndemanere og præster. Pangea, fortæller åndemanerne, viser sig i deres drømmesyn for deres indre blik som et alfavnende tomrum med en mægtig, lysende midte, hvortil de døde sjælelegemer langsomt falder, indtil de en dag forsvinder ned i lyset.

Men ingen levende sjæl har nogensinde været nede i selve det lysende midtpunkt, og kommet tilbage...

Det er alment kendt, at svagere åndemaneres sjæle kan blive fanget i Pangea, efterladende kroppen en sjæleløs skal uden bevidsthed eller bevægelse, så åndemeneri er ikke ufarligt.

De afdøde siges at være evigt afvisende og vrede på de levende, og menneskene foretrækker ofte at erindre de døde, som de var, da de var blandt de levende, og ikke som de er blevet blandt de døde.

Der er folk blandt de levende, som evner at sikre de nyligt afdøde en fredelig nedstigning til Pangea. Det er specielt blandt Paniteis tilbedere, at sådanne folk skal findes. Mange folk beder Panitei-præster om at hjælpe dem med at vise deres kære afdøde en sidste ære ved at hjælpe dem igennem nedstigningen.

Det er alment kendt, at gudernes ynglinge ikke stiger ned til Pangea når de dør, men derimod stiger op til gudens domicil. Her vil de nyde gudens anseelse til evig tid, men kun de stærkeste og mægtigste i troen får skænket denne ultimative ære af deres gud.

Guderne har siden tidernes morgen ligget i indædt indbyrdes strid, og deres præstesker har aldrig nogensinde, og vil aldrig nogensinde, kunnet leve fredeligt side om side med hinanden.

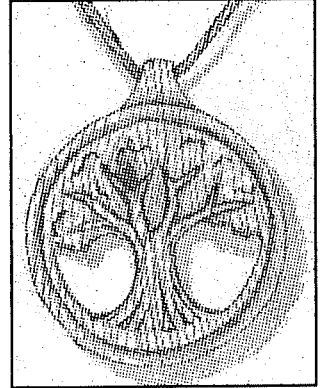
De otte har til alle tider kæmpet over skaberværket, og de vil fortsætte sådan, indtil Nhorángar ved tidernes ende vil indtræffe, og det endelige opgør vil tage sted.

*Der er ingen tilgivelse
Ingen hvile
Der er kun
KRIG*

Ariakas

Livgiveren, Pangeás Søn

Ariakas-kirken er den velnok største og mest udbredte af alle kirkerne og fungerer på tværs af grænser og folk, over hele kontinentet. Ariakas står stærkest i landbrugsområderne blandt de folk, der dyrker jorden, men er ikke så udbredt i de større byer, hvor Ariakas-præsternes virke ikke er så eftertragtet, som blandt bønderne og deslige. Kirkens templer rundt om i landet ledes for det meste af en ypperstepræst, kaldet Archónt.



Ariakas-kirken vedligeholder templer i mange større byer, og andre i snart sagt alle landsbyer. På trods af denne udbredelse har Ariakas-kirken ikke den politiske magt, der svarer til deres størrelse, hvilket til dels skyldes, at mange Ariakas-præster ikke beskæftiger sig med at lede andre, men med at holde deres samfund/by igang ude blandt det jævne folk - ikke blandt de rige byboere og de adelige.

Kirken, oftest kaldet Agronian, dyrker liv, skabelse og frugtbarhed, symboliseret i Livets Cyklus (Agronians symbol). Agronian hjælper med frugtbarheds- og fødselsritualer og hjælper med at holde sygdomme og epidemier i ave. Ariakas giver mennesket kraft til at modstå verdens strabadser og trusler til at vokse i liv og kraft, som det passer sig for skaberværket. Livet er en gave fra skaberen, Pangea, som skal æres og respekteres, og som skal dyrkes i Ariakas og Pangeas ære.

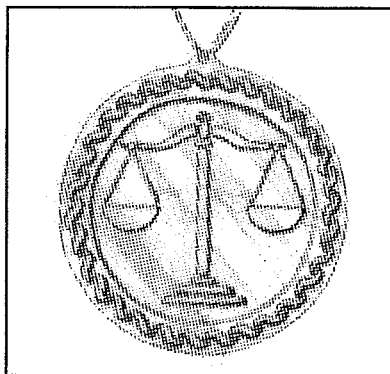
Agronian tilbeder Pangea som skaberen af verdensaltet og skaber af alle guderne, hvoraf Ariakas dog er den eneste gud, som anerkender sin skaber, og derfor også kendes som Pangeas Søn. Pangea tildeles ære og respekt som skaberen, men skaberen er døende og kan kun holdes i live ved ofre i hendes navn. Ariakas er, som hendes eneste anerkendte søn, udset til at blive den, som skal efterfølge hende efter Nhorángar.

Sjælene fra dem, som dør, velsignet af Ariakas Ord, stiger derfor ikke ned til Pangea, men op til Terra, Ariakas domicil, hvor de vil gå i ét med Ariakas, indtil Nhorángar oprinder, og Den Nye Verden kan opstå.

Dariet

Den Alvise, Den Enøjede

Dariet-kirken er en klosterorden med en lang litterær tradition bag sig. Dariet-kirkens munke udlæres i videnskaberne, og mange munke uden for klostrene besidder vigtige poster som rådgivere, skrivere og administratorer i toppen af samfundet. Dariets tilbedere kommer dog fra alle lag i samfundet, for Dariets ord kan oplyse selv den laveste svinehyrde.



Dariets klostre er kolossale stenmonumenter, som alle huser enorme biblioteker fyldt med alskens viden, nedskrevet gennem tiden af Dariets munke. Disse klostre ledes af en Højvogter, der er den ypperste titel i Dariets orden. De mindre kirker rundt omkring i landet ledes af en Kirkeholder, som er ansvarlig for missioneringen på det pågældende sted.

Dariet lærer mennesket, at det er trællebundet af uvidenhed, et snævert verdenssyn, der formørker dets ånd og opfattelse. Dariet lærer mennesket, hvordan viden er styrke, og uvidenhed er svaghed. Mennesket skal konstant stræbe efter en større viden, da det ellers vil forledes til at træffe forkerte valg og fælde forkerte domme. Med viden skal mennesket udfri sig fra falskheden omkring sig. Dariet lærer mennesket hvordan uvidenhed vil lede os til de forkerte valg, og hvorledes dette vil føre til fordærv.

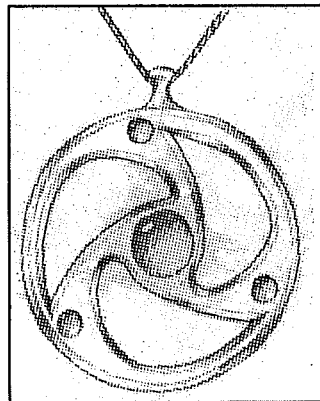
Dariet kender selv til denne svaghed, da han selv har mistet sit øje. Derfor kan Dariet ikke længere skue til verdens ende, han er såret og kan ikke længere se altting. Dette er også grunden til, at Dariets munkeorden kalder sig Dariets Øje, og deres mission er at samle al information, som Dariet ikke kan se.

Når al denne information er samlet vil Dariet - den sårede kæmpe, rejse sig og fælde uvidenheden i verden. Dette vil være begyndelsen til Nhorángar, hvor denne verden vil gå til grunde, men de oplyste og de vidende vil skabe en ny verden for hele menneskeheden.

Helia

Den Gudefulde Jomfru

Helias præster forkynnder, at vi alle er en del af Det Evige, og at hvis vi erkender og føler Det Evige i vore hjerter, vil vi erkende vores udødelighed og evige eksistens. Det eneste sande gode i denne verden er de evige værdier, såsom kærlighed, venskab og skønhed. Helia ønsker en fredelig verden, hvor menneskene kan elske hinanden. Vores øjeblikkelige materialistiske ønsker er falske og hule, for de rummer ikke Det Evige i sig, men det fordærv, som Det Evige kæmper imod.



Det islæt af Det Evige som mennesket har i sig, er evnen til at frembringe udødelig kunst, viden, og evnen til at holde af, Eros. Eros er Helias gave til mennesket. Eros er evnen hos mennesket til at elske et andet menneske. Eros er det, som skiller mennesket fra dyrene, for Eros er evnen til at holde af uden at have eventuelle egennyttige motiver i baghovedet.

Blandt Helias præsteskab efterleves Eros blandt andet i form af et tilsyneladende ubrydeligt sammenhold, som ikke kendes andre steder fra. Forræderi eller anden form for "falden i ryggen" er aldrig hørt om blandt Helias præsteskab.

Det fortælles, at der blandt særligt hellige præster findes individer, som er blevet kureret for sår, som ville have dræbt enhver anden dødelig, og visse folk taler endda om Helia præster, som har rejst sig fra deres sygelejer efter at vidt anerkendte læger har sværget ved alt, hvad de har helligt, at præsten var død.

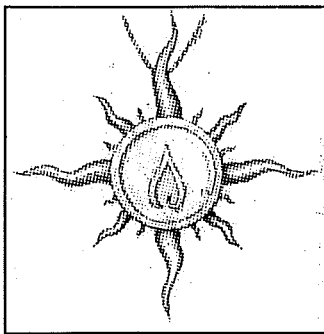
Helias kirker, der ledes af en Matriark, driver ofte fattigdomshjem, sanatorier og andre institutioner for de fattige og ubemidlede. Dette finansieres af kirkens præster, tiende og frivillige bidrag. Som tak for kirkens arbejde har den i mange århundreder nydt godt af et specielt ukrænkelighedsprivilegie fra kongen af Sønderlandene.

Dette privilegie går ud på, at ingen af kongens mænd må foretage nogen form for arrestationer eller overgreb mod et menneske, som har søgt asyl i Helias kirke. Så længe han er der, er han "sikker" for kongens mænd - dvs. byvagten og militæret.

Ikranom

Flammevogteren

Ikranom er Flammevogteren, der ved verdens kant holder det uendelige flammehav tilbage, flammehavet, der er ved at opæde hele verden. Ikranoms præsteskab lærer os, at vores sjæl er uforanderlig, men at vores krop altid er i fare for at blive besudlet. Dårligdomme så som ladhed, fedme, alderdommens svaghed og sygdomme, er alle Ikranoms fjender. Disse ting må for enhver pris undgås, da de fordærver legemet og truer med at nedbryde det. Derfor prædiker Ikranoms tilbedere, at man skal rense sin krop for dette snavs og træne og hærde den til det fuldendte. For når den dag oprinder, hvor Ikranom ikke længere kan holde flammerne tilbage, da vil kun de, der er hærdede nok til at modstå ildens altødelæggende favntag, overleve. De få, som opnår denne tilstand, for dem vil ilden ikke længere være en fjende, men en ven, da de vil forstå at beherske den.



Ifølge Ikranom besidder vi alle Den Indre Ild, som er alle vores stærke følelser, såsom vrede, had, raseri og vildskab. Det gælder om at kunne kontrollere Den Indre Ild og forstå, hvornår den skal slippes løs, og hvornår den skal holdes i ave. En Ikranom-tilbeder vil vide i hvilken situation, han skal hengive sig til sit raseri, og han vil straks derefter kunne slukke for sin Indre Ild og falde tilbage til en tilstand af kølig og kontrolleret beherskelse.

Ikranoms tilbedere er oftest at finde på træningspladsen, sportsarenaen og på slagmarken, hvor de giver sig til det yderste for at blive den bedste. De lever ofte et meget afholdent liv og bruger næsten al deres tid på at træne deres krop for at forberede sig på Flammernes Komme. Kirken er som regel mandsdomineret, da det feminine i Ikranoms øjne opfattes som svagt. Grundet kvindens naturlige fysik og biologi, vil hun have meget svært ved at nå det fuldendte stadie, som kræves for at modstå Flammehavet. De har også sværere ved at kontrollere deres Indre Ild, end mænd har, og derfor ser man ikke mange kvinder indenfor Ikranoms rækker. Men de få kvinder, der har opnået en plads i Ikranoms kred, bliver betragtet som på lige fod med mændene og nyder tit endnu større respekt end deres mandlige fæller, da de har måtte kæmpe endnu hårdere for at blive anerkendt.

Ikranoms templer er som regel meget sparsomt indrettet, og i midten af hvert tempel er der en åben plads. Denne plads fungerer bl.a. som arena, hvor Ikranoms tilbedere og præster dyst mod hinanden og træner sig selv for at opnå perfektion.

Kliron

Fristeren

Kliron's lære går på, at de andre guder ikke fortæller sandheden til deres tilbedere; de tænker kun på at skaffe sig selv så meget magt som overhovedet muligt - en magtkamp, som Kliron har navngivet Dysten.

Det er sandt nok, at Nhorángar en dag oprinder, men de døde bliver ikke genoplivet ved Nhorángar. Det er kun dem, som er i live den dag Nhorángar oprinder, der får muligheden for at skue morgengryet i den Nye Verden.

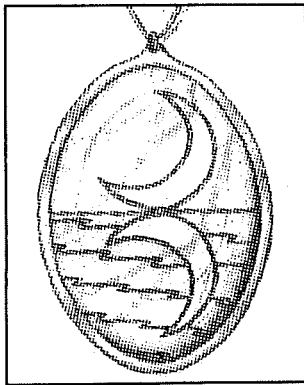
Klirons lære går derfor på, at mennesket skal erkende dette og indse, at det er fortabt. Der er intet andet efter døden end evig fortabelse og ærgelse i Pangea, det evige helvede. De døde i Pangea misunder de levende, fordi de selv har mistet det, som livet er, nemlig muligheden for at opfylde sine begær. Dette er noget de døde ikke kan, og derfor ærgres de til evighed over de mål og ønsker, som de aldrig fik opfyldt.

Men for de fleste af menneskene er det en sandhed, som først erkendes, når det er for sent - nemlig ved dødens indtræffelse. Mennesket opdager i det samme sekund, at det gennem hele livet har ligget under for Dysten - den af guderne fremprovokerede kamp, som er det ægte onde mod livet. Dysten fordrer løgn, fordærv og had.

Klirons Æts motto er "Målet er ikke at leve evigt - men at være evigt levende" - gib dagen, udnyt de muligheder du har, for når først de er svundne bort, er det for sent. Lad dig ikke styre af Dysten, traditioner og samfundets bånd, for de er der kun for at holde dig nede, så du ikke kan udnytte livets gave, friheden til at følge dine lyster og instinkter. Klirons præster, få og spredte som de er, lever deres liv til fulde. Deres forkyndelse foregår ved, at de lever det liv, som den brede folkning, mere eller mindre i smug, misunder dem. De fester og morer sig og gør så vidt muligt, som de lyster.

Forkyndelsen foregår, ved at præsterne spreder Klirons lære om, at dine begær mål er inden for rækkevidde, men at du skal bryde dit sinds lænker for at kunne se, at du selv kan nå dem. Ikke alle præster går så vidt som at sige at man skal nedbryde "systemet", men blot at man skal gribe de muligheder for at nyde livet, som man nu engang har, mens man har dem.

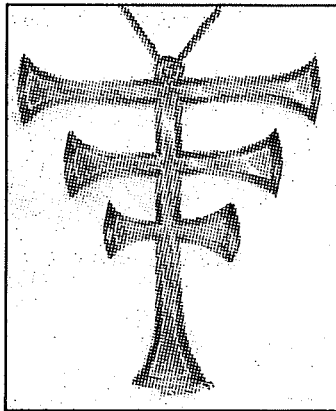
Kliron har ikke nogen organiseret kirke, men dyrkes ofte i forskellige kulte og ordener, som tilsammen udgør Kliron's Æt. Af disse ordener kan bl.a. nævnes D'leifragh-ordenen, som ser det som deres mål i livet at underholde og more andre og sig selv ved for eksempel musik, sang, gøgl og teater. Denne orden er en af de største og ledes af den, nu gamle, troubadour Bartiwald Amussé.



Madikai

Mørkets Fyrste, Den Udstødte

Den onde, hadefulde og svigefulde Madikai er den, som i al evighed prøver at ødelægge og destruere alt det gode og sunde, som de andre guder har skabt. Den frygtelige Madikai fordærver og forleder mennesket til at gå imod alt, hvad der er godt og sundt for at fordærve det, og gøre det lig Madikai, der selv ikke evner at skabe noget godt og derfor i sin ugudelige misundelse ønsker at ødelægge de andre guders værk.



Det er den usle Madikai, som fordærvede store dele af Paniteis og Ikranoms præsteskab og skabte den uhellige og evigt fordømte "alliance" kendt som Den Mørke Triade. Denne dæmoniske alliance, som er de sande guders evige fjende, var i virkeligheden Madikai-præster, som ved ussel og ond magi trællebandede Panitei- og Ikranom-præster, og på denne måde tvang dem til at gøre deres herres bud, beskæmmende Panitei og Ikranoms navne, der evigt må forsvare sig mod anklager fra de andre guder.

De usle mennesker, som er blevet fundet skyldige i at tilbede den forbandede Madikai, har alle tilstået forfærdelige forbrydelser mod by, folk og rige. Frygtelige, unævnelige forbrydelser, der har forarget og rystet alle gode mennesker dybt, rystet deres sjæls grundvold.

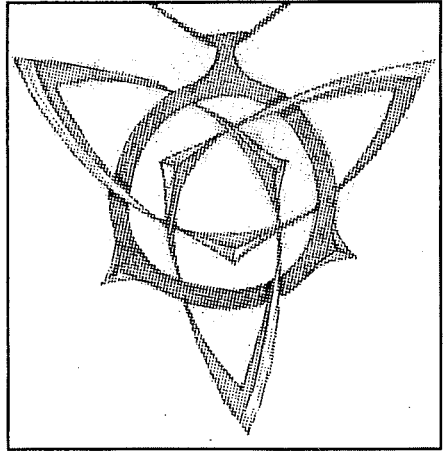
Al dyrkelse af Den Udstødte, den vansirede og sindsyge Madikai, må han være evigt forbandet, vil i al evighed blive forfulgt af alle mennesker ved deres sunde fornuft.

Således sværger de enige præsteskaber for
Ariakas, Dariet, Helia, Tukra, Panitei og Ikranom.

Panitei

Den Urrørlige, Dødsguden

Panitei er dødsguden, som hjælper de dødes sjæle gennem dødsriget Pangea, hvor den smertefulde renselse, de døde skal gennemgå, før de kan blive genfødt, finder sted. Panitei skænker sine tilbedere en velsignelse, som befrier dem for den urenhed i sjælen, der skal fjernes i Pangea. Panitei befrier dermed sine tilbedere for Pangeas pinsler, men hans pris er høj. Paniteis præster skal berede sig på Pangeas pinsler ved at overvinde deres indbildte behov for at leve efter kroppens begrænsninger.



For Paniteis tilbedere er kroppen en begrænsning for sjælen, en begrænsning som sjælen aldrig kan slippe for, for efter døden venter Pangea, og derefter endnu en genfødsel i den lidelsesfulde materielle verden. Ifølge Paniteis lære er den materielle verden-en uendelig genfødsel til lidelse, for set i det uendeliges perspektiv bliver selv det, som folk i almindelighed anser for fornøjelse eller behageligt, en lidelse. Det eneste mennesket kan gøre er at sætte sindet ud over kroppens stimuli, overvinde sin afhængighed af følelser og blive ubevæget af den fysiske verden. Når tilbederen forstår at styre sine følelser og kan afstå sig fra at miste kontrollen over sine fysiske lyster og behov, da er han værdig til Paniteis velsignelse.

Først når Den Mørke Tidsalder ender med Nhorángar, vil den evige genfødsel ophøre, og Panitei vil skabe en ny og bedre verden fri for den lidelse, der kendetegner Den Mørke Tidsalders verden.

Panitei selv afbilledes ofte som en pjalteklædt spedalsk, der tager sine velsignede tilbederes smerte i Pangea på sig selv som belønning for deres tilbedelse. Panitei ser dermed som en straf, og derfor besidder Panitei-tilbedere aldrig hvervet som torturmestre i byerne: Til gengæld sørger Panitei-templerne næsten overalt for alt, hvad der har med de afdøde at gøre: begravelser, vedligeholdelse af kirkegårde og at bede for de døde, så Panitei kan hjælpe dem gennem Pangeas lidelser. På kirkegården er Panitei-præsten ofte den højeste myndighed. Panitei-kirkens leder bærer titlen Sjælesørger.

Tukra

Spydbæreren

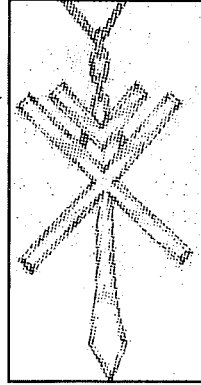
Tukra-kirken er den absolut mest militante af alle kirkerne. Tukra er krigsgudinde, og hendes tilbedere er oftest at finde blandt folk, som lever af at slås - altså soldater, lejesoldater, livvagter, gladiatorer og byvagter.

Tukra-kirker er at finde i snart sagt alle byer af betydning, og prædikanter for kirken rejser landet tyndt i deres evige missionering. Tukras paladiner, som hendes præster kaldes, har et meget kompliceret hierarki, hvori de tre dyder er vigtige faktorer, og derfor kendes paladinerne også for at være de stolteste, dygtigste og mest ærværdige af alle krigere i verden. En Tukra-kirke ledes af en Storpaladin, men hele Tukra-ordenen styres af et tre-mandsråd, som repræsenterer De Tre Dyder.

Ikke alle og enhver kan blive en del af Tukras kirke, da Tukras paladiner vælger dig til at træde ind i rækkerne - ikke omvendt, og i den forbindelse har Tukras kirke en masse ritualer og prøvelser, som ender med den nye paladins udsigelse af Den Hellige Ed. Det centrale i Tukras lære er det, som kaldes for De Fire Grundpiller. Dette er de centrale leveregler, som Tukra har sat for mennesket, og som definerer hvem, der tilhører Tukras tilbedere. De fire hellige handlinger skal udføres af alle præster. Tukras paladiner og tilbedere forventes alle at leve op til dem.

De Fire Grundpiller er:

- 1. Den Hellige Ed.** En tilbeder af Tukra skal have en ubrydelig ed. Paladiner, som bryder deres ed, bliver udstødt af kirken indtil de på ret vis har genoprettet deres ære i gudindens øjne. Disse udstødte kalde Edsbrydere, og vises ingen respekt fra Tukras tilbedere. Bønnen til Tukra indvolverer en troskabstid til Tukra. Tukras tilbedere er kendt for at afsige bøn mange gange om dagen.
- 2. Missionering.** Tukras paladiner er forpligtiget til at sprede Tukras ord, hvilket de også gør. Dette er en af grundene til, at paladinerne ofte er at finde de mest forbavsende steder.
- 3. Tiende.** Enhver af Tukras paladiner er forpligtigede til at støtte deres tempel på enhver måde inklusiv økonomisk støtte. Tilbedere af Tukra betaler en tiendedel af deres indkomst til deres Tempel.
- 4. De Tre Dyder: Ære, Selvkontrol & Ildhu.** De Tre Dyder er formaninger om, hvordan Tukra's udvalgte skal være blandt mennesket. Mennesket skal være ærefuldt og værne om sin ære, Tukras paladiner behandler tit folk efter deres ære, og æreløse folk bliver gerne helt overset. Selvkontrol er også essentielt for mennesket, da den får det til at tænke rationelt, selv i farefulde situationer, og den forhindrer mennesket i at handle uden at tænke først, samt gør dem stærke. Sidst, men ikke mindst, skal mennesket udføre sin gerning med ildhu, det vil sige vi skal koncentrere os og give os selv fuldkomment til arbejdet - og helst mere til.

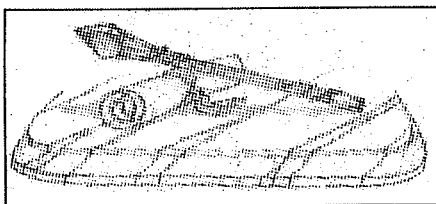




Der findes i Amithana en mystisk kraft, som selv de ældste elvere og dværge ikke kan forklare oprindelsen til. Denne kraft, kaldet magien, er ikke synlig for det blotte øje, og kun de, som træner sig selv til at forstå magien, kan gøre sig håb om at komme i kontakt med den.

Magien deler sig i fem retninger, som hver har deres grundfilosofi:

Praetor



Praetormagere hævder, at magi udspringer fra deres overlegne kontrol af legemet. Ja, det rygtes endda, at denne kontrol kan udvides til at gælde andre personer. Praetor-magere ses ofte i dyb meditation, som efter sigende styrker deres absolutte selvbeherskelse.

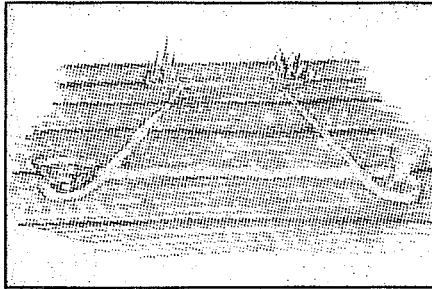
Vigor

Kun lidt vides om magere af Vigors lære. Det siges, at disse troldmænd mødes ved midnatstide i skovene for at holde okkulte ritualer. Det er ganske svært at skaffe information om Vigors virke, og det er oftere mesteren, der vælger sin elev end omvendt. Vigor-magere er tit set i forbindelse med magiske skabninger, og der går flere historier omkring, hvordan Vigormagere har bortmanet magtfulde skabninger som dæmoner.



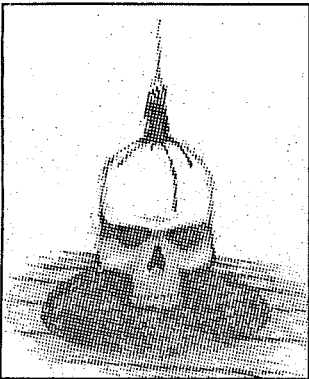
Tetram

Troldmænd, der studerer Tetrans lære, knytter sig til elementerne og udøver deres magi via disse. Elementalister hævder, at magien findes i alt, og at det blot kræver forståelse af elementerne for at kunne beherske denne. Enkelte magere af Tetram påstår at de kan kommunikere med naturens ånder.



Meta

Af alle skolerne er meta-skolen den mest besynderlige. Troldmænd af Metas retning (hvis disse overhovede kan kaldes troldmænd) hævder, at de alene med tankerne kan kontrollere billeder af verden. Disse magere taler ofte om bevidsthedens bedrag af sanserne. Det er ikke alle magere, som anerkender Meta som en magisk retning; sågar er der nogle, der hævder, at troldmænd af denne retning er galninge. Der går dog mange rygter om, at disse illusionister har store evner ud over det sædvanlige.



Mortis

Mortis' lære behandler et område, som de fleste finder skræmmende; nemlig døden. Magere af Mortis beskæftiger sig med, hvad de kalder for sjælemana, der udspringer fra nyligt afdøde. Nogle få af disse troldmænd kendes og frygtes som nekromantikere med hære af udøde skabninger, men langt de fleste bruger deres evner på mere fredsommelige mål.



Alkymiens rødder er væsentlig ældre end magiens, og alkymien er som sådan en stamfader til de langt mægtigere magiske kræfter. Alkymistiske traditioner har fra helt gammel tid eksisteret i alle kulturer; overalt har gamle koner fundet urter, som kunne kurere sygdom eller lindre smerter, og med tiden er alle disse forskellige traditioner blevet samlet af fortidens store alkymister, og en egentlig videnskab er opstået omkring alkymien.

Da magi, som på mange områder har erstattet alkymien, er væsentlig sværere at lære samt administrere, og da kun de færreste er mentalt eller fysisk anlagt til at betjene sig af magien, er alkymi stadig et temmelig udbredt håndværk, og overalt kan man finde vise kogekoner, lærde videnskabsmænd og arbejdsomme læger, som betjener sig af alkymien, men også dæmoniske hekse, ondsindede giftblandere og luskede kvaksalvere kan findes overalt i verden.

Der findes dog ingen fælles traditioner eller avancerede filosofier for alkymister, og de fleste alkymister er så forskellige som nat og dag. Alkymi er slet og ret et håndværk, som, omend den har inspireret mange til kringlede teorier, ikke besidder nogen samlet verdensopfattelser, på samme måde, som magikere samles om deres teorier eller præster om deres guder. Hvert år i maj måned giver byen Fanebrae i det sydlige Sønderland dog plads til en større konference for alkymibrugere, og overalt fra verden valfarter alkymister i hobetal til denne by for at diskutere, debattere og høre nyt omkring alkymiens verden.



Alkymi har fra tid til anden været ulovliggjort på grund af forskellige uheldige hændelser, men som sagerne står i øjeblikket er kun enkelte ingredienser forbudte.

Mangt og meget kan lade sig gøre ved at blande ingredienser sammen, styrkedrikke, helende drikke, drikke som gør dig immun overfor en lang række formularer og gifte, modgifte, mediciner mod alverdens sygdomme og mange flere.

Desværre er alkymi et dyrt håndværk, da ingredienser ikke alle er lige billige, så man skal aldrig forvente sig godgørehed fra en alkymists hånd. Til gengæld er de fleste alkymister villige til at blande hvad som helst inden for deres repertoire, så længe de får en sjat penge ud af det, da de på denne måde kan finansiere deres egen - for nogen livsvigtige - forskning.

Her følger en liste over ingredienser samt en kort beskrivelse af deres egenskaber:

Centricia (Svedsker)

Denne magiske ingrediens, som er en del af et menneskes eller elvers hjerne, er ulovlig i overalt i verden.

Drageblodskrystal (Hjortetakssalt)

Denne ingrediens er en af de mest magtfulde i alkymisternes repertoire, da den består af krystalliseret drageblod.

Dragetand (Maizena)

En næsten uopdrivelig ingrediens, som gør det muligt at bevare drikke i flere måneder ad gangen.

Diamantstøv (Flormelis)

Diamanter kan forstøves og gøre en driks virkning permanent, men derved bryder man også de fleste lande love, da diamanter tilhører regenten alene.

Elverblod (Grøn frugtfarve)

Elvernes blod er magisk, men samtlige elver-riger har i fællesskab udstødt dødsdom til alle, som tapper det. Alle elvere opfordres til at følge denne dom.

Febersalt (Kakaopulver)

Denne relativt almindelige ingrediens, som kan medføre feberlidelser og svedeture, bruges ofte som medicin.

Ildpulver (Rosenpaprika)

En meget stærk ingrediens, der repræsenterer ildens styrke. Kan dog til tider være svær at opdrive.

Ildvand (Tabasco)

Denne ingrediens har fra tid til anden været ulovliggjort, da den bruges i meget farlige drikke og gifte.

Krigerblod (Rød frugtfarve)

Krigerblod er vigtigt i en lang række drikke, da den i almindelighed repræsenterer krigerens styrke.

Kærlighedsfrugt (Citronfrugt)

Kærlighedsfrugten er ulovlig i enkelte blandinger, og tit har Helias præsteskab måtte stå til ansvar for kærlighedsfrugtens egenskaber.

Natlilje (Hvidløgssalt og Peber)

En meget uhyggelig ingrediens, som minder de fleste om døden.

Orkstøv (Karry)

Orkstøv består af knuste hjerneskaller fra orker, som er både stærke og seje.

Rosenrim (Jordbærsaft)

Rosenrim er i øjeblikket ulovlig i Sønderlandene, da den har evne til at gøre folk feminine.

Slangespyt (Romessens)

Siden Hertuginde af Glissades død har slangegift været forbudt i Glissade, selvom den ikke kun bruges til gifte.

Styrkeurt (Tørret estragon)

Styrkeurt giver, som navnet ganske rigtigt siger, en større styrke. En meget brugbar ingrediens for soldater.

Takkeurt (Instant te)

Denne lindrende urt har været kendt siden de første dage, og stadig bruges den i vid udstrækning.

DEF42