

Gostea - Verdens Navle

Gostea er en lille handelsrepublik, som ligger på en lille ø lige i midten af en af de mest aktive handelsruter overhovedet. Øen er bebygget fra kyst til kyst, med undtagelse af en smule af østkysten, hvor der er landbrug. Det er i dette land, at Verdensregeringen har hovedsæde.

Skibe fra alle lande ligger på et eller andet tidspunkt til i Gosteas massive havne, og Gostea er med tiden blevet centrum for en stor del af den handel, der finder sted i verden, hvilket bestemt også kan fornemmes på nationens velstand.

Selvom øen ikke har mange naturlige ressourcer, handler indbyggerne flittigt med gennemarbejdet materialer, som tekstiler, værktøjer og smykker, og nogle af de dygtigste handelsmænd kan findes på denne ø.

Gosteas indbyggere ser dem selv som verdens navle, grundet deres centrale position handelsmæssigt, men også rent geografisk. Indbyggerne gør meget ud af at kunne vise, at de har penge, og det er derfor meget normalt at holde enorme fester med helt op til 1500 deltagere. Som man kan forvente har mange grådige regenter kastet deres øjne på Gosteas bugnende skatkammer, men grundet deres formidable strategiske placering, deres imponerende fæstningsværk og mange allierede, har ingen endnu haft held med at frarøve dem, hvad der er deres.

Gosteas kultur har en enorm indflydelse på resten af verden, og hvad der er moderne iblandt Gosteas elite kan tit ses i andre nationer et års tid efter. Ionien og Gostea har haft en alliance i århundreder. De vigtigste familier i landet består af mennesker, elvere og et fåtal af Sothlinger.

Styreform:

Gostea kalder sig selv for et demokratisk styret samfund, men er i virkeligheden et plutokrati - et samfund, som er styret af de rigeste. Gostea har en folkevalgt præsident, men der har endnu ikke været valgt en eneste præsident fra andre end de 20 rigeste familier i landet. Præsidenten kan ikke ændre på republikkens love uden samtykke fra Højrådet, bestående af repræsentanter fra de rigeste i landet. Den nuværende præsident er elveren Elm Falstad.

Hovedstad: Gostea

Klima:

Gostea er et forholdsvis varmt, men tempereret land med lange somre og korte, blide vintre.

Beklædning:

I Gostea ynder man at se så velhavende ud som muligt, også selvom man ikke har specielt mange penge. Ens udseende udstråler ens værdighed, og derfor er det ikke unormalt, at almuen hellere vil spise som en tigger end at klæde sig som en!

Osheim - Det Frosne Rige

Osheim er det land, der ligger allernordligst i verden.

Det er kun i den sydligste tredjedel af landet, at man kan dyrke afgrøder, hvorfor det primært er hvad man finder her. Længere nordpå holder bønderne som regel geder, får og osheimske okser, som er næsten halvanden gange så stor som en almindelig okse, og er lang mere behåret.

Samfundet er svært bureaukratisk, og der er standarddokumenter for stort set alt, hvad man kan forestille sig. Man skulle tro, at dette ville hindre meget af, hvad der sker i landet, men de forskellige administrationer er så effektive, at det i sidste ende ikke tager meget længere tid at få noget gennemført i Osheim end alle andre steder.

Det er desuden meget normalt, at der sendes kontrollanter ud til de forskellige erhvervsgrupper med jævne mellemrum for at effektivisere alle dele af samfundet. Indbyggerne er hovedsageligt mennesker, Sothlinger og trolfolk.

Osheim har en stor militær styrke, der primært arbejder internt i landet, og virker som ordensmagten. Osheim lejer også store dele af deres utroligt effektive hær ud til deres allierede, der så snart de skriver kontrakt med Osheim, er bundet af deres signatur for evigt. Selvom Osheim har en meget imponerende militærmagt, blegner dette i forhold til deres efterretningstjeneste. Det siges, at der er ikke er et hof i verden, der ikke er blevet infiltreret af Osheim. To gange.

En gren af efterretningstjenesten har specialiseret sig i at fjerne trusler imod Osheim, imens de endnu er spæde. De er krigere, der arbejder i skyggerne, og de efterlader aldrig andre spor end deres døde fjender og en medaljon af Osheims våbenskjold. Det er på grund af denne enhed, at udtrykket "at forvente en kold brise fra Osheim" ofte bruges, når man formoder et snigmord sendt fra Osheim.

Aller nordligst i Osheim findes byen Moroz, hvorfra Amun'Soth's ypperstepræst styrer landet fra sin istrone.

Styreform:

Osheim er et teokrati, der ledes af ypperstepræsten for Amun'Soth; Oswald Talian, som er sothling.

Hovedstad: Moroz

Klima:

Den sydlige tredjedel af Osheim er koldt, men tempereret, og den nordlige del er altid dækket af sne og is.

Beklædning:

I Osheim klæder man sig meget i pels og uld, og man ser ikke de finere klæder, som så mange andre lande bruger. Ikke engang ved overklassen. Det er overflødigt og upraktisk.

Eskeristan - Vildnisset

Eskeristan er det største land af alle rent arealmæssigt, men der bor ikke specielt mange i landet i forhold til landets størrelse, og bebyggelserne er meget spredte. Imellem de mange små bebyggelser ligger enorme skove, der stort set er utæmmede, hvis man ser bort fra de små veje, som forbinder byerne.

I skoven er der mange farer, og det er meget normalt at man hører om at folk forsvinder på vej fra by til by. De er ofre for røvere, vilde dyr, stamme-orke og andre trusler, som huserer i de enorme skove. Mange dusørjægere finder sin vej til Eskeristan - eller væk derfra!

Byerne varierer meget i størrelse, men en gennemgående for alle byer er, at en adel sidder som udøvende magt. Alle de adelige er underlagt landets konge, men kongens indflydelse er meget begrænset i byerne, da de ligger så fjernt fra hinanden. Den eneste regulere kontakt, der finder sted med regenten for den almene borger, er når den nationale skatteopkræver kommer forbi hver tredje måned. De lokale adelige er dog alle meget loyale over for kongedømmet, og regentens love håndhæves derfor stadig i byerne.

Den isolation byerne lider under i Eskeristan er både landets største svaghed og dets største styrke. Eskeristan er det land i verden, hvor den største sociale lighed findes, og der skelnes ikke meget racerne imellem (undtagen stamme-orke - dem hader alle) og klasserne imellem, da indbyggerne i de små byer stort set kun har hinanden, og alle medlemmer af samfundet værdsættes for lige præcis det, de kan bidrage med.

Af samme grund har der været forholdsvist få konflikter internt i landet, og de fleste borgere betaler gerne til kongen, som vedligeholder og sikrer de få befærdede vejene mellem byerne.

Eskeristan er blevet invaderet flere gange, og selvom landet ikke kan prale af en bemærkelsesværdig hær, så har den vilde natur har ofte standset de invaderende hære, og resten har Eskeristans nedkæmpet med guerillakrigere.

Styreform:

Eskeristan er et føderalt monarki, hvor lokale adelige har den lovgivende magt i deres områder, som ikke gælder i andre byområder. Landet ledes af regenten, som er den eneste, der kan udstede love, som gælder i hele landet. Regenten er mennesket Kong Elias III.

Hovedstad: Vindelstad

Klima:

Eskeristan er tempereret og luften er forholdsvist fugtig.

Beklædning:

Eskeristanske borgere gør meget ud af at klæde sig efter deres profession, da deres plads i samfundet er deres største stolthed. De adelige klæder sig som regel i en eller anden form for rustning med fint tøj indenunder.

Corynia - Elverøen

Corynia er et småt øland, hvor der næsten udelukkende bor elvere.

Det er et idyllisk land, som er rigt på kultur, og der sker årligt vigtige gennembrud for kunst, medicin, alkymi og håndværk.

Da elverne stort set er udødelige findes mange eksperter inden for de forskellige professioner i dette land, og der er derfor mange uddannelsesinstitutioner, som styres af professionernes mestrene, og folk kommer til landet fra nær og fjern og studerer.

Der er mange prægtige byer i Corynia, men der er ingen prægtigere end Quelia. Det er alment kendt, at der ikke findes et smukkere sted i verden, og det er enhver kunstners drøm at få udstillet noget på et af Quelias mange gallerier.

Corynias hær er velorganiseret, godt udrustet og ekseptionelt veltrænede.

Den er ikke stor, men er til gengæld uhyre effektiv, og det siges, at en Coryniansk soldat er lige så meget værd som 100 udefrakommende. Hærens elitesoldater består udelukkende af elvere, men alle racer og køn kan deltage i forsvaret.

Zanas hovedtempel, det største og prægtigste i verden, ligger i Quelia. Hun er den mest dyrkede gud i landet, men Lomek og Amun'Soth har også respektable kirker i Corynia.

Corynia eksporterer eksotiske frugter, som kun findes her og ingen andre steder i verden, kunst og producerer honning og nektar.

Styreform:

Corynia ledes af et råd bestående af de 5 ældste i landet. Der har endnu ikke været udskiftning i rådet, da ingen af medlemmerne har valgt at få børn.

Hovedstad: Quelia

Klima:

Vejret i Corynia er lunt og mildt, men er lysets og grønnest i foråret og farverigt og strålende om efteråret.

Beklædning:

I Corynia klæder man sig fortrinsvist i lyse, milde farver, og man vil helst have lange, løse gevandter, som man kan bevæge sig i.

Smykker er også meget populære blandt corynianere.

Dysterbo - Moselandet

Dysterbo er et kompakt lille land som ligger i et bjergpas i den store bjergkæde "Ørkenens Tænder" imellem en række andre lande, som Lurm og Eskeristan.

Dette lille land ligger imellem bjergenes tinder i et fugtigt og mørkt område, hvor solens stråler kun sparsomt når frem. Dysterbo er højt befolkede med Sothlinger og mange forbinder byen med deres race, selvom der også lever en hel del mennesker og i særdeleshed orker og trolfolk.

Dysterbo er imidlertid også navnet på landets eneste by. Byen er en handelsby og de indfødte er eksperter i at navigere igennem bjergpassene og udenom de store moseområder. Beretninger fortæller at stort set alle der har forsøgt at finde vej, uden hjælp fra en lokal, er omkommet i moselandet, eller faret vild i bjergpassenes utallige gange, grotter og passager.

Dysterbo varetager handelsruten fra den østlige og vestlige side af bjergkæden, samtidig har landet en helt unik kultur af urter, svampe og gasarter, hvilket gør det muligt for dem at eksportere store mængder af urtemedicin. Nogle rygter siger endda, at Dysterbo er et sted, hvor man kan købe forfærdelige gifte i alle afskygninger, grundet de specielle svampe der dyrkes og vokses her.

Befolkningen bor normalt i grotterne i underjordiske samfund, men de rige familier har opført huse og imponerende tårne i bjergpassene. Greven og magikontrollatets tårne stikker op over den almindelige dis, som tit er i området. Mange i landet er desuden misundelig på Gostea, da Dysterbo langt fra nyder samme rigdom, selvom de også er en vigtig handelsby!

Styreform:

Samfundet styres af en lokal greve, som lige nu er Grev Balthazar, en prominent Sothling, som arbejder tæt sammen med det lokale magikontrollat. Alle regenter der nogensinde har været at finde i landet har været druider af mosen, og ifølge rygterne har disse regerende druider så meget magt over moselandet, at de kan holde uvedkommende ude og ændre på landets stier. Greven udvælges ved en serie prøvelser, som kun få kender til i de underjordiske grotter, overvåget af det lokale magikontrollat.

Hovedstad: Dysterbo

Klima:

Vådt, tåget, mørkt og fugtigt. Landet består mest af bjergpas, moser, søer og underjordiske grotter. Det er et lille land, men meget kompakt, snoet og svært at finde rundt i.

Beklædning:

Tunge rober til at holde den fugtige dis ude og udstyr som reb og lanterner til at navigere i mosen. I landet er rustninger et gigantisk ulempe, og befolkningen udruster sig sjældent. Nogle få vagter bærer sorte lette læderrustninger. Adelen bærer fint tøj under roberne.

Lurm - Ørkenlandet

Lurm ligger mod østkysten, syd for Ekseristan og nord for Ionien. Det er et stort ørkenland på den østlige side af bjergkæden "Ørkenens Tænder" og breder sig derfra til vandet, hvor sandet ebber ud i havet som en gigantisk strand.

Civilisationerne her er opbygget omkring de lokale oaser, hvor livet kan blomstre og gro, og kystlinjen er der en gigantisk havn. Det er landets største bebyggelse og her er fiskeriet i hovedsædet. Handel og rejse via skibe er den eneste måde at komme til Lurm uden om Dysterbo.

Midt i landet er den næststørste bebyggelse og selve landets hovedstad. Sultanens palads, Dal Estro, som er bygget omkring landets største oase. Handelsruter herfra og til Dysterbo forbinder Lurm med meget af omverdenen, Lurm eksportere fisk til de indre lande, eksotiske frugter, bær og sidst men ikke mindst eksportere de perler fra deres fiskeri og krystaller som findes nogle steder af Lurms ørken.

Ørkenen er nemlig sted for et fænomen hvor en helt bestemt krystalsort vokser. Denne krystalsort fungerer som en katalysator for magi. Krystallen er opkaldt efter landet og derfor kendt som "Drømmesten".

Landet har altid haft en stor koncentration af mennesker og Lomek-troende, og de fleste gør sit for bidrage til samfundet. Lurms sol kan være barsk, hvis man ikke gør sit for familien. Lurm er også kendt for sine obelisker og pyramider som findes rundt omkring i det store land. Her skulle efter sigende være fyldt med fordums tids hemmeligheder, men det er noget af et projekt at grave bebyggelserne fri. Kysterne er desuden kendt for sine varme vande, pga. undersøiske vulkaner der stille bobler. Vandet er derfor meget varmt, men også fyldt af unikt liv.

Klima:

Tropisk ørkenland. Vejret er tørt og solen bager året rundt. Landet er ramt af mange sandstorme.

Styreform:

Sultandømme af mennesker, som går i arv til den ældste søn. De fleste af Lurms sultaner har været milde regenter, men få har vist sig at være fanatiske korsriddere. Den nuværende Sultan hedder Daliff Estro

Hovedstad: Dal Estro

Beklædning:

Let tøj til at udholde varmen, og lette rober til at skygge for den bagende sol og sandaler. Lurm er et land hvor indbyggerne kun bærer let tøj indenfor, men ofte er meget tildækket udenfor.

Ukesh - Det Frie Land

Ukesh er et middelstort land, der før verdensregeringens oprettelse ofte var bytte for de omkringliggende landes grådige øjne, og har været i mange fremmede regenters hænder. Det grænser op mod Capramark og Ionien, som det har haft store konflikter med.

Landet er frodigt, og er dækket af store regnskove, der er gjort af enormt høje træer. Træerne står tilpas langt fra hinanden til at man har kunnet bygge hele byer imellem træerne.

De fleste byerne er bygget om omkring og op ad stammerne på de store, brede træer i skovene og er omkring 5 meter oppe i luften. Det skyldes blandt andet de mange giftige insekter og skadedyr, som lever i jordhøjde i Ukesh.

Ukesh eksporterer blandt andet store mængder frugter og nødder til andre lande, men også mange eksotiske træsorter og pelse.

Landet har vristet sig fri fra utallige besættelser, og intet har kunnet kuge indbyggernes umættelige hungren for frihed og retfærdighed. Ukesh er den eneste nation i verden, som aldrig har holdt orker som slaver. Ukesh rummer mange trolfolk, orkere og elvere.

Almisse og gavmildhed er normen i Ukesh, og de, der har midlerne til det, går meget op i, at man hjælper de dårligst stillede. Selv landets underverden går meget op i, at hjælpe de svageste, og meget af, hvad der tjenes i skyggerne, går direkte til tiggere, krøblinge eller andre der ikke selv kan tjene til dagen og vejen. Lomek er suverænt den mest tilbedte guddom i Ukesh, men alle guddomme er anerkendte. Amun'Soth har ikke mange tilhængere i Ukesh.

Styreform:

Ukesh er et demokrati, hvor alle har stemmeret, og ingen større love kan passeres uden et valg. Stort set alle indbyggere afgiver deres stemme til hvert valg. Der ses meget ned på de, som ikke tager stilling. Den nuværende præsident i Ukesh er et trolfolk ved navn Axel Grumskaf Znuben.

Hovedstad: Feldrassil

Klima:

Ukesh er dækket af regnskoven og har et tropisk, varmt og særdeles fugtigt klima. Der er ofte skybrud, og under og under regn-sæsonens klimaks kan det regne flere dage i streg.

Beklædning:

I Ukesh går man meget op i at skille sig ud og at være sig selv. Påklædningen er kølig og praktisk, men ellers meget individuel. Alle vil være frie til at udtrykke sig.

Capramark - Landbrugets Højsæde

En stor del af Capramark er dækket af slette, men størstedelen og mod syd består jorden af nedbrændte regnskove og landbrugsområder. Landet producerer hovedsageligt landbrugsvarer, som klanerne handler imellem og eksporterer. Der bliver dyrket ris, korn og majs i høj grad, men Capramark er allermest kendt for deres geder. Gedeosten som bliver produceret i Capramark er en delikatesse.

Capramarks indbyggere er organiseret i store klaner, der inkluderer medlemmer fra hver af racerne. Racernes forhold indbyrdes er bestemt af klanerne hver især - nogle af dem havde slaver, og i andre klaner var alle frie. Klanerne har vidt forskellige relationer, men det er et fællestræk for langt størstedelen, at familie, stolthed og tradition vægtes højt. Nogle af klanerne har haft stridigheder i årtier, og taler aldrig med hinanden, og andre arbejder dagligt tæt sammen.

Klanerne mødes tre gange årligt, når de tre religioner har deres hellige dage, og der afholdes her et rådsmøde mellem lederne af de forskellige klaner, hvor man diskuterer Capramarks sikkerhed og løser interne stridigheder. Rådsmødet holdes på en plads midt i landet, da Capramark ingen hovedstad har. Det er her man nedsætter domstole, for alle de sager klanlederne ikke selv mener, at de kan dømme retfærdigt. Her er tale om ting som forræderi, mord, eller tyveri imod andre klaner. Når klanerne mødes holdes der selvfølgelig også en festlighed, der passer til den aktuelle årstid, og alle forbrydelser, der finder sted her, bliver både straffet for selve forbrydelsen, men også for gudsbespottelse, hvilket man slår meget hårdt ned på i Capramark. Det er også under disse forsamlinger man bliver viet, og da man altid skal vies af sin egen religion, kan man reelt set kun vies én gang årligt.

I Capramark har man mange problemer med stamme-orke, som findes overalt i landet. Når en samme træder ind på en klans område ender det som regel i kamp. Store stammer af orke er som regel den eneste grund til, at man indkalder til en ekstraordinær samling af klanerne.

Man går meget op i at naturen ikke bringes ud af balance i Capramark, og hver klan har et råd af druider, som rådgiver klanlederen, om hvordan landet bedst holdes i balance.

Styreform:

Hver klan i Capramark ledes på forskellig vis, men det er meget vigtigt, at de alle har et klan overhoved. Landet som helhed ledes af rådet, der nedsættes 3 gange årligt.

Klima:

Capramark er er meget vindblæst, og det regner ofte. Vejret er stort set det samme hele året rundt. Det er lunt året rundt.

Påklædning:

Man klæder sig praktisk, og det foretrækkes, at man har en blanding af uld og andre naturlige tekstiler på. Man forsøger at undgå at bruge skind til klæder. Ingen vil ligne stamme-orke...

Katanien - Røverreden

Katanien er en ø, der ligger længst mod syd. Østkysten af Katanien er skærmet af af stejle klipper, samt et massivt stenrev, hvorfor øen kan se sig fri for noget af det hårde, omskiftelige vejr, man ellers kan finde i det østlige hav.

Selvom Katanien rent officielt stadig er et monarki, har regenten ikke haft nogen reel magt i årevis. Det er alment kendt, at Katanien styres af øens kriminelle underverden. Af de forskellige kriminelle grupperinger man finder på øen, er det klart Adelhard familien, der sidder på den største portion af magten, og de har direkte indflydelse på kongen. Adelhard familien er navnet på en organisation, der ledes af Wolf Adelhard, som er en . Selvom Adelhard familien af navn er en familie, så inkluderer den alle forskellige racer, og det er kun lederen og lederens indercirkel, der bærer Adelhard navnet i blodet.

Det har været på denne måde i omkring 250 år, siden Adelharderne myrdede en konge, da han nægtede at betale beskyttelsespenge. Den royale familie forsøgte derefter at hævne mordet, men det medførte næsten, at slægten blev udryddet. De overlevende accepterede deres nye plads som Adelhardernes skødehunde.

Selvom den kriminelle underverden er en stor del af, hvad der gør Katanien til, hvad der er, så er det langt fra alle landets indbyggere, der er en del af den.

Der er mange små, hyggelige landsamfund, hvor man er meget god til at hjælpe andre, og det er normalt, at man støtter de andre medlemmer af ens samfund med at betale de fornødne beskyttelsespenge til det lokale syndikat, så deres marker ikke pludseligt står i lys lue.

Handelsskibe fra andre lande, der krydser de katanske have uden først at holde til i Katanien, har det med at forsvinde ud i intetheden. Katanien har ingen officielle kommentarer.

Katanien har en rig kulturarv, og det katanske køkken er elsket vidt og bredt. Det er ikke unormalt at finde en katansk kok, ved de forskellige hof i verden, da deres retter og krydderier er meget populære. Katanske kokke bliver undersøgt grundigt før ansættelse, da man ikke vil risikere kriminelle kokke...

Styreform:

Officielt er Katanien et monarki, men da monarken kontrolleres af landets underverden, betragtes landet som et kleptokrati - et land som faktisk ledes af kriminelle! Den nuværende regent er mennesket Kong Manfredo IV.

Hovedstad: Vilona

Klima:

Vejret i Katanien er meget omskifteligt, men er generelt varmt.

Beklædning:

Grundet det omskiftelige vejr, går man ofte med tunge klæder, og uld er et materiale, der bruges flittigt. Kriminelle grupperinger går i ensartede farver.

Ionien - Det Faldne Imperium

Ionien er det sydøstligste land på kontinentet og lægger sine grænser lige op til Ukesh og bjergpasset nær Dysterbo. Landet var engang hovedsædet for det Ioniske Imperium, der i dets storhedstid strakte sig over Ukesh og et stykke ind i Capramark. Imperiet blev opløst under pres fra verdensregeringen og den stridige frihedsånd fra borgerne i nabolandet Ukesh, som Ionien viste sig ikke at kunne undertrykke i enden. Tidligere landegrænser er blev restaureret, og der hersker nu en anspændt fred mellem Ionien og Ukesh.

Ionien er et varmt land med tørre somre og våde vintre, hvor der gror druer, oliven og forskellige arter af kaktus og ioniske siv. Landet eksporterer hovedsageligt vine og papyrus, men har også succes med produktion og salg af våben, smykker og olier. Corynianske frugter, gosteanske tekstiler og ost fra den osheimiske okse er dyrebare varer i Ionien.

Samfundet er ledet af et folkeråd og et oplyst senat, hvor stort set alt magten i landet er centreret. Senatet består aldrig af mere end 75 medlemmer, og for at kunne vurderes til optagelse skal man være en mand på over 30 år og have en anerkendt "dannelse", som oftest består i at have de rigtige forældre eller en akademisk uddannelse. Folkerådet er en årlig samling, hvor alle kan deltage. I dette rum kan senatets beslutninger drøftes og ændres med minimal indflydelse og afstemning. Hvis en beslutning har vist sig at være "nedstemt" til folkerådet, så bliver beslutningen sendt tilbage til senatet, som skal genvurdere lovgivningen.

Indbyggerne er meget konservative og patriarkalske. Alle familier har et mandligt overhoved, og Ionien var de sidste land i verden, som opgav slavehandel. I praksis eksisterer slaveriet stadig, men officielt hedder det "gældsat tjeneste" og er næsten umuligt at komme ud af.

Landet dyrker hovedsageligt guderne Amun'Soth og Zana, og kun en lille minoritet tilbeder Lomek, da Han ikke er anset som en "oplyst" guddom i Ionien.

Styreform:

Ionien kalder sig selv for et aristokrati. Et styre som er ledet af de bedste og mest oplyste. Det forekommer dog for de fleste udefrakommende, at det mest virker som et oligarki.

Hovedstad: Dium

Klima:

Det er et varmt land med et subtropisk klima i sin vestlige halvdel mod grænsen til Ukesh, og et mere tempereret vejr omkring østkysten og den nordlige halvdel.

Beklædning:

Grundet det varme klima går befolkningen klædt i toga, sandaler og ofte også tynde kapper, som kan skærme for sollys og sandstorme.