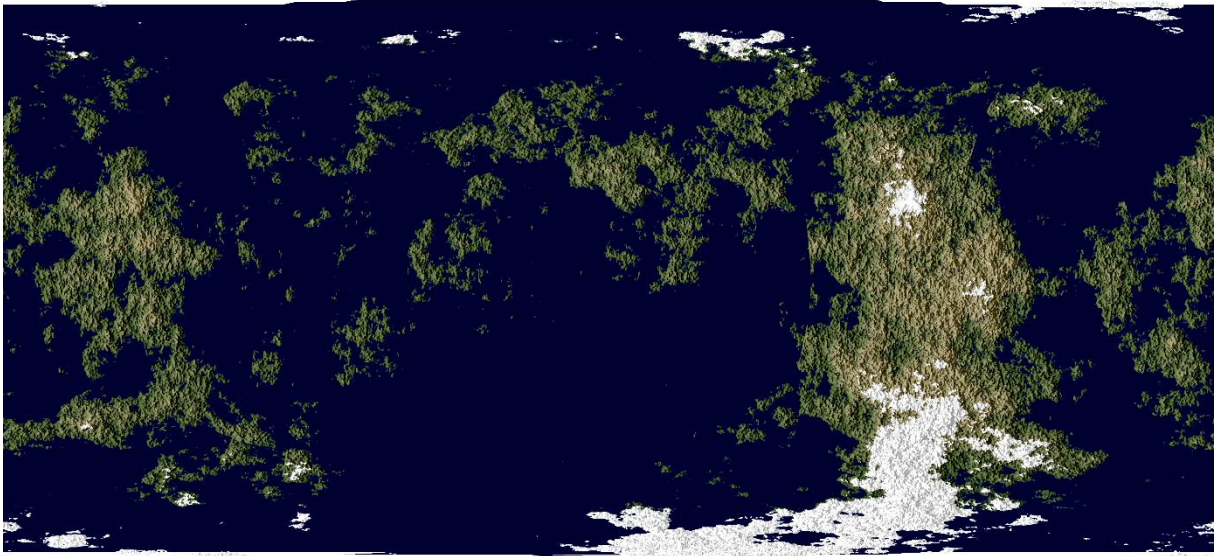
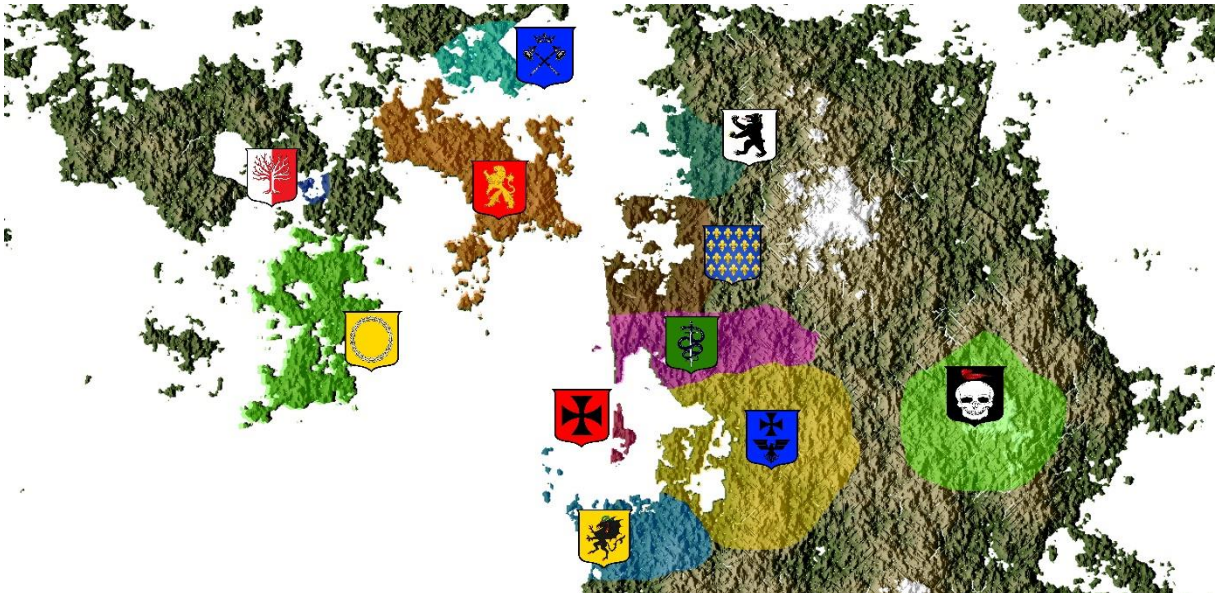


Leinad

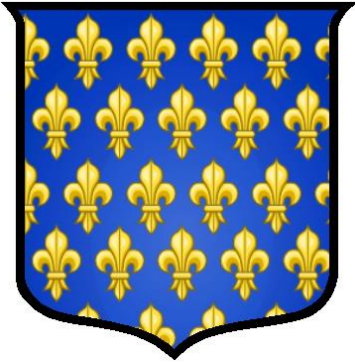


Leinad är den fjärde planeten och har två månar, en stor, Murka, och en liten, Surda. Det är en grön och blå planet. Det finns fyra kontinenter, Karsu som är den klart största och torraste av alla. Stora väldiga berg reser sig på kontinenten som sträcker sig från norr till söder. Längst i söder finns den eviga isen. Asina som till landmassan är nummer två i storlek. Uppdelad i tre delar, syd, nord och väster brukar man räkna. Inte alls lika torr utom norra Asina som vars inre det sällan regnar i. Till sist är det snarare ett ö område som kallas för Nanjas och som delas i väst och öst Nanjas. Väst Nanjas är minst och har mestadels utspridda småöar medan Öst Nanjas är mera sammanhållet geografiskt.

Det är främst Öst Nanjas och Karsu som har civilisationer med länder osv. Spelet börjar i detta område.




Esalden

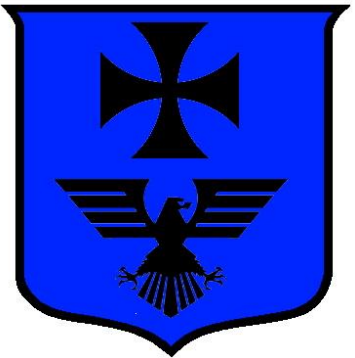
	<p>Beskrivning: Detta land är en löst sammanhållen klump av stadsstater där den mäktigaste staten styr för tillfället. I landet finns det ett 20-tal fästningar där en stad har vuxit upp. Då det är mycket stridigheter mellan staterna har det tekniska kunnandet utvecklats. Belägringsmaskiner, fartyg som har märkliga anordningar och flygande maskiner har siktats. Folket i detta land är till största delen bruna eller svarthåriga och med olivfärgad hy. De blir oftast inte längre än en 180cm. Man har verkligen anammat krutet och gjuttekniken är en av de främsta på Leinad.</p>
---	---

Klimat: Medelhavsklimat (subtropiskt) **Statsskick:** Furstendömen **Statsöverhuvud:** Flera
Invånarantal: 5 miljoner **Språk:** Hadjisiska **Huvudstad:** Flera

Grenivien

	<p>Beskrivning: Se separat beskrivning</p>
--	---

Ariolde

	<p>Beskrivning: En gång i tiden ansett som det främsta riket i världen. Det var ett Sultanat med en sultan som styrde landet från huvudstaden Ari. Någonstans runt 6700 e.f. kom ett okänt folk och anföll ett land som då stod på randen av inbördeskrig. De som med krut och sin religion Mawismen. Man formligen krossade allt motstånd och förbjöd alla andra religioner. Sedan 6800 e.f. hade man totalt kontroll över landet. Landets fana byttes från den gamla halvmånen till den blå med det svarta korset och den svarta örnen.</p>
---	--

Klimat: Ökenklimat med heta somrar och milda vintrar.

Statsskick: Teokrati

Statsöverhuvud: Översteprästen Halmar Strork

Invånarantal: 25 miljoner **Språk:** Arioldiska men det nya språket Alzan har blivit de lärdes språk och infördes.

Huvudstad: Ari med 800 000 invånare.

Andra viktiga städer: **Simsth-** en bergsstad, som får in mycket skatt ifrån de karavaner som kommer österifrån. Det bor ca 120 000 människor i staden, och man är stolta över sitt land i allmänhet och sina berg i synnerhet.

Makila- Tidigare magikernas stad men numera Vetenskapens stad, dock finns magiker kvar i staden men alla tjänar såklart Mawa. I staden bor ca 90 000 invånare.

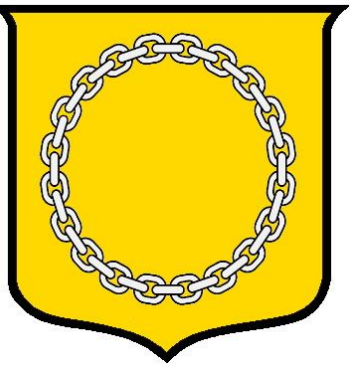
Vyla- en större stad i utkanten av Ariolde, ligger i väster vid havet och staden har ca 50 000 invånare. Är en handelsstad, och man har mycket kontakt med grannländerna, där man tar emot varor från andra länder och sedan fraktar in de i Ariolde.

Religion: Mawismen, det är dödsstraff för alla invånare att dyrka något annat än Mawa.

Arioldes geografi gör att landet är svårt att attackera för fientliga styrkor. I öster finns stora bergskedjor, där de små har sin hemvist och i norr finns det tät djungel, där man inte överlever om man inte är van vid den typen av miljö. I söder och väster finns det hav med skogslandskap i närheten. I övrigt är det mestadels ett ökenland, med flertalet beduinbyar förutom de stora städerna.

Mynt: Guld, silver och kopparmynt varje sort i tre valörer hela, halv och kvarting. Alla mynt har en ärn på ena sidan och ett kors på andra sidan.

Maltziniska kungadömet

	<p>Beskrivning: Kungadöme som har flera mer eller mindre fria grevar och baroner som alla officiellt lyder under kungens fana Cirkelkedjan. De olika grevarna är i ständiga små krig med varandra om makt och inflytande. Den sittande drottningen är svag vilket gör att landet är ovanligt osäkert. Landet brukar dock sluta upp mot yttre fiender. Man dyrkar Zanorismen men varje grevskap har ofta sin egen variant och även Mawismen har fått fotfäste här. Krut finns och används men långt ifrån alla trupper har det. En svårighet är att få alla grevar att betala det som de ska. Mycket handel med Grenivien.</p>
--	--


Klimat: Tropiskt **Statsskick:** Monarki med en stark adel **Statsöverhuvud:** Drottning Eltina den vackra

Invånarantal: 10 miljoner **Språk:** Maltzinska

Huvudstad: Grojo 250 000

Andra viktiga städer: Nertzuz Van 100 000

Skillea

	<p>Beskrivning: I denna skog håller ett vildsint folk till. De är otroligt skickliga på att slåss i skogsmarker och invaderande arméer har successivt nöts ut av gerillakrigföring. Det finns enstaka handelsstationer längs gränserna till skogen där handelsmän är tillåtna att komma i närheten av skogen och handla. Det är mycket skinn och djurtroféer som skillonerna säljer. Dock har skillonerna lyckats lära sig smide och hittat malmfyndighet någonstans i skogen. Krutet gillar man inte. Man handlar av naturliga skäl mycket med Grenivien. Man anser att Greniviern är vek trots att man flera gånger har besegrats av dem när man anfallit.</p>
---	---


Folket är mellan 1,80 och 2,0 meter långa, är ljusa i hyn och i hår och oftast klädda i bruna/gröna kläder bärandes på svärd eller spjut. Pilbåge har man inte haft tålamodet att lära sig. Man använder ofta spjutförlängare.

Klimat: Tempererat **Statsskick:** Kungadöme **Statsöverhuvud:** Kung Noma den II

Invånarantal: 1 miljon **Språk:** Skilliska

Huvudstad: Trevina 250 000 **Andra viktiga städer:** Nykar 100 000

Trakien

	<p>Beskrivning: Här finns det en stam barbarer som styr. Man har en överhövding som löst styr över andra hövdingar. När en överhövding dör startar det en ny ledarritual. Alla hövdingar kallas till huvudbyn där kvinnliga shamaner leder dueller mellan hövdingarna. För att vinna en duell gäller det att sår sin motståndare först. Skulle motståndaren råka dö av en träff kommer det startas en ledarritual i byn där den avlidne kommer ifrån. Man har andra ritualer som högsommar och högvinter ritualen, då man firar att årstiderna växlar. Man har en hög vår ritual som firar att grönskan snart kommer. Under denna ritual kopuleras det friskt.</p>
---	---

Blodsfejder förekommer, där hela ätter kan dö ut. Landet är i princip självförsörjande så att man klarar sig, dock har man inte någon export om man frånser de slavar som man rövar bort och säljer. Ibland kan släktingar till en bortrövad hitta och köpa loss den förslavade, men detta är mycket farligt då släktingen också kan bli förslavad. Man måste ha med sig en beväpnad vakt för att undvika detta öde. Krut och skjutvapen stjäls man eller byter sig till och enbart folk som rest söderut mot främst Esalden har sådana.


Klimat: Tempererat **Statsskick:** Stamsamhälle

Statsöverhuvud: Faserian den Mäktige **Invånarantal:** 7 miljoner **Språk:** Trakiska

Huvudstad: Vikeldorn 200 000, 20 000 Slavar

Andra viktiga städer: Tifarel 100 000 10 000 Slavar, Frokgarn 75 000, 5 000 slavar, Guhlarem 60 000 5 000 slavar, Zerilas 50 000, 4 000 slavar, Ketarin 50 000, 3 000 slavar

Hadjiz

	<p>Beskrivning: Detta är Imperiet Hadjiz. Folket i Hadjiz är besläktat med Esalden och har haft en gemensam historia fram tills för 500 år sedan. I Hadjiz har en central maktstruktur skapats med kejsaren och hans innersta råd. Imperiet är uppdelat i ett antal provinser som styrs av en provinsledare som sedan har ett antal olika magistrater som ansvarar för lag och ordning. Magistraten brukar ha en liten truppstyrka på upp till 50 man. Man har haft ett flertal krig med Ariolde även om det just nu är fred. När Ariolde gick över till Mawismen och började förfölja de med annan tro flydde många till Hadjiz.</p>
---	--

Det var spioner från Grenivien och Hadjiz som stal krutets hemligheter från Concillen och även om det gjorde att man delvis räddades från Ariolde så blev man även djupa fiender.

Klimat: Subtropiskt

Statsskick: Kejsardöme **Statsöverhuvud:** Kejsar Suileman den V.

Invånarantal: 15 miljoner **Språk:** Hadjiz

Huvudstad: Sul 1000 000


Andra viktiga städer: Tulba 800 000, Gerinol 500 000

Religion: Voltani, ett flertal gudar lyder under den högsta guden Voltan som finns i sitt tempel på berget Rummintyr.

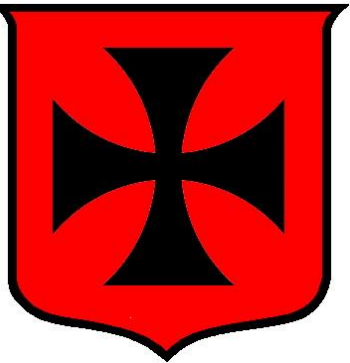
Janeriket

	<p>Beskrivning: Nytt litet land som expanderar, väster om Grenivien.</p> <p>Klimat: Subtropiskt</p> <p>Statsskick: Demokrati Statsöverhuvud: Styrande råd som leds av en Riksman</p> <p>Invånarantal: 50 000 Språk: Darniska</p> <p>Huvudstad: Ellstown</p> <p>Andra viktiga städer:</p> <p>Religion: En blandning av naturandar och flera gudar.</p>
---	--

Agrev

	<p>Beskrivning: Öster om Ariolde fanns tidigare små folket och andra bergsstammar i de karga bergen. Sedan 6900 e.f. invaderar demoner området och förslavar folken i bergen. Man gör även räder mot den Arioldiska staden Makila och tar kemister och tekniker och tvingade dem att tillverka krutvapen.</p> <p>Klimat: Bergsöken</p> <p>Statsskick: Envåldshärskare Statsöverhuvud: Oklart, talas om en drottning</p> <p>Invånarantal: Oklart</p>
--	--

Alzonta

	<p>Beskrivning: Kungadöme som tvingades till underkastelse av Ariolde som lägger sig i allt som kungen gör. Dock har de senaste åren gjort att man allt mera kan göra självständiga beslut. Prästerna i landet har en mycket hög status och det byggs stora labyrinter över hela landet. Trots det så vill man handla med andra länder eftersom landet alltid har varit en handelsnation. Så med Arioldes goda minnen har man öppnat handelsvägar till både Grenivien och Maltzinska kungadömet. Flottan är stark och man använder flitigt krutet även om man själv inte tillverkar det.</p>
---	---

Klimat: Subtropiskt kustklimat.

Statsskick: Kungadöme med stark religiös ledare **Statsöverhuvud:** Kung Ersim den glade


Invånarantal: 5 500 000

Huvudstad: Solkat 400 000

Andra viktiga städer: Malts 300 000

Religion: Mawismen, ingen annan religion är tillåten

Orbasien

	<p>Beskrivning: Kungadöme men en stark kung som har hållit sig undan Arioldiska inflytande även om man påverkas mycket av landet i norr. Befolkningen är stor men man är underutvecklad och krut och skjutvapen har man enbart i huvudstaden och adelsmän. Folket är stora, långa och har oftast mörk hud och bruna ögon. I landet finns stora savanner där det vandrar en sorts elefanter och andra savann djur. Folket dyrkar en sorts naturandar och även om Mawismen får missionera här har man svårt att övertyga folket.</p>
---	---

Klimat: Tropiskt

Statsskick: Kungadöme **Statsöverhuvud:** Kung Shaka

Invånarantal: 15 000 000

Huvudstad: Zimbawa 1 000 000

Andra viktiga städer: Tibli 500 000

Religion: Mawismen, ingen annan religion är tillåten