

Panatria Verdens info

Dokumentet er genereret d. 2. januar 2026

Version 0.7

Rettet lande og racer

Lande	Aklamesien, Eadon, Ferania, Fyrigia, Gant, Sytamia
Racer	Ta'ari

Verden

Troels Frostholt S e-Larsen

Guder

Gitte S e-Larsen

Troels Frostholt S e-Larsen

Lande

Gitte S e-Larsen

Lasse Henriksen

Troels Frostholt S e-Larsen

Kort

Gitte S e-Larsen

Troels Frostholt S e-Larsen

Personlig tak

Panatria har l nge v ret i st beskeen og jeg har brugt meget tid p  at skrive, skabe og styre projektet, men intet af dette ville v re en realitet uden fantastiske folk omkring mig, som har taget st rre eller mindre del af opgaverne p  sig. Jeg vil derfor gerne takke f lgende personer, for at v re forst ende, hj lpende og nyt enkende.

En Special tak til

Anders Toftdahl - for at v re regelteknisk t nket nk.

Astrid Nygaard-Thomsen - for at hj lpe indsj le p  vej med nye id er.

Lasse Henriksen - for diskutioner til langt ud p  natten om Panatrias fremtid.

Gitte S e-Larsen - for at genskrive mine tanker og sparke til kreativiteten samt for v re forst ende, muse og uvurderlig hj lp

P l na  r P rssd ttir - for at dr mme om feer og andre s re v sner i nye former samt for altid at tro p  mig og tilskynde mig til at lave mit eget.

Tak til

Anders Toftdahl

Asger Krogh Kj r

Astrid Nygaard-Thomsen

Christine Argentina Holm Jensen

Gitte S e-Larsen

Jakob Ask F ne

Jan Christian Villumsen

Kim Nybo Andersen

Lasse Henriksen

Martin Lauridsen

Nicolaj Krog

P l na  r P rssd ttir

Rasmus Ren  Cyril Nielsen

Stefan Mark Jensen

Introduktion til Panatria

Panatria er et projekt og en verden der har spiret i min fantasi længe, det er en verden jeg har skrevet små noveller i og begyndt på enkelte bøger omkring. Tanken og idéen har været i mange former for den fik den form den har i dag. Inspiration til denne verden er kommet mange steder fra, men primært er det min egen fantasi og, de igennem årene, mange trofaste spiller der spilaften efter spilaften har lyttet, kæmpet, elsket og grædt sig igennem min komplicerede plot hjernes finurlige tåger. Derfor vil mange af jer også kunne finde jeres små anekdoter heri og genkende ting væsner eller steder i har oplevet eller været med til at skabe.

Verdenen er en fantasy verden med frihed til at bevæge sig i alle afskygninger af og også nogle gange uden for det vi alle kender som fantasy. Den er også et opgør med fantasy og de, til tider, forstokkede holdninger og meninger om fantasy og hvordan ting skal høre sammen. Det er blandt andet et opgør med fantasy racerne og måden at tænke på. I stedet for grønninger er der kaos væsner som kan være alt fra gobliner til orker til ogres. De ellers så kendte elvere, dværge, halflinger mm. er heller ikke at finde i Panatrias fagre verden. Man kan dog stadig møde folkeslag eller racer er enten i væremåde eller udsende kan minde om disse racer, men de vil være forandret og være på en ny måde. Dette er gjort fordi jeg ikke ønsker man skal falde tilbage i gamle gænge om en elver eller dværg er sådan og sådan. Idéen med Panatrias racer er at man skal læse dem på ny og lære min forståelse af hvem de er og hvad de mener. Som i nok kan forstå er min verden på mange måder anderledes og en ny måde at tænke fantasy på. Dette har jeg gjort for at ryste mig fri af gamle meninger og holdning og for at skubbe til den forfærdelig voksende fantasy konservatisme. Derfor vil jeg også sige til dem som ønsker at bruge Panatria som verden, til bord rollespil eller andet. Gør jeg fri af gamle gænge og lad jeres kreativitet få vinger og flyv højt. Panatria er noget nyt, en ny måde at betræde fantasy genren samtidig med at den fantasy ånd vi alle kender og elsker er bevaret.

Panatria bærer også præg af at være en verden der tilstræber at ramme både live og bord rollespil. Det betyder at verdenen er sat fri af reglerne og alene står som en beskrivende verden. Det betyder at når man tager denne verden for at spille i den skal man selv forsøge at få verdensinformationen oversat til regler. Til hjælp vil der være både et live og et bord rollespils regelsæt som man kan hente. Dette betyder at verdenen er skabt ud fra historier alene og det er op til spillere og spilledere at omsætte beskrivelser mm. til noget regelteknisk brugbart. Her er friheden igen, til at vælge sit eget spilssystem eller endda skrive et selv.

Som man nok kan læse, er der langt op til megen frihed i hele verden og den måde den er bygget op. Dette er faktisk en grundtanke i det hele. Som spil leder skal man omfavne en verden, elske og respektere den men også gøre den til sin egen. Jeg forventer hverken mere eller mindre af jer spillere og spil leder end mig selv. Det vigtigste for mig er at i gør denne verden til jeres verden, eller i hvert fald spillederens verden. Min filosofi er netop at fantasien må og kan man ikke sætte grænser for eller sætte i bås. Den skal leve fri og opleves. Med disse ord byder jeg jer velkommen til Panatria, fantasiens legeplads.

VÆR OPMÆRKSOM PÅ...

Denne verdensbog er under udvikling og LANGT fra færdiggjort lige nu. Derfor vil der komme meget mere information i denne bog og den information der er, heri kan godt ændre sig over tid. Før denne bog får sin version 1.0 kan man ikke regne informationen heri som være færdiggjort.

Lande og områder

Panatria er delt op i 9 næsten lige store landområder. Landområderne er langt fra så sammenhængende at de kan kaldes verdensdele, men er mere områder hvor korttegnerne har lagt en grænse for at kunne indtegne hele verdenen. Det kan variere meget fra korttegner til korttegner hvor de har lagt disse grænser. Der er dog kun kort over 8 af disse landområder, den sidste som dækker hele sydpolen, er et stort uvejsomt og goldt is landskab bestående af isfjelde og store vandområder der for længe siden er frosset til is. Dette område lå nemlig i store dele af verdenens skabelsen i mørke, da solen ikke var sat til at rejse omkring jorden. Den enorme kulde har efterladt sig to ting. Den ene er et landskab så goldt og frygteligt uvejsomt at ikke ret mange har set det, den anden er at den har frosset den første tidsalder fast her, så udviklingen ikke har berørt området og det siges at den ældgamle civilisation ligger begravet her urørt.

Aklamesien

Hovedstad: Spathia

Primære racer: Rykianere 15%, Phalatinere 15%, Kisikanere 15%, Ilishins 30%, Zanaze 15%, andre 10%

Primære religioner: Panaterion, Palicianera, Gelantos, Felterac, Velant

Import: Luksusvarer, træ

Eksport: Bær, frugt, olier, guld

Klima: Sydlig tempereret klima med primært løvtræer. Der vokser mange forskelligartede frugter og bær. Klimaet er gunstigt med god varme i perioder samt perioder med tilpas nedbør til at landet virker frugtbart.

Særlige steder: Den skjulte dal, De 13 tinder, Frugthaverne i Anthath Ossir

Styreform: Kejserdømme med en enevældig kejser der dog har rådgivere og råd under sig – hver med deres fokus område

Historie:

Mange, mange år tilbage har Aklamesien været under kejserstyre. Forskellige dele af den kejserlige familie har periodevis voldet stridigheder om, hvem der skulle besidde den meget magtfulde position som kejserfamiliens overhoved, men på intet tidspunkt har det været tæt på, at man ville afskaffe kejserdømmets magt – heller ikke under den tyranniske og blodige Kejser Huldivar II, som lod utallige af sit eget folk henrette uden grund.

Igenem tiden har kejserdømmet i Aklamesien haft større eller mindre indflydelse på omverdenen, men indenfor de sidste 3 generationer er Aklamesiens rigdom, magt og dermed også indflydelse på hele området omkring dem styrket i en sådan grad, at nabolandene omkring Aklamesien direkte frygter kejserdømmets indflydelse. Den aklamesiske hær er også kendt for at være en af de største – især fordi, der går rygter om at Den aklamesiske kejser har lavet aftaler med Zanaze folkets leder Ze`nar – en aftale, der sikrer at Aklamesiens Kejser på kort tid kan stille med en kampklar og betalt Zanaze hær. Nabolandene har derfor travlt både med at stille sig på god fod med Aklamesien via gaver og giftermål – af samme grund er der ofte i den aklamesiske kejserfølge mange udenlandske ungpiger, der gør sig håb om et giftemål med en aklamesisk kejsersøn. Når naboerne ikke forsøger at indfedte sig med diplomatiske krumspring, forsøger de at gøde jorden for en alliance dem imellem, der sikrer, at hvis den Aklamesiske kejser fandt på at indtage nabolandene, så ville dette ikke være muligt. Den nuværende Aklamesiske kejser er Titulasian IV, som primært bor på det kejserlige palads i den skjulte dal med sine 25 koner/konkubiner og sine ikke mindre end 78 børn (sidst optalt)

Kultur:

Den Aklamesiske kultur bygger alt op omkring deres kejserlige familie og de ældgamle traditioner, der knytter til alt, der foregår omkring kejserfamilien. Aklameserne er meget traditionsbundne og netop, fordi deres kejserfamilie betyder så meget for folket, er familien også et særdeles vigtigt omdrejningspunkt for dagligdagen. Særlige begivenheder og mærkedage markeres ved ritualer, der ofte kan virke indviklede for fremmede, men den aklamesiske kultur er meget stolt og ærekær og vil til enhver tid beskytte kulturarven, hvor mærkelig den end må synes for andre. Aklameserne sætter stor pris på deres folkefortællinger og de har gerne en fortælling, der kan hjælpe i enhver livssituation. Hvis man er indsigtsfuld nok, så vil man i de gamle fortællinger kunne finde al den vejledning, man har brug for, for at kunne begå sig som dødelig i Panatria.

Den almindelige aklameser kender sin plads og har en stor stolthed overfor den opgave og den rolle som den enkelte har i det store billede. De affinder sig med at ikke alle kan have lige meget, men at man med gudernes velsignelse eller kejserens velvilje kan få lov at vinde mere indflydelse og større rigdom. Netop fordi Aklamesien er så rigt og frugtbart som det er, er der megen lidt fattigdom i landet, hvilket gør at den aklamesiske kultur netop har overskud til at diskutere filosofiske, etiske problemstillinger samt lave en samfundsorden, der samler op på samfundets svageste.

Den stolthed og ære som aklameserne føler for deres land og kejser gør netop, at de er notorisk loyale og svære at bestikke, men det gør også, at de er meget snobbende overfor andre lande og andre folk, som de ser som mindre udviklede, barbariske og uhøflige. Det kan også virke som om aklameserne sidder lidt fast i deres fortid og deres egen storhed og derfor ikke har hverken lyst eller evne til at tænke i nye baner.

Eadon

Hovedstad:	Eanor
Primære racer:	Rykianere 40%, Hykarier 25%, Phalatinere 20%, andre 14%
Primære religioner:	Raxeranizarr, Velant, Felterac
Import:	Tekstiler og læder
Eksport:	Eksotiske planter, frugter og grønsager. Krydderier, træ og metal
Klima:	Subtropisk klima, primært med bregner og træer. Der er en blanding af løv og palmer. Idet der er et subtropisk klima, er landet rigt på vegetation af mange forskellige arter, som også forårsager et rigt dyreliv. Somrene er lange og varme og det sker sjældent, at vinteren kommer under frysepunktet.
Særlige steder:	Tianos' palæ – hovedstadens slot, regnskoven, Arkinaraxerias dal (Menes at være et tidligere tilholdssted for en gammel drage – uvist om den stadig holder til i området), De syv diamanters lund
Styreform:	Kongedømme med hans øverste rådgivere: højre og venstre hånd, som består af to af de højest stående adelsfamilier. Med i bestemmelsesprocessen forefinder sig også Adelshuset og Almenhuset (landet er dermed et af de eneste, hvor den "almene" borger også har noget at sige i samfundet)

Historie:

Det er velkendt, at Eadon har en stolt historie inden for adelige familier, hvor de fleste kan spore deres oprindelse mange hundrede år tilbage. Dette kan også ses i deres styreform, hvor langt størstedelen af dem, der sidder på magten, er adelige familier. Dog, takket være den tidligere konge, Tianos VII, sidder der også almene borgere med i beslutningerne. Kong Tianos VII besluttede nemlig for 200 år siden, i overensstemmelse med resten af den bestemmende adel, at anerkende og acceptere, at den almene borger også udgør en vigtig del af landets struktur og arbejdskraft – af den grund blev Almenhuset oprettet. Dette har forårsaget, at der er en god stemning imellem de adelige og de ikke-adelige, hvilket har bevirket, at der ikke har været interne krige i mange, mange årtier, og at den almene befolkning er glad for den nuværende styreform.

Eadon er også kendt for deres veltrænede hære, samt deres diplomatiske evner med de omkringliggende lande. Men selv om Eadon er anerkendt som en stormagt i Panatria rygtes det alligevel, at den nuværende konge, Ragnasin IX, er begyndt at frygte den voksende magt fra Aklamesien. Derfor gætter man på, at kongen nu benytter sig af sine diplomatiske evner, idet der er blevet observeret diplomater i landene omkring Aklamesien. Den gryende frygt for Aklamesiens voksende magt er dog årsag til begyndende interne stridigheder i Eadon da nogle mener man burde alliere sig med Aklamesien og lave en stormagt mens andre klart mener at truslen fra Aklamesien er reel.

Kultur:

Det siges, at der i tidernes morgen levede en drage i Eadon, og denne drage ville rejse sig, hvis landet nogensinde ville komme under belejring – hvilket også er grunden til, at kongefamiliens våbenskjold inkluderer en drage. Folket i Eadon føler sig derfor sikre, idet de tror på, at der er en beskytter, der våger over landet. For at ære denne drage, har folket taget flere vaner til sig, som de tror, repræsenterer dragerne. Eadonerne er derfor kendt som noble og ædle folk.

Langt de fleste beboere er på den ene eller den anden måde tilknyttet adelige familier – enten, fordi de selv er adelige eller fordi de arbejder for adelige. En faktor, der også er med til at forene de adelige og ikke adelige er den fælles værnepligt, hvor alle mænd skal tjene som soldat i tre år, som dog stadig bliver ledt af adelen. Her lærer de fleste bønder også at læse og skrive, hvilket gør, at alle besidder en hvis form for viden, der bliver brugt til at imødekomme flere former for problemstillinger og dermed gøre samfundet bedre.

Netop grundet disse sociale forhold er det sjældent man ser hungersnød eller voldsomme sygdomme, da der er en god fællesskabsfølelse samt velstand i landet – det siges endda, at selv de fattigste bønder har ressourcer nok til at blive mætte hver dag. Men selv om de adelige og de almene borgere har en del med hinanden at gøre, ved borgerne godt, at det er de adelige, der bestemmer, men den gængse holdning er, at man er blevet født ind i den position man har. Især efter den tidligere konge, kong Tianos VII, accepterede og anerkendte bønderne, som en vigtig brik i samfundet, ser

bønderne sig selv som stolte over, at kunne bidrage til kongeriget.

Eadonerne går meget op i at beholde det gode renommé, de mener, de har til den vågende drage, og der er derfor flere højtider, specielt om sommeren, hvor dragen er i centrum. De Lange Flammers Nat skal især nævnes, hvor hele landet forbereder sig i en uge til denne højtid, hvor ofringer, historier og konkurrencer finder sted. Igennem denne uge er det skik, at de adelige skænker deres arbejdende bønder mad og drikke nok til, at de kan gennemgå ugen uden sult.

Eadonerne menes at være et af de mest loyale folk overfor deres eget kongerige og styre, idet befolkningen føler, at det går meget bedre i deres land i forhold til mange historier, de har hørt om andre lande – og dette skyldes styreformen og anerkendelsen af hver mands plads, samt følelsen af beskyttelse fra den vågende drage. Selv om Eadonerne ser sig selv om et af de bedste kongeriger, ser de ikke som sådan ned på nogle af de andre lande, da de har deres måde at styre tingene på – dog er det velkendt, at mange borgere mener, at andre lande er forældede i deres politik, og at den eadoniske politik er vejen frem.

Essenhir

Hovedstad: Deirdhem

Primære racer: Phalatinere 35%, Illishin 30%, Talakiner 20%, andre 15%

Primære religioner: Mirana, Alizare, Inixia, Eleinann

Import: Træ, salt og andre krydderier

Eksport: Hvalolie, hvalfedt, hvalhorn, is, kød

Klima: Arktisk, koldt og til tider blæsende med snefygning. Om sommeren smelter den yderste isbræmme

Særlige steder: Dybets kald/ Dyrdrkalt, Isekløv/Essenkluf, Midttinde/Mitindr, Ispaladset/Siysrygi

Styreform: Hver bygd navngiver på vinterens længste nat deres leder. Denne er valgt ud fra ren og skær popularitet og altså ikke, fordi man er bedre til noget end andre. Traditionen er at den slags ledelse ofte skifter og derfor vil det være sjældent at én familie sidder på ledelsen af en bygd i flere generationer. Lederskabet går ikke i arv og valget foretages på flertal af de stemmeberettigede, hvilket vil sige alle, der har begået sig 3 døgn alene på isen. Denne manddomsprøve finder ofte sted, når en dreng er omkring 13 og en kvinde har haft sin første blødning.

Historie:

Der er ikke meget nedskrevet fra Essenheirs historie. Det siges, at landet har ligget øde i mange år og at det frøs til, fordi gudinden Mirana bosatte sig her. Pga. dette rygte er der mange Mirana tilbedere, der forsøger at komme til kernen af Essenhir for at finde en vej til hendes rige – mange dør undervejs eller må reddes fra kulden af de fastboende Essen. Da Essen er et folk, der elsker historier og gerne de lidt overdrevne af slagsen, går der mange mere eller mindre troværdige rygter i landet om, hvad der gemmer sig under den dybe is og hvad, der er sket med de bosættelser, der har gravet for dybt ned. Det siges at isen i sig selv er levende, fordi fortabte sjæle er faget i isen, men som så meget andet er det ikke noget, man kan finde ud af ustraffet.

Kultur:

Essenhir er et ret ugæstfrit land. Farlige dybe issprækker, store iskolde og frosne sletter, der deler sig i lange frosne tapper der stikker ud i det kolde hav. Selvom landet er farligt, ufremkommeligt og øde er folket, der bor her, det sjældent. De elsker, når der kommer gæster til deres små bosættelser og der er en lang tradition for at forkæle og behandle skjalde og barder med stor respekt. Gæster, der rejser gennem Essenhir, vil opleve at blive modtaget med store smil og åbne arme, hvor end de kommer frem, idet man ikke let befærder sig over afstande i det barske terræn. Byerne, der ligger spredt over hele landet, er af meget varierende størrelse. Nogle byer huser flere tusinde sjæle og fungerer som storbyer med butikker, skoler, templer m.v. Nogle byer er gravet ind i siden af faste gletchers som hylles ind i bjerget eller bygget op i sten og isoleret med underulden fra Huldreboerne, som spiller en stor rolle i Essenhirs kultur. Huldreboerne er kæmpemæssige og godt isolerede firbenede dyr, der er skabt til at leve i det kolde land. De lever af sæler, hvaler og store fisk og bruges af Essenhirs befolkning som trækdyr, til mad, beboelse og andet – stort set intet går til spilde. Ved havet ligger der mange bygder bygget af mere flytbare materiale som f.eks. skind og knogler fra hvaler eller huldreboer.

Essen-folket baserer meget af deres kulturelle basis på det håndværk, de lever af. Derfor er is-minerne ofte meget stolte og bevidste om isen og dens egenskaber. Hér brydes der is til salg i resten af ????. Derudover bygger landets vand-Ilshins sammen med Essen-folket et vidunderligt kompleks af fabelagtige isskunst. Konstant udbygges og forfines Siysrygi til ære for det guddommelige Essen-folket og Is-Ilshinerne mener, der gemmer sig i sneens og isens magt.

Hvor isen er eksistens grundlaget et sted, er hvalfiskeriet og udnyttelsen af det, hvalerne bidrager med, det der er basis for levevejen et andet sted. Derved bliver de store hvalfiskerflåde, der er bygget af hvalknogler og skind et imponerende skue, når de i flok sejler til havs for at kæmpe mod dybets væsner i det iskolde vand. Den største af de større beboelser er hovedstaden Deirdhem på en af Essenhirs sydligste spidser. Her lægger de store handelsskibe til fra fjerne egne og byen syder af det konstante liv som handelen bringer. Kroerne her tilbyder styrkende, varmende drikke og både mænd og kvinder modtages både ved bord og i seng af de lokale som ivrigt lytter til historierne langvejs fra. I Deirdhem fragtes

varer til og fra på store slæder trukket af tæmmede Huldreboer mens det om sommeren er sværere at komme til og fra byen pga. smeltestrømmene, der vælter ned fra ishøjsletten mod nord. Derfor er Deirdhem og andre af kystbyerne lukkede for handel en måned om sommeren i stedet for, som man skulle tro, i den hårdeste vinter. I sommerperioden finder et af Essenhirs vigtigste kulturelle begivenheder sted, for her kommer Illishin-folket, der bor i Mittindr midt i landet ud til kysterne, for at lade de stærkeste ild-ilishins og jord-ilishins blandt dem forestå de vigtige Ishjerte-ceremonier, hvor glødestenene i alle landets bygder genantændes, for at kunne brænde hele vinteren igennem og holde Essenhirs bygder opvarmede, selv i de koldeste måneder. Illishin folket er hovedsaligt forsamlede i Mittindr og dette sted betragtes af mange Illishins som deres races hovedstad.

Ferania

Hovedstad:	Mithrandos
Primære racer:	Ilishins 23%, Rykianere 18%, Hykarier 13%, Phalatinere 10%, Talkinere 10%, Kisikanere 8%, Septoner 6%, Ta'arier 3% Andre 8%
Primære religioner:	Evanar
Import:	Luksusvarer
Eksport:	Eventyrer, Korn og rodfrugter
Klima:	Tempereret fastlandsklima
Særlige steder:	Eventyrakademiet omkring det sted, hvor Feranaya menes at have hvile
Styreform:	I Ferania er der ingen adel eller kongefamilie som bestemmer over indbyggerne i landet. I lokalsamfundet er der en symbolsk leder, kaldet en friherre, som er den ansvarshavende i forhold til samfundets ve og vel. Friherren er valgt af lokalsamfundet og er ofte områdets dygtigste inde for det dominerende erhverv. Men alle opgaver i samfundet løftes i fællesskab.

Historie:

Det nye rige vestpå blev til, da bønder og fattigfolk første rejste over havet i håb om bedre liv. De første beboere i Ferania tog blot få skridt på de ukendte jorde og bosatte sig ved havet. De levede af alt det gode som havet kunne give dem og lærte herigennem dets barske natur at kende. Allerede da de første folk havde sat deres ben på Feranias jord, lagde de mærke til, at der bredte sig en tåge ind over landet, men ingen tog særlig notits heraf. Denne hændelse lærte de skete to gange om året, og efter nogle år begyndte rygter at spire om, at enkelte, omkring denne tid, menes at have set noget svæve rundt i tågen – nærmest som en sky der skilte sig ud. Inde i skyen skulle en menneskelig skikkelse efter sigende have fløjet rundt. Beboerne startede ud med at være bange, men opdagede, at de steder, hvor "skyen" var blevet observeret, var jorden pludselig blevet usædvanlig frodig – heraf navnet de evigt frodige marker. Dette fik beboerne til at mene, at skyen var en ånd, som var behjælpelig og beskyttende af natur, da den hjalp dem. Ånden observerede beboerne længe, men som årene gik, begyndte ånden at vise sig færre gange.

Som tiden gik blev den nye generation mere eventyrlystig og tog modigt flere skridt og satte som de første fod på fastere jord. De slog sig ned som bønder i Feranias fladland, hvor ådalene gjorde jorden god til opdyrkning. Små samfund sprang ud i Feranias landskab – de voksede sig til byer og enkelte blev større og større. Indbyggerne i Ferania levede primært af den frodige jord eller af havet. Man dyrkede jorden og byttede sine afgrøder, eller sine fisk på små markeder i det lokale område, til ting som man havde brug for i hjemmet. Dem der var gode med deres hænder, byggede ting eller syede fine klæder som blev byttet på lige fod med afgrøderne og fiskene fra havet. Livet i Ferania var simpelt, stille og folk nød deres tilværelse.

I disse småbyer begyndte rygterne om, at ånden var blevet set igen at spire. Nogle mente sågar, at have set ånden i deres drømme. De forklarede, at det var en kvinde i en slags blålig tågeform, med hvid tåge omkring sig, hvilket gjorde det meget svært at få et klart billede af hende. Dog mener mange, at hun havde langt hår og bar pjaltet tøj. Til at starte med, melder historierne, at kvindens blålige tågeform blot nærmest var som en skygge i den omkringlæggende hvide tåge. Men jo længere beboerne bevægede sig ind i landet, jo mere præcise blev beskrivelserne – og bemærkelsesværdigt begyndte beskrivelserne nu at ligne hinanden. Igen melder historien, at hvor ånden bevægede sig, blev jorden frodigere. Mange begyndte derfor at tilbede den kvindelige ånd.

Bøgerne nævner en aften, hvor tågen igen havde bredt sig ud over landet – men præcis denne aften, skete der noget mærkværdigt. Op imod himlen kunne beboerne se en lysende kugle bevæge sig langsomt op. Da kuglen stoppede, kom der et kraftigt hvidt lys, der oplyste det meste af området, og med ét var tågen væk. Selv om hun var højt oppe, var det tydeligt for folk at se, at der svævede en blålig kvinde, med sit meget lange hår og tøj let blafrende omkring sig. Ingen beboere ved hvordan, men alle menes at have hørt ordet "Feranaya" i deres hoved, og efter dette løftede den

kvindelige ånd sin ene arm og pegede imod nordvest. Efter få sekunder kom der igen et kraftigt hvidt lys, hvorefter hun var forsvundet, og tågen var kommet tilbage. Nogle beboere menes herefter at have fået et syn med et sort bjerg i deres drømme.

Med tiden kom flere til fra den anden side af havet og Ferania voksede. Jo modigere befolkningen blev, jo længere ind i landet kom de – hovedsageligt med retning mod nordvest. Idet landet stadig var uudforsket, begyndte flere eventyrer at komme til Ferania, og hørte hurtigt rygterne om ånden, der pegede mod nordvest. En gruppe eventyrere bevægede sig afsted, og fandt en bjergkæde, som de bevægede sig igennem. Efter mange dages vandren, fandt gruppen ved et tilfælde en indgang til et af de sidste og højeste bjerge, hvor væggene var udhuggede og af sort granit. Inde i grotten brugte de flere dage på at lede efter noget af værdi, dog uden held. De menes dog alle, at have hørt en kvindes stemme. I deres færd inde i bjerget, blev gruppen til deres dødsleje ved med at påstå, at gangene aldrig endte, men blev blot ved med at bevæge sig dybere ind i bjerget, og forgrene sig i andre gange. Af frygt for at fare mere vild, end de i forvejen allerede var, besluttede de at gå tilbage mod udgangen, som de fandt på en enkelt dag. Dog lignede udgangen ikke den samme indgang, som hvor de var gået ind. De var nu kommet ud til en skov, så storslået og flot, som de aldrig havde set før: Træer så høje som bjerge – søer så kart som glas – blomster i alle regnbuens farver – og eksotiske dyr, som de kun i deres fantasi kunne forestille sig. Efter længere tids vandring her, fandt gruppen noget, de først misfortolkede som endnu et bjerg – men fandt ud af, faktisk var et kæmpe træ, som de senere påstod var det største og ældste træ i verden – et træ der ragede op til skyerne. De havde brugt lang tid på at undersøge træet, og fik på fornemmelsen af, at det besad magiske evner. Træet befandt sig ved siden af en lille sø, hvor rødderne gik ned i. De unge eventyrer besluttede sig for at drikke noget af søvandet, de skulle være faldt i søvn. Da de vågnede kunne de ikke huske, hvad der skete, men foran dem var nogle gaver. Hvad det var, ville de ikke ud med. Historien melder dog også, at to af gruppens medlemmer aldrig vågnede efter at have drukket vandet – men årtiers snak glemmer hurtigt denne del af historien, og fokuserer på dem, der fik et udbytte. Hele denne tur er i hvert fald den historie, de resterende gruppemedlemmer har fremlagt.

Baseret på disse historier besluttede de unge sig for at starte et eventyrakademi, som kunne optræne folk i at udforske stadig uudforskede områder i Ferania, og gøre de kommende helte klare til strabadserne på vejen. Denne ide blomstrede hurtigt op og var i mange år den eneste af sin slags. Af denne årsag menes det også at være grunden til, at dette er et af de fineste eventyrakademier som man kan komme på – og er eftertragtet både i nær og fjern.

Mange har siden prøvet at finde det, der senere blev kendt som 1000-års træet, men uden held. Dog har flere fundet det omtalte bjerg, hvor alle gangene endnu ikke er blevet udforsket.

Kultur:

Ferania er et af de hidtil nyeste opdagede lande, og der er derfor mange tilrejsende. Dette har forårsaget, at samfundet er rig på forskellighed, da hver af de enkelte borger har bragt traditioner og skikke med sig fra deres gamle liv. Men hvor nye mennesker mødes, udspringer nye traditioner. Den seneste udbredt tradition er, at alle mænd bærer hatte, og dem, der anses for at være voksne i deres lokalsamfund, bærer en eller flere fjer i hatten. Farven på det stof som hatten er syet fortæller omverden om den enkelte mands sociale status og position lokalsamfundet. Jo stærkere og mere farverig en hat er, des større accept har denne mand i sit lokal samfund og hos sin familie.

Ud over hattene, er der opstået et andet fænomen, som er blevet kendt i landet. Unge mænd er begyndt at hoppe fra bølgestopperne nede ved havnen, som bevis på deres kærlighed til deres udkårne – et fænomen de gamle indbyggere ryster på hovedet af.

På nuværende tidspunkt eksisterer der – ud over de højtider, som tilflytterne selv har bragt med sig – to fælles højtider

om året i Ferania; om foråret og efteråret. Ved disse tider fejrer man tågens komme. Man ved ikke hvorfor, men under disse højtider bevæger en hvid tåge sig ind over hele landet. Beboerne mener det er Feranaya – en beskyttende ånd – der breder sine arme ud og velsigner landet, så det forbliver lige så frodigt, som det altid har været. Tågen varer begge gange et par dage, hvorfor festerne gør det samme. Tågerne de sidste par år er dog begyndt at blive tættere.

I Ferania er der ingen penge – folk handler med tjeneste og ting eller afgrøder. Prisen fastsættes efter efterspørgslen i det enkelte samfund og folks evne til at handle. I Nyere tid er metalringe om armen blevet et symbol på hvor mange tjeneste den enkelte familie har til gode. Metalringene bæres af familiernes kvinder da de står for huset og familiens levevilkår.

Fyrigia

Hovedstad:	Der findes ikke én hovedstad i de 7 fyrstendømmer i Fyrigia
Primære racer:	Phaltinere 30%, Kisikanere 20%, Rykianere 20%, Ilishins 20 %, andre 10%
Primære religioner:	Eleinann, Inixia, Mirana, Teranis, Birithia
Import:	Krydderier, metal, stof
Eksport:	Træ, papir, skind
Klima:	Tempereret klima med delvis nåleskov og løvskov. De mere åbne områder i landet er opdyrket med kornsorter, rodfrugter og forskellige frugtarter der egner sig til de skiftende årstider.
Særlige steder:	Ringfæstningen (kæmpemæssig ruin), Stålormens grav, Landstinget
Styreform:	Landet ledes decentralt af de 7 fyrstendømmer, der har opdelt landet imellem sig. Der er fri handel og frit lejde på tværs af fyrstendømmernes grænser og befolkningen i Fyrigia ser sig også som et folk, der mere eller mindre følger de samme skikke. Man går ikke så meget op i en skarp opdeling af fyrstendømmernes områder og grænserne kan derfor flytte sig i takt med den enkelte fyrstes opmærksomhed og interesse. Denne måde at se på de flytbare territorier kan nogle gange være kilde til stridigheder fyrstendømmerne mellem. Stridighederne kan komme til kamp, men ofte løses de gennem politik eller moderat pres fra andre fyrstendømmer. Generelt set passer hvert fyrstendømme sig selv og gifter ellers deres sønner og døtre bort på kryds og tværs over områdernes grænser.

Historie:

Fyrigias historie er fuld af større eller mindre stridigheder og endog krige fyrstendømmerne imellem. Oprindeligt var der 11 småkonger, der sad på magten i hvert deres mindre kongedømme, men gennem forskellige kampe og krige blev dette tal reduceret til de 7, der er kendt i dag.

Navnene på de 7 nuværende fyrster er følgende:

Fyrst Aktavan Ebenaz af Ulvehovedet
 Fyrst Julian Palikora III af Øvre Flod
 Fyrst Ludrich Seppelar af Halvmånelandet
 Fyrst Feodrivon Elben af Marken
 Fyrst Kantar Pakh af Falkenborg
 Fyrst Ruathan Blechivas af Havblik
 Fyrst Odessian Lybessar II af Skovdyb (Gyldenbæks fyrste)

Den sidste store krig kaldet Stålormens krig opstod efter flere generationers fred i landet under én storkonge, hvor fyrstendømmerne var underlagt ét fælles styre. Landet var på dette tidspunkt på vej til at være ret indflydelsesrigt internationalt og Fyrigia markerede sig tydeligt i forhold til deres naboer, som et stærkt kongerige under en kongeslægt, der holdt landet samlet. Kong Esponar III sad på tronen, da den unge, ærgerrige Julian De Valposat af det vestlige Fyrigia under navnet Stålormen besluttede sig for at sætte sig op mod kongen, der længe havde været i politisk modvind for sin beskatning af især de mindre indflydelsesrige områder af landet. Julian De Valposat indtog efter nogle års krig med snedighed og list Ringfæstningen, hvor den royale familie var gemt væk i sikkerhed. Efter sigende slog Stålormen her den unge prins Edoard II ihjel og giftede sig derefter med prinsesse Marisett for at få et retmæssigt krav på tronen i Fyrigia. Landet blev derved kastet ud i en længere årrække med borgerkrig. Prinsessen fødte sine 4 børn i felten, hvor hun aldrig forlod sin mands side, men det siges, at da hendes far, gammel og grå lå sygelig i sin seng i felten, fik hun lov til at være hos ham og pleje ham til han døde få dage senere. Efter Kong Esponar III's død var landet træt og udmattet efter krigen og da Julian De Valposat under uheldige omstændigheder døde kort for sin kroning som konge valgte de 7 fyrstendømmer at vende tilbage til hvert deres oprindelige område og passe deres eget.

Kultur:

Fyrigia kendes som ét land selvom der kan være ret stor forskel på hvordan fyrstener regerer i de forskellige områder.

Fyrigierne er oftest et hårdtarbejdende folk, der passer deres eget. De landsbyer, der ligger tæt på et fyrstendømmes centrum, er ofte meget loyale over for fyrstendømmet og dets familie, som flere af dem kender. Her er fyrstens opmærksomhed dog også større og derfor er det også her, der forefindes skoler, uddannelser, magistre og andet. De byer og områder, der ligger på grænsen mellem to fyrstendømmer eller i udkanten af et fyrstendømme er ofte en del mere fritstillet og selvstyret, da det ofte ikke tiltrækker sig synderlig opmærksomhed fra de øverste ledere. Der er dog tilfælde, hvor visse områder pludselig bliver et stridsspørgsmål eller påberåber sig ekstra opmærksomhed fra en eller flere fyrster. I disse tilfælde kan man opleve en voldsom opblomstring både kulturelt og uddannelsesmæssigt i det pågældende område, ligesom den interesserede fyrste ofte vil sende donationer til udbygning af handelsveje, offentlige bygninger og lign. Denne opmærksomhed kan både være til skade og til gavn. Fyrigierne er umiddelbart ikke synderligt interesserede i deres egen historie, som de finder en smule kedsommelig og flod. De lytter dog gerne til spændende fortællinger fra større lande eller fjerne steder, hvor der i dagligdagen forefindes mere spænding. Landets befolkning er som udgangspunkt så nogenlunde venligt indstillede overfor fremmede og er gæstfri med forbehold indtil venskaber vokser frem eller man har gjort sig utilbens.

Gant

Hovedstad:	Koebel
Primære racer:	Rykianere 20%, Pahalatinere 30%, Illishins 10%, Kissikanere 20%, Andre 20%
Primære religioner:	Teranis, Alizare, Keyria
Import:	Krydderier, Luksusvarer, Tøj
Eksport:	Træ, Metal, Sten, Skibe, Skibsdele
Klima:	Nordlig tempereret
Særlige steder:	Søfartsskolen i Holm, Rytterpaladset i Koebel, kongeslottet i Koebel, Havslottet i Julianehavn, der er bygget og dekoreret af ting fra havet som muslingeskaller i mange farver, glitrende sandslebne sten og med perlesalen som det ultimative symbol på Gants tilhørsforhold til havet.
Styreform:	Monarki med stærk indflydelse fra landets håndværkerlaug

Historie:

Gants historie må siges at være ret uinteressant når man ser det i forhold til mange af de omkringliggende lande. Gant har været bosat i mange, mange år og overalt kan man hvis man har interesse for gamle folkeslag finde mange tegn på tidligere bebyggelser, men det er tydeligt gennem historien, at forfinelsen af især bådbyggeriet sammen med havet som element har fyldt meget i gantisk kultur. I begyndelsen rejste ganterne selv meget ud for at udforske og det siges at ganterne var de første til at kortlægge havene og flere af kysterne omkring sig. Efterhånden som andre begyndte at efterspørge deres skibe begyndte Gant at slå sig fast som den allerbedste inden for bådbyggeriet og behovet for at patruljere kysterne i forsvar mod piraterne har tvunget Gant til at samarbejde med Lessantia mod syd. Denne aftale kom i stand da handelen mellem Fyrigien, Lessantia og Gant konstant blev truet af piraterne. Gant og Lessantia kom under pres for at beskytte indsejlingen til Halvmånebugten, hvilket gjorde at de to lande sammen formede Halvmåneunionen støttet på Lessantia siden af Aklamesien og på Gants side af Fyrigien. Denne union står stadig stærk trods ufreden mellem Aklamesien og flere af dens naboer.

Det siges at Gant selv var skyld i at problemerne med piraterne opstod i første omgang. Da laugene i sin tid begyndte at finde fodfæste siges det at bådbyggerlaugene kom i en intern strid om hvem der var de dygtigste og derfor havde mest magt. Striden opilnedes af en personlig splid mellem en gruppe af svende under Bådbyggermesteren Coram Hanson der ikke var enige om proceduren i bådbyggeriet. Denne strid resulteret i vold og til slut blev de resterende følgere af bådbyggeren Viturio Kalmas bortvist fra Gant for evigt af de resterende laug. Det siges at Vutorio Kalmas derefter bosatte sig et sted og lærte bådbyggerkunsten videre med det formål at bygge hurtige, farlige og lydløse skibe til netop at hærge sit hjemlands kyster.

Kultur:

Gants fundament hviler på de stærke og meget dygtige håndværkerlaug, der findes omkring i landet. Især hviler landets kultur på bådbyggeriet og således er meget af landets kultur og identitet bygget op omkring det faktum, at de er en stærk bådbyggernation med dyb forståelse for at besejle havene omkring sig.

Gants befolkning er et roligt og solidt folkefærd, der sætter en ære i at være gode til netop deres håndværk. De bygger solide, robuste ting, men er ikke meget for den slags håndværk, der skal udsmykke. De ser det smukke i det simple, veludførte håndværk og beundrer dygtighed. De har et roligt gemyt og da deres kultur er bygget op om de stærke laug indenfor hvert håndværk af en vis størrelse betyder det, at den enkelte håndværker, som er uddannet under en mester og har mesterbrev har en ret stor grad af indflydelse både lokalt og nationalt i forhold til, hvem der vælges i de øverste laug, der rådgiver kongefamilien. Denne mulighed for indflydelse og regenternes bevidsthed om landets stærke afhængighed af deres dygtige håndværkere gør at landet er et forholdsvis roligt land internt. Egentlig er kongefamilien mest set som en kransekagefigur i Gant, da den reelle magt ligger hos de stærke laugformænd i laug-rådet. Kongefamilien anerkender denne position og der er et fredeligt samarbejde mellem disse to parter, selvom det betyder at kongeslægten agerer mere stråmænd for laugene og derfor let kan komme til at blive brikker i et politisk spil.

Ganterne har dog trods alt en stærk national og faglig stolthed, om end de ikke fører sig frem som mange andre. Det er

kendt viden om, at de allermest fair og bedste kaptajner der findes er Gantisk uddannede. Derfor er der også i flere havne store skoler, hvor de dygtigste sejlere uddannes og hvor også søfarere fra andre lande søger hen for at få et svendebrev enten hos en bådbygger eller på søfartsskolen. Mest kendt af alle skoler er selvfølgelig den store skole i byen Holm, der ligger lige op ad landets allerstørste flådebase, hvor der uddannes kaptajner, styrmænd, søfolk, bådbyggere og soldater.

Internationalt gør Gant ikke meget væsen af sig selv og de vil egentlig allerhelst passe sig selv. Da landet er ret velfunderet i forhold til ressourcer som mineraler og træ er de dog afhængige af handel med andre lande og da de sejler meget ligger de i konstante stridigheder med piraterne, der hærger i havene ud for Gants kyster. Den dybe fjord, der strækker sig ind mellem Gant og Fyrigien er en roligt handelsområde grundet Gants heftige beskyttelse af indsejlingen til fjorden. Var det ikke for Gant ville både Aklamesien, Fyrigien og Lessantia ligge åben for piraternes voldsomme hærgen.

Pirateri og anden adfærd i samme boldgade – tyveri, hæleri og hærværk af andres ejendom straffes derfor meget hårdt i Gant. Der er deciderede patruljer og forhørsledere, der arbejder målrettet på at finde enhver, der måtte være "pirat" eller støtter af samme. Disse er kendt for at være særdeles brutale og hårde i deres fremfærd da Gants håndværkere ikke tolererer den slags.

Udover den særlige Pirat-patrulje, der især findes langs Gants lange kyst, er der oprettet en uafhængig orden af ordenshåndhævere, der kaldes "Gants ryttere". Disse rejser i større eller mindre grupper rundt i hele Gant for at sikre at lov og orden opretholdes selv i de mindste skovhugger bosættelser. Hver gruppe er således sin egen lille enhed med en gruppefører, en rapportør og en dommer. Disse svarer til en central ledelse, der sidder i hovedstaden Koebel midt i landet, men ellers er de rejsende og uden fast bopæl. Af samme grund er det oftest kun unge mænd, der er Ryttere inden de gifter sig og bosætter sig. At være rytter er meget velanset og respekteret i hele Gant. Flere der tidligere har været ryttere holder ofte fast i Rytterkodekset resten af deres liv.

Trods rytternes hårde arbejde for at opretholde en vis orden i Gant er landet dog i størsteparten et ret vildt land med dybe, ufremkommelige skove med vilde dyr, kolde bjergegne der er barske om vinteren og som ligger langt væk fra alt anden civilisation. For at hente det bedste tømmer og finde ressourcer af en vis kvalitet må mange små bosættelser klare sig alene, afskåret fra andre. Derfor er landet delt i de ret civiliserede, besøgte kystbyer og det mere barske og vilde indland for der hersker en vis grad af selvbestaltet lovløshed og hvor hver enkelt område med støtte fra Gants ryttere må klare sig bedst muligt.

Raxx Al Zizz

Hovedstad:	Al'Doth
Primære racer:	Septonere 32%, Ilishins 20%, Rykianere 13%, Talkinere 10 %, Andre 24%
Primære religioner:	Lotthia, Vaya, Inixia, Keyria
Import:	Slaver, ædelstene, ædelmetaller, træ, mad.
Eksport:	Euforiserende stoffer, spiritus, slaver (arbejdere, dansere, glædespiger, mystikere med mere), krydderier, eksotisk kunst, sten, læder fra diverse krybdyr.
Klima:	Tropisk klima. Langt størstedelen af landet er ørken, hvilket betyder kæmpe temperatursvingninger. Om dagen er det brændende varmt, hvorimod temperaturen om natten kan falde ned under frysepunktet. Da klimaet er meget varmt, er der store muligheder for at dyrke planter til fremstilling af euforiserende stoffer.
Særlige steder:	Karakiørkenen – også kaldet Den Store Ørken eller blot Sandhavet, slavemarkedet i Zariccas, Den Store Kløft, Zelors gravkammer
Styreform:	I Raxx Al Zizz er monarki landets styreform. Den nuværende sultan hedder Meshad Al Nayaan.

Historie:

Langt størstedelen af landets indbyggere er nomader. Dog har landets hovedstad, Al'Doth, gennemgået en større opblomstring de sidste par årtier, og er blevet et sted, hvor folk permanent holder til. Dette har betydet, at der er kommet flere tilflyttere og mere tilbygning. Ud over Al'Doth, findes der en lang række byer omkring vandet, men jo tættere man kommer på ørkenen, jo færre fastliggende byer vil man finde.

Selv om ørkenfolket altid har befærdet sig i ørkenen, er denne så gigaktisk, at den endnu ikke er blevet fuldt udforsket. Man har derfor ikke overblik over, hvad der gemmer sig derude, og hvilke hemmeligheder, der ligger skjult. De eneste, der nu om dage udelukkende lever i ørkenen, er enkelte stammer af barbariske nomadefolk.

Ørkenen er ingenmandsland, og sultanen har ikke kontrol over denne. Han har fralagt sig ansvaret for folk, der bevæger sig derind, grundet de farer og væsner der lur.

Zizzarierne har beboet Karakiørkenen i mange tusinde år. De menes at stamme fra under jorden og engang have kravlet op i midten af ørkenen. Det siges, at de første zizzarier stammer fra ørkengenierne – ånder, som menes at holde til dybest inde i ørkenen. Her menes det, at geniernes spirituelle leder, Zelor, holdte til. De ældste bøger nævner kun meget lidt om Zelor, men det menes, at han var en af de mægtigste genier, der, af mystiske omstændigheder, pludselig døde. Hans tilholdssted skulle være blevet bygget om til et kæmpe gravkammer, hvor hans gigantiske skat skulle være gemt.

Genier er nogle af de mest magtfulde væsner i verden fordi de kan tænke på noget, og via magien, få det til at gå i opfyldelse. De bliver derfor anset som nogle af de farligste væsner. Genier er normalt født frie, men magtfulde troldmænd kan fange dem i magiske genstande. Det menes, at Zelor blev fanget af en troldmand, men Zealor skulle have fundet en måde, hvorpå han kunne slippe ud af de lænker, der holdt ham fanget til hans magiske lampe.

Den magiske lampe, som troldmanden brugte til at fange Zelor i, kom senere til at danne grundlaget for historien om, at genier kun kan blive fanget i magiske lamper. Men troldmænd har bevist, at genier kan fanges i andre magiske genstande, der er stærke nok.

Der går mange forskellige historier om, hvor Zelors gravkammer befinder sig. Alle er dog enige om, at et gammelt folkerim er nøglen til at finde lokationen. Men ingen af rimene stemmer overens – kun den første linje er ens for alle:

”Til kløften hen du skal finde”

Ingen har set dem, men det siges, at sultanen har udgravningshold, der prøver at finde frem til Zelors gravkammer – hvorfor ved man ikke. Men en gammel overtro siger, at man kan genoplive Zelor, og at han kan bringe genierne sammen igen. Kommer dette nogensinde til at ske, vil Panatria gå en mørk tid i møde. De få genier, der er tilbage, er spredt over hele Panatria – ind til videre.

Om Raxx Al Zizz' historier om genier, ånder og andre væsner er sande – eller om det er historier, der er blevet digtet i de lange nomadevandring, hjulpet til af hallucinationer fra de euforiserende stoffer, vides ikke.

Kultur:

”Den stærkeste overlever”

Som tidsler har formået at tilpasse sig ørkenens klima, ligeledes blev Zizzarierne [Sisarierne] – kaldet ørkenfolket – nødt til at tilpasse sig de barske vilkår, som en ørken kan byde på. Folket bliver derfor ofte anset for at være uhøflige, arrogante og påtrængende.

Ørkenfolket tager del i livets glæder og lever i nuet, uden at tænke på i morgen. De bruger meget af tiden på at feste med dans og musik, hvor både druk og hor finder sted. Landets mange kaktusser bliver høstet, hvor saften fra disse bruges til at producere en stærk alkoholisk drik, som er meget populær. Men de gamle euforiserende stoffer, som altid har været en del af kulturen, har stadig en speciel betydning for folket, og bliver derfor ikke set som noget farligt.

Slavehandel er en meget naturlig del af livet i Raxx Al Zizz. Men ingen steder er som Zariccas, hvor der bliver handlet med alle slags væsner. Hvordan væsnerne er blevet fanget eller bragt dertil, er der ingen der spørger om – det eneste, der har interesse, er køb og salg.

I Raxx Al Zizz bliver det anset som mode at bære piercinger og ringe – især i ansigtet. Flere prominente folk er også begyndt at bære små gulkæder, der forbinder ansigtspiercingerne. Dem, der ikke har råd til piercinger, bruger kul til at male sig sort om øjnene eller andre synlige steder. Flere er også begyndt at få tatoveret mønstrene ind i huden. Ingen vil ligne andre, og derfor er der en stor diversitet i mønstre og udformninger. Flere familier er også begyndt at få familiemønstre tatoveret i hovedet eller på kroppen.

Landets beboere er meget spirituelle og tror på ånder og genier. Det siges endda, at sultanen og hans efterkommere skulle have genieblod i årene og nedstamme fra Zelors æt, og derfor have åndelige kræfter.

”Ørkenvandringen” - Den mest spirituelle dag om året finder sted midt om sommeren i Al'Doth. Denne dag bliver set som en udrensningdag, hvor euforiserende stoffet fordriver onde ånde fra kroppen. Det er ikke påkrævet, at alle landets beboere gennemgår ørkenvandringen hvert år, men det forventes, at zizzarierne gennemgår ritualet mindst en håndfuld gange i livet. Derfor kommer folk fra hele landet uger op til denne dag, og er igen uger om at forlade området. Af denne grund er der i denne tid kæmpe teltlejr rundt om hovedstanden, hvor de udefrakommende overnatter.

Om morgenen på denne dag deler sultanens Hefuner, der kun bærer et lenneklæde samt et dyrehoved for ansigtet, en speciel type euforiserende stof man skal ryge rundt til alle beboere – inklusive børn. Fra man ryger og frem til solen står op næste dag, er der ingen regler i byen, andet end man ikke må gå ind på sultanens områder, som er bevogtet af hans vagter.

Mange bliver sindssyge af stoffet og andre dør – men hvor dette som udefrakommende kan ses negativt, ser ørkenfolket det som positivt. Er man en af de personer, der skulle få en negativ effekt af stoffet, er det fordi der er en ond ånd i kroppen. I tilfældet af, at man dør, forlod den onde ånd frivilligt kroppen. I tilfældet, hvor man bliver sindssyg, vil ånden ikke frivilligt forsvinde, og det er derfor enhver borgers pligt at slå denne person ihjel, så personens sjæl og krop kan blive sat fri.

På andendagen holder man en kæmpe begravelsesceremoni, med sultanens øverste mystiker som talerør. Her begræder man de døde, men man fejrer også, at de er blevet befriet.

Rikos

Hovedstad:	Moniva
Primære racer:	Rykianere 35%, Hykarier 25%, Phalatinere 20%, Kissikanere 10%, Andre 9%
Primære religioner:	Eleinann, Solan, Birithia
Import:	Træ, metal, skind, krydderier, luksusvarer
Eksport:	Landbrugsvarer - blandt andet kød og korn. Landet er især kendt for deres store, flotte og værdifulde perler (blandt andet ferskvandsperler fra Perlesøen), som de sælger. Da landet er meget omgivet af vand, har de også en stor fangst af fisk og skaldyr, som de sælger til de omkringliggende lande. De producerer også en meget velsmagende sort te, som efter sigende skulle kunne give en energi til hele dagen.
Klima:	Subtropisk. Landet er præget af et meget fladt landskab, hvilket medfører, at der ofte er en kraftig vind. Temperaturen i Rikos er meget skiftende; en sommerdag kan der pludselig komme en kraftig, kølig blæst fra havet mod øst, som medfører kølige dage. Ligeledes om vinteren, kan temperaturen den ene dag kan være væsentligt højere end andre, når vinden kommer fra syd.
Særlige steder:	Perlesøen, Ulvehovedet (det eneste stammeområde tilbage i landet, hvor de har fået lov til at være uafhængige af kongen. Dog hører området stadig ind under Rikos)
Styreform:	Monarki, hvor den nuværende konge hedder Vitos IV. I folkemunde går han under navnet Vitos den feje, grundet hans holdninger omkring Eadon, da han ikke tør gå imod landet. Ratvaen, der fungerer som kongens råd, er delt i to: Over- og underkammer.

Historie:

Rikos' historie har været præget af op og nedture. Før landet blev et monarki var der et stammeland, hvor økonomi, struktur og levevilkår var dårlige for folket. For mange år siden valgte datidens stammeledere derfor at slå sig sammen og komme frem til en løsning på dette. Eadon havde på daværende tidspunkt haft glæde af en ændring i deres styreform, og stammelederne lod sig derfor inspirere af dette. Eadonske rådgivere kom til landet for at hjælpe til med at ændre den daværende styreform. Monarki blev indført, og Rikos første konge, Mardox Rytar, blev kronet. Efter få årtier begyndte der at komme mere struktur i landet, og levestandarden blev forbedret. Sådan begyndte samarbejdet mellem Eadon og Rikos.

Men på grund af Rikos' fortid som et stammefolk, er det velkendt, at lovene ikke har så stor en betydning i landet, som kongen gerne ville have. Opstår problemer i samfundet, har de almene borgere altid fundet løsninger ved at snakke frem og tilbage og herudfra lave aftaler – frem for at bero sig på landets love. Opstår større problemer, plejer bønderne at opsøge de adelsmænd, de er underlagt – som sammen med sine råds mænd finder en fælles løsning. Kongen har prøvet at indføre love og paragraffer, men udførelsen af disse går oftest i sig selv med tiden, og de gamle aftaler, træder ind igen.

Det er velkendt, at Rikos længe har prøvet at efterligne Eadon på flere områder - økonomisk, styreformsmæssigt, kulturmæssigt med mere, da de gerne ville være ligesom dem. Men efter en stor handelsaftale de to lande imellem for nogle år tilbage, skete der noget, hvor de ikke er enige om udfaldet, hvilket forværrede den ellers gode stemning der var de to lande imellem.

Forholdet mellem Eadon og Rikos er ikke dårligt, men folket opfatter eadonerne som snobbende, arrogante og grådige – noget, som Eadon ikke vil have siddende på sig. Af denne grund befinder der sig en del eadonske rådgivere i Rikos, for at forbedre holdningen. Men ind til videre har Rikos ikke virket til at ville tage imod ordene, som de eadonske rådgivere kommer med.

De fleste rikosanere har et elske/had forhold til Eadon. Mange ser Eadon som den irriterende storebror, der altid irrettesætter en, men som også holder hånden over en, hvis der skulle ske noget. Der har før været eksempler, hvor Eadon er kommet Rikos til undsætning med fodfolk. Dette skyldes, at Rikos ikke har en stående hær, men mere en stående milit. For år siden prøvede en aklamesisk flåde – støttet af Lessantia, ad flere omgange, at gå i land på Rikos. Rikos spurgte Eadon efter hjælp, hvorefter der kort tid efter blev udsendt eadonske soldater til landet. Man ved ikke,

hvorfor Aklamesien og Lessantia angreb, men det er sket to gange siden – hvor sidste angreb var for få år siden. Rikos frygter derfor disse to lande, og ser alliancer med Eadon nødvendigt.

Eadonske militærfolk har siden disse kampe hjulpet med til at træne den Rikoske milits. Men de rikoske befalingsmænd har opfattet eadonerne som værende sløve – som om de enten ikke ville eller gad uddanne militsen. Dog gik uddannelsen af de i forvejen dygtige bueskytter fortræffeligt.

En af grundene til, at de eadonske militærrådgivere har svært ved at undervise den rikosanske milits, kan være den attitude begge parter ligger for dagen: Eadonerne mener, at ting skal læres fra bunden, øves utallige gange og at man vinder ved at være taktisk. Rikosanerne derimod mener, at man bare skal gøre noget, og håbe på, at det virker. Hvis ikke, blev der i hvert fald gjort noget, frem for at tænke for meget over det.

Kultur:

Rikos er et af de største landbrugslande i Panatria, hvorfor det ofte bliver omtalt ”Bondelandet”. De er et stolt folkefærd, da de tager glæde i deres arbejde – og ved at de er med til at brødføde mange andre lande.

Rikosaners humør kan skifte som vejret. Når solen skinner, og der kommer en god høst i hus, er folkene meget venlige og imødekommende. Men hvis høsten slår fejl, skal man lede længe efter folk, der brokker sig mere. Hvis høsten slår fejl, kan folket blive grådige og egoistiske, da landbrug netop er størstedelen af landets struktur – hvorfor der derfor kan opstå sult, hvis depoterne ikke er fyldt op

Trods det lavt varierede dyreliv, har landet mange jægere. Af denne årsag er Rikos kendt for at have nogle af de bedste bueskytter i verden. Årligt bliver der afholdt bueskyttekonkurrencer i hovedstaden og andre af de store byer. Konkurrencens præmie lokker selvfølgelig folk til Moniva fra nær og fjern – men unge mænd kommer især for at vinde et kys fra den skønne prinsesse. De seneste år er der også begyndt at blive arrangeret et stort bal på kongens slot efter den årlige konkurrence – hvor vinderen får lov til at sidde ved siden af prinsessen og senere på aftenen få en dans.

Hvor adelsmænd ofte har noget at gøre med militæret, har de rikosanske adelsmænd fokus på landbrug. De besidder derfor store mængder jord, og har mange bønder under sig. Adelsmændene er med i landes Ratva, som udgør kongens råd.

Sytamia

Hovedstad:	Esset
Primære racer:	Rykianere 15%, Ilshins 10%, Kiskanere 35, Talakinere 10%, Phalatinere 25%, andre 5%
Primære religioner:	Velant, Felterac, Hetitia, Teranis, Mirana
Import:	Korn
Eksport:	Metal, sten, får/uld
Klima:	Sydlig tempereret med tendens til lidt tørre vinde. Ikke megen nedbør hvilket gør landet knap så frugtbart som det eller ville være. Tørre løvskove og nåleskove, stenet jord
Særlige steder:	De store miner i Kassrak-bjergene
Styreform:	Feudal samfund hvor de enkelte fåreopdrættere og bønder er underlagt en adelig lensherre, der igen er underlagt kongen.

Historie:

Sytamia har i mange, mange år – næsten så længe som fortællingerne strækker og i hvert fald så længe, som de nedskrevne fortællinger siger været plaget af interne stridigheder. De oprindelige Sytamer var et barskt folk, der levede i små aflukker. Pga. det til tider tørre og stenede miljø, kunne livet være barskt for Sytamerne og det er først indenfor det sidste halve drageår, at der har været et egentlig styre i landet. Af flere omgange har Aklamesiens kejsere gjort forsøg på at styre Sytamerne og indlemme Kassrak-bjergene med alle dets metaller og værdier under Aklamesisk kontrol, men hver gang har det vist sig en anelse for besværligt for dem, at krydse Kassrak-højderyggen, der i et fladere, men ret uvejsomt terræn går sammen med De 13 tinder, der ligger i Aklamesien. Den naturlige grænse mellem Sytamia og Aklamesien opstod derfor der og selvom den ikke er direkte officielt aftalt, så har både Aklameserne men især Sytamerne valgt at befæste denne strækning meget hårdt og de vogter ret nidkært på hinanden.

Sytamernes mistillid til Aklamesien og magi opstod for ca. et drageår siden, da den daværende Aklamesiske kejser Hepsemas I sendte sin søn og sin datter ind i Sytamia på et charmeoffensiv. De to Aklamesere ankom med prompt og pragt til et diplomatisk møde med indflydelsesrige Sytamer. Heysewath og Himishath, der var tvillinger var i Sytamernes øjne som pragtfulde, farvestrålende fugle. Begge smukke med langt kulsort hår, mandelformede øjne og høje kindben. Heysewath var en dygtig kriger, der kunne imponere selv de dygtigste sytamske krigere og deres hustruer og døtre. Hans søster Himishath besad magiens egenskaber udover sin yderst forførende og manipulerende magt. Det lykkedes de to søskende at fordreje hovederne på en ikke uanseelig mængde af landets mest magtfulde mænd og kvinder ved hjælp af list og magi og snart havde Heysewath og Himishath påbegyndt et veritabelt rædselsregime i Sytamia med hjælp fra netop de krigere, der ellers havde været landets ledere. Tvillingerne gjorde med støtte fra deres far – Kejseren i Aklamesien megen skade i Sytamia, hvor de især tvang landets borgere til at leve i armod som slaver, for at grave dybt i Kassrak-bjergene efter metaller og ædle stene, men de henslæbte også deres liv for at bygge mægtige komplekser udtænkt af de to tyranner, for at styrke deres slægts position i landet. Mens Kejser Hepsemas I døde og derved overgav tronen i Aklamesien til sin søn Halawas II fortsatte tvillingerne med at styrke deres magt, kontrol og magiske indsigt i en sådan grad at historierne fortæller de lod sig formørke at stor ondskab. Deres regime blev så magtfuldt og af en sådan karakter at selv Kejser Halawas II kom til at frygte dem og lukkede grænserne til Sytamia. I Sytamia var det kun personer med magisk indsigt, der fik et tåleligt liv De blev uddannede til Himishaths personlige garde og var snart lige så berygtede som Himishath selv. De magikyndige, der nægtede at sværge hende troskab blev brutalt myrdet. Det samme gjaldt de krigere, der tjente under Heysewath. Da rædselstvillingerne nåede deres 30. regeringsår lykkedes det dog for en opstand, der have holdt sig skjult i mange år i Kassrak-bjergenes uvejsomme og hårde miljø at samle sig og til slut gå imod tyrannerne. Det ville have blevet en lang og tærende kamp for det allerede prøvede folk, men der skete et eller andet, der på blot én nat gjorde det af med Himishath og hele hendes garde af magibrugere. Efter sin søsters pludselige død forsøgte Heysewath at kæmpe sig vej tilbage til Aklamesien, men på vejen faldt han i et baghold og hans egen mest betroede garde vendte sig mod ham i et blodigt mord. Der går mange legender i Sytamia omkring, hvad der skete for tvillingerne den nat og hvem der stod bag opstanden, men der er stadig ingen beviser, der kan bevidne hvorfor Rædselstvillingerne regime styrtede i grus. Efterfølgende forsøgte man at tilintetgøre ethvert spor af deres hersken – man brændte biblioteker, styrtede mægtige og visionære borge og fæstningsværker i grus og lod det gå i forfald. Det hænder dog, at der af og til dukker magiske ting op fra Himishaths magiske og okkulte steder eller at nye underjordiske komplekser ser dagens lys, men oftest lader Sytamerne deres riddere fjerne spor af disse for frygten for Himishaths magi sidder i enhver Sytame.

Efter regimets fald og rigets langsomme genopbygning tog nogle nye, stærke personligheder kontrollen og førte Sytamia mod lysere tider. Således blev den tidligere mineslave Weryan accepteret som Konge af Kassrak-bjergene og senere konge af hele Sytamia. Han giftede sig (klogelig) med en ung pige fra et fiskerleje ved landets sydspids og forenede således bjerg og hav til ét kongerige. Den Weryanske slægt er stadig den, der sidder på magten i landet.

Kultur:

Den almene Sytame lever et ret hårdt liv med enten at fiske i havet ved landets kyster eller opdrætte de store horder af især får, der lever i Sytamias lidt tørre landskab. Folket her er barskt og en anelse mistroiske overfor nye ting. Uddannelse er ikke noget man gør noget særligt i – hverken i de større byer, medmindre man har mange penge, eller i oplandet, hvor de fleste arbejder hårdt og hvor håndværk læres af andre indenfor familien. Kulturen i Sytamia kan virke nådesløs og barsk. Man straffer folk ud fra principper om at forbrydelse skal straffes hårdt og man tjener kun sin berettigelse gennem hårdt arbejde på en eller anden måde. Sytamerne er absolut ikke glade for alt, der hedder magi og der er stadig rundt omkring folk, der brændes på bålet eller stenes til døde som troldehekse, hvis det viser sig, at de har magiske egenskaber. Præster og dets lige ser man ganske anderledes på, da de jo er valgt af guderne. Man frygter præsterne, men har brug for deres egenskaber. Er man kriger i Sytamia har man ganske andre og bedre muligheder for at vinde hæder og ære, da de har et ret udviklet riddersystem, der belønner dygtige krigere og som tillader, at en almen borger kan få status svarende til adelige, hvis denne skaber sig et navn som ærefuld og nogle gange frygtet ridder. Selvom sytamerne er et sammenbidt folk, er der dog en spirende lyst til at blive til mere. Den sytamiske kultur er blot nu ved at danne sig et grundfæste, som det kan udvikle sig fra. Dette betyder at sytamerne ofte nyder at høre fra omrejsende skjalde om fremmede egne, hvor man gør ting anderledes. Hvor Sytamia bevæger sig hen kommer meget an på den øverste magt i landet som enevældigt er kongen. Kongen selv og dennes indflydelse, ikke blot på selve Sytamia, men også landene omkring, kan åbne og lukke mange muligheder for Sytamia. Landet ser især over vandet mod Eadon, som de ser lidt op til og forsøger at indynde sig hos, samtidig med at de stadig gerne vil holde sig på god fod med Aklamesien, hvis store rigdom og overflod lokker, men hvis hær og især magibrugere også er en konstant trussel. Sytamernes største frygt som adelen og kongen ofte ynder at bruge mod befolkningen, hvis denne mumler om oprør, er netop, at Aklameserne med alle deres sære skikke og mystiske traditioner vil overtage Sytamia.

Talkinien

Hovedstad:	Ikilantos
Primære racer:	Talakinere 80%, Septonere 10%, Rykianere 5%, andre 4%
Primære religioner:	Ingen fundamenterede
Import:	Ingen
Eksport:	Ingen
Klima:	Subtropisk klima med spredt og meget varieret vegetation. Nogle steder jungleagtig skov, andre steder golde klipper eller nøgen jord. Ingen har endnu overblik over landets flora og fauna.
Særlige steder:	Den Forbudte By: Gamle rygter nævner Den Forbudte By, hvor der siges at være flere skjulte skatte end hjertet begærer. Nogle taler sågar om, at disse skatte inkluderer magiske ting. Dog er der ingen, der med sikkerhed ved, hvor denne by befinder sig – eller om den i det hele taget eksisterer – da dem, der er draget ud for at lede efter stedet, aldrig er vendt hjem.
Styreform:	Det er ikke meget man ved om Talkiniens styreform, idet landet ikke er i interaktion med andre lande. Rygterne siger dog, at hovedstaden har fået et overhoved. En magikyndig ved navn Iathon Mindovar, som har udnævnt sig selv til evnældig hersker. Han skulle efter sigende have rådgivere og vismænd under sig, men ingen kender til deres navne eller roller.

Historie:

De ældste bøger foreskriver, at Talkinien engang var det mægtigste land i Panatria. Landet var forud alle andre samfund i deres udvikling – både videnskæssigt men også teknisk. Dette var alle elementer, som var med til at bringe ufattelig rigdom til landet. Kongerne bøjede sig i støvet for Talkiniens magtfulde konge, Etarimos Zicháo, som mente, at talkinerne var hævede over alle andre racer. Men filosoffer påstår, at hovmod står for fald, og dette land var ingen undtagelse. Talkiniens hovmod, og troen på, at de var bedre end andre, ledte dem ind på tanken om, at selv guderne burde bøje sig for dem.

Hvad der præcist skete herefter, er der ingen der ved – men en stor katastrofe, som ødelagde hele kontinentets magtcentrum og kun efterlod ruiner, ramte pludselig landet. Af denne grund ligger mange af Talkiniens mest storslåede skatte nu skjult på bunden af det dyblå hav, hvor havfolket siges at herske.

Omkring Talkinien er vandet mørkt. Nogle siger, at gigantiske søuhyrer, med kæmpe fangearme og tænder på størrelse med fuldvoksne mænd, ligger på lur i vandet. Her venter de på både, som de kan overfalde og fortære besætningen om bord. Andre mener, at vandet er forbandet af guderne. Hvad man vil tro på, er op til en selv – men alle er dog enige om, at vandet byder på mere, end øjet kan se.

Kultur:

Som følge af det, talkinerne nævner som faldet (noget ingen talkinere ynder at snakke om), døde langt de fleste indbyggere i Talkinien. Dette efterlod landet næsten øde i lang tid. I Talkinien er der derfor endnu ikke megen kultur, da landet først for nyligt er begyndt at få nye tilflyttere. Visse talkinere siges at ville flytte til det, der engang var deres hjem, hvor andre drages af landets ret voldsomme historie.

Efter faldet spredtes de overlevende talkinere over hele kontinentet, i håb om at finde et nyt sted at kalde hjem. Men den efterfølgende forbandelse (læs mere under racen Talkiner) blev ved med at hænge over deres hoveder som et åg, der gjorde, at meget få ville stole på dem. Derfor blev de fleste overlevende talkinere og deres efterfølgere nomader, der rejser rundt for at tjene til dagen og vejen.

Nu om dage er Talkinien et meget lukket land. Fragtmenter af et engang storslået rige, der nu blot ligger som små øer af mere eller mindre golde klipper i det mørke hav. Men det forlydes, at en hovedstad er begyndt at blive dannet – noget der ikke har eksisteret siden faldet. Dette har bevirket, at flere talkinere er begyndt at søge mod deres tidligere hjem, i håb om at finde ud af noget om deres fortid - og gøre noget ved deres fremtid.

På nuværende tidspunkt omfatter landets små bosættelser hovedsageligt talkinere. Men en del eventyrlystne folk har også fundet deres vej til området, idet landet er fyldt med ruiner og gamle, ødelagte monumenter, som et levn fra Talkiniens storhedstid. Mange af de eventyrlystne tilflyttere, der har overlevet rejsen til de ødelagte øer, har prøvet heldet i disse ruiner. Dog er man begyndt at frygte for at grave i fortiden, da flere af disse folk på mystisk vis er forsvundet.

Meget lidt nyt kommer ud af Talkinien. De få og meget lavmælte rygter, der endelig kommer frem, siger, at "hovedstaden" har fået et magikyndigt overhoved. Det siges også, at denne har en ide om at løfte Talkinien op på sit tidligere stadie.

Tolduan

Hovedstad:	Den diplomatisk anerkendte hovedstad er Niros
Primære racer:	Ilshenere 20%, Kiskanere 20 %, Rykianere 30%, Septonere 10%, Zanaze 10%, andre 9%
Primære religioner:	Velant, Eleinann, Solan
Import:	Landet importerer ikke meget. Nogle af de få varer, der dog importeres er metal og sten.
Eksport:	Landet eksporterer ikke meget. En af de få varer der dog eksporteres er læder.
Klima:	Rent klimamæssigt er Tolduan det land, der varierer mest i Panatria. I den nordlige del af landet er der et subtropisk klima, hvor den sydlige del har et tropisk klima. Vegetationen er relativ lav, idet landet består af mange savanner og stepper. Især i den sydlige del forefinder der sig ikke mange planter og træer. Trods dette forefindes der mange sjældne, eksotiske og specielle dyrearter, der har tilegnet sig den barske natur.
Særlige steder:	Tolduan er særlig kendt for sine mange specielle dyr. Et af de steder, hvor dyrene trives bedst er Nydavia.
Styreform:	Tolduan har ikke én styreform, idet de 13 stammer arbejder ud fra egne love og regler. De fleste stammer er dog hierarkisk opbygget, med et overhoved, der normalt plejer at have et råd bestående af nogle vismænd. I lang de fleste af stammerne hersker der en patriarkalsk forståelse, hvor kvinderne ikke har meget at sige, der er dog enkelte undtagelser.

Historie:

Tolduan er opdelt i af 13 store stammer og en række mindre betydelige småstammer. Hver af de 13 store stammer er inddelt i mange forskellige klaner. Disse stammer har, så længe det kan huskes, altid bekriget hinanden. Dette har forårsaget, at stammerne aldrig har lagt fokus på at nedskrive historie eller uddannelse – andet end til krigere, bønder, bygmestre, og hvad der ellers var nødvendigt for at føre krige.

Igennem hele Tolduans historie har forskellige stammer forsøgt at forene landet - med og uden brug af magt. Men til den dag i dag er det kun lykkedes én person – Megnir af Sobu-stammen, som formåede at samle landet for 207 år siden. Under Megnir blev den største by i Sobu-stammens område lavet om til landets hovedstad og blev navngivet Niros.

Et politisk styre begyndte at vise sit ansigt med to repræsentanter fra hver stamme, som hvert halve år samledes i hovedstaden for at diskutere forskellige problemstillinger. I mange år så det ud som om, landet havde indfundet sig med den denne nye situation. Men efter Megnirs død var der ingen, der vidste, hvem der skulle overtage magten, fordi han ingen levedygtige børn havde fået. Dette forårsagede, at langt de fleste stammer, efter blot 50 år, løsrev sig fra styret, og krige atter brød ud stammerne imellem. Men fordi de 12 andre stammer aldrig afsatte Sobu-stammen som den øverste instans under løsrivelsesperioden, anser de omkringlæggende lande stadig den nuværende leder af stammen, Androx, som Tolduans overhovede. Der er stadig ingen der ved, hvorfor stammerne ikke har prøvet at afsætte Androx.

Nu om dage er Sobu-stammen stadig bosiddende i og omkring hovedstaden Niros. De er en af de eneste stammer, hvor deres klaner ikke internt bekrieger hinanden. Ydermere indgik stammen en neutralitetspagt med de to omkringlæggende stammer kort efter Megnirs død. Dette har sikret, at hovedstaden stadig er det eneste fredelige sted i Tolduan frem til den dag i dag. Alle stammer har dermed frit lejde til og fra hovedstaden, så længe de ikke kommer med en væbnet styrke.

Androx er en af de mere populære overhoveder i Tolduans historie. Han har evnet at ligge fokus på historie, viden og uddannelse af den nye generation. Dette har bevirket, at der inden for de sidste 15 år er blevet opført nogle af landets første egentlige undervisningssteder i hovedstaden. Kort efter deres opførelse tillod stammen at undervise børn og unge fra de andre stammer, men ind til videre har kun de to omkringlæggende stammer benyttet sig af dette tilbud – selv om det kun drejer sig om en håndfuld fra begge parter.

Inden for de sidste par år er der dog begyndt at vokse en lille form for usikkerhed i den ellers fredelige hovedstad. Khimata-klanen, der er kendt som den mest brutale klan, rygtedes at have fået et nyt overhoved – en der er anderledes end de forrige, men ingen ved det med sikkerhed. De teorier, der dog florerer fortæller, at han er kommet til magten ved hjælp af manipulation og sort magi, magi som landet ellers plejer at tage afstand fra – især Khimata-klanen,

da de så det som kujonagtigt.

Rygterne fortæller sågar, at nogen vil at belejre Niros med henblik på af afsætte Androx, men det vides endnu ikke, om det er Khimata eller deres allierede – eller dem begge. Hvad der dog vides med sikkerhed er, at Khimata-klanen har belejret nabostammen, og ser ud til at vinde slaget.

Kultur:

Tolduanerne er kendt som et indelukket folkefærd, der ikke kommer uden for landets egne grænser særligt ofte. De fleste beboere lever under hårde vilkår, da der er nærmest ikke er en dag uden krig mellem den ene eller den anden stamme. Fred er normalt ikke noget, de snakker om. Den almene Tolduaner er bange for, at deres overhoved måske vil se det som om, de ikke støtter op omkring deres egen stamme. Men det er ikke loyaliteten, der fejler noget, da Tolduanere er et meget loyalt folk – det er nærmere den længsel efter fred, som mange har haft. De fleste ved ikke engang, hvorfor de bekrieger hinanden, andet end, hvad de har hørt fra de mundtlige overleverede historier – som sjovt nok minder meget om hinanden på begge sider af konflikten.

Tiden, hvor de var samlet som et land, er noget mange borgere tænker på, men ikke tør sige. I folkemunde refererer man ofte tilbage til de 50 år, hvor landet var samlet under én fane som Sobu-dynastiet. De almene borgere er mere eller mindre positivt stemte overfor denne tid, da de dengang håbede på, at der ville komme varig fred i landet, og dette håb er blevet overleveret igennem flere generationer – også selv om de er blevet opdraget til at hade de andre stammer. Overhovederne er godt klar over, at der er noget, der ulmer, men vælger af uransagelige årsager at føre tingene videre, som de altid har gjort.

Da stammelederne aldrig har gået op i uddannelse, er der ikke mange i landet, der har nogen form for uddannelse andet end jordbrug, fiskeri, krigere og des lignende. Det er først inden for den sidste årrække, at der er kommet uddannelsessteder i Niros, som er åben for alle, men som de fleste stammer nægter at lade deres folk besøge. Dette har forårsaget, at magi er et meget sjældent syn i Tolduan – de fleste ser endda negativt på det, da det ikke er noget, som normale dødelige burde lege med.

Ze'Tazra

Hovedstad: Ze'Zari

Primære racer: Zanaze 70%, øvrige (herunder også børn) 30%

Primære religioner: Felterac, Teranis, Velant

Import: Metaller - øen er rig på god landbrugsjord og frodige skove, men der lader ikke til, at der overhovedet er nogen forekomster af metaller. Under alle omstændigheder udviser Zanaze folket meget lidt interesse i at dyrke eller at udvinde landets mulige rigdomme. Der importeres store mængder af læder især fra Tolduan.

Eksport: Den primære eksport er Zoraen, eller bedre kendt som Zoras's Lejesvende. Disse kvinder og mænd bliver lejet ud til lande, krigsføre eller andre der kan betale Zanaze folket "Ze'Talren" hvilket groft oversat betyder "krigerens vægt i guld". Selve den fysiske betaling kan dog betales i andre værdigenstande.

Klima: Subtropisk klima, med køligere kyststrækninger og varmere indland.

Særlige steder: Altazor Bugten: Omtrent i midten af Altazor bugten lige udenfor Ze'zari ligger det evigt forankret Altazor, et af de største skibe nogen sinde konstrueret. Det har ligget på dette sted lige siden den første Ze'Nar lod Altazor sejle ind i bugten og som den første trådte i land og derefter lod sit folk følge ham. Han lod derefter skibet forankre til bugtens bund, så Zanaze aldrig ville glemme hvor de kom fra. Efter flere tusinde år i bugten skulle man tro at Altazor ville have rådnet op og sunket til bunds, men det prægtige skib hinsides havet har ikke så meget som fået en revne over de flere tusinde år der er gået. De eneste skader det har fået er påført af de Zanaze der bor der. Man mener at den kraft der ligger i det uskadede skib som nu er Zanaze folkets åndelige centrum er noget der flyder gennem alle Zanaze, men hvordan man bruger denne kraft aktivt er for længst gået tabt. Når en ny Ze'Nar tiltræder laves en statue i metal af ham eller hende og denne sættes op som galeonsfigur på Altazor hvor den sidder indtil en ny Ze'nar træder til.

Styreform: Høvdinge enevælde med et rådgivende råd under sig. Høvdingen kaldes Ze'Nar

Historie:

Man ved meget lidt konkret om Zanaze folkets tilblivelse da de ikke selv skriver historier ned. Derved er enhver overlevering blandt dem sket via fortællinger, legender og myter. Handelspartnere og besøgende på Ze'Tazra har nedskrevet nogle af disse overleveringer, men hvor meget der er sandhed vides derfor ikke.

Den eneste kilde der findes på Ze'Tazra er nogle ældgamle metalplader, lavet af et ukendt metal, der sidder på inderskroget af Altazor. Skibet er således vidnesbyrd om Zanaze folkets oprindelse. Disse plader er der løbende nogle af Zanazes dygtigste der forsøger at oversætte. Den viden der hentes fra disse plader holder Zanaze meget tæt, men det der vides er at pladerne fortæller at Zanaze kom rejsende fra et land langt, langt borte. Deres oprindelsesland var ramt af en serie katastrofer som drog folket på flugt. Velsignet af en stor beskytter sejlede de afsted på en lang og farefuld færd, ledet af deres Ze'Nar ad en rute som man endnu ikke har kunnet finde for at nå til deres nuværende hjem.

Det siges da de endelig kom frem at her skænkede deres guddommelige beskytter dem Zanaze ritualer, Blodspagten, til gengæld for deres loyale mod, styrke og ære under den lange rejse. Ingen ved præcis hvilken guddommelighed der beskyttede dem eller hvad præcis hvorfor de blev givet ritualer, men det er tydeligt at Zanaze folket ikke er oprindeligt på dette kontinent da de er så markant forskellige fra andre.

Kernepunktet i Zanaze folkets kultur er således Blodspagten der gør et barn til en Zanaze. Dette ritual holdes stærkt i hævd for at ære den ukendte beskytter. Til at udføre blodspagten sværger en række Zanazes sig til at være Altazor beskyttere. De anses for at være det tætteste der findes på et præsteskab i Ze'Tazra og kaldes Keza. Blandt dem er den ældste altid lederen og ikke den stærkeste. De har ingen interesse i Ze'Nars ledelse af landet, men passer alle de pligter der er i blodspagten, afkodning af metalpladerne, vedligeholdelsen og beskyttelsen af Altazor samt andre mere åndelige opgaver.

Meget kort tid efter at barnet er blevet født overrækker moderen barnet til den tilstedeværende Keza, som så tegner det symbolet på beskytteren på barnets pande hænder og over dets hjerte, og derefter bliver det båret ind i et

tilstødende kammer der er blevet indrettet inden fødslen. Her føres det nyfødte barn henover alle de forskellige former for våben der tilbydes. Barnets Ze’Kam eller sjæl vil således reagere på et eller flere af våbnene og det er Kezaens opgave at aflæse hvilken. Hvis der ikke findes et våben i første forsøg skal barnet prøves igen årsdagen for fødslen året efter. Familien er således forpligtet til at træne barnet bedst muligt i det valgte våben – har de ikke i deres enklave en våbenmester der behersker det udvalgte våben må de enten sende bud efter en eller sende barnet til en anden familie nærmere en våbenmester. Dette våben er som oftest det våben som barnet senere binder sig selv til i Blodspagten. Først må en Zanaze i oplæring dog enten smede sit eget våben, vinde det i kamp eller finde det på anden vis. Hvis ikke det rette våben findes kan blodspagten ikke udføres og man anses ikke for Zanaze.

Når et blodspagt gennemføres indføres den nye Zanaze i Kezaens analer og skrifter.

Kultur:

Ze’Tazras kultur kan for fremmede virke både brutal og barsk. Ved første øjekast virker Zanaze folket hjertekolde og kyniske med trang til blod og kamp uden varmere følelser for hinanden, men hvis man bruger tiden til at sætte sig ind i deres særegne og hårde kultur vil man hurtigt finde ud af at dette krigerfolks civilisation bygger på meget spirituelle og æresfulde begreber. Meget få besøgende får lov til at betræde Ze’Tazras jord. Man skal først vise sig værdig til at komme på besøg i landet. Dette kan man gøre ved at blive direkte inviteret af en Zanaze som således tager det fulde, personlige ansvar for gæstens opførsel og handlen eller ved at bevise sit værd som kriger overfor en repræsentant for Ze’Nar. Denne sidste form bruges ofte i de mere officielle besøg og derfor er det som oftest krigere der benyttes som udsendinge og diplomater på Ze’Tazra.

Hvis man som gæst eller udefrakommende ønsker at bosætte sig som et ligeværdigt medlem af kulturen er dette kun muligt ved at gennemgå det samme ritual og træning som enhver anden Zanaze gennemgår og derved blive fuldgyltig Zanaze. Dette er dog ekstremt sjældent og der er i nyere tid kun to kendte eksempler på udefrakommende der har fået denne ære - Alzeran Mimeran, en høj Mester fra Hanarah, der vandt over Ze’Naren i tvekamp samt Jamri Kulsin, en ukendt kriger fra Fyrgien.

Kulturen i Ze’Tazra bygger på krigerens ære og bedrifter. Jo mere ære, integritet og indflydelse en kriger har, jo flere kampe han har vundet desto større er hans indflydelse og jo større vægt har hans ord. Over dem alle er den største kriger blandt Zanazes Ze’Nar som er deres leder. En Ze’Nar vælges gennem opfordret eller uopfordret tvekamp. Denne tvekamp er oftest til døden, da det at fragive sig en Ze’Nar titel ofte er et tegn på svaghed og tabt ære. Den der vinder tvekampen har således titel af Ze’Nar. I visse mere fredelige tilfælde hvor tvekampen er mere symbolsk bedes den tidligere Ze’Nar om at leve således at han eller hun kan agere rådgiver for den nye hersker.

Under sig har Ze’Nar en gruppe af Than. Than er hvad man kan kalde Ze’Nars riddere – de mest trofaste, dygtigste eller mest loyale krigere. Det er en stor ære at blive Than da man ikke blot får stor ære, men også fordi man har opgaver som rådgivere, udsendinge, diplomater, forsvarere direkte for Ze’Nar. Mange af de mænd og kvinder der besidder særligt betroede stillinger i Za’Tazra er således Than.

Hvis man i Ze’Tazra begår en forbrydelse er det således også Than der afsiger dommen og straffen. Den eneste mulighed man har får at gøre indsigelse mod en domsafsigelse er en tvekamp mod en Than. Vinder man denne tvekamp er man så at sige rensat for skyld i det mindste indtil en anden Than rejser tiltale. Hvis en Than begår en forbrydelse svarer denne til Ze’Nar alene.

Landet bygges op om mindre enklaver, der typisk centrerer sig om en stærk lederfigur eller konger og dennes familie. I hver af de større enklaver er der træningscentre, hvor børn og unge trænes og oplæres til at gennemgå Blodspagten hvor en kriger binder sig med blod til deres udvalgte våben og derved bliver Zanaze. Dette ritual i sig selv er det aller vigtigste i hele Zanaze folkets trosverden og indtil man har lavet blodspagten tælles man ikke med i folket og ens ord har ingen vægt, man har ingen ære. Det er også først ved dette ritual at et Zanaze barn får sin grønne hudfarve. Indtil da ligner de hvilken som helst andre børn i Panatria.

Zanaze folket trænes som krigere fra helt små af. Allerede som babyer vælger et Zanazebarn sit våben og dette våben trænes barnet i gennem sin opvækst indtil det kommer til skelsår og alder. Denne oplæringstid kan variere meget fra barn til barn, men man anses først som voksen når man kan beherske sit våben tilfredsstillende. Opvæksten for et

Zanazebarn kan virke hårdt men udover den hårde og nogle gange farlige træning oplæres børnene med fast og kærlig hånd i at være loyale, ærlige, ærefulde og forstå ikke blot deres eget folk, men også andre personer og krigskunsten i det hele taget. De trænes således til at være de stærkeste af de stærkeste, men stadig med æren over alt. En Zanaze vil aldrig vinde en kamp for enhver pris hvis det betyder at de skal benytte ufine tricks for at vinde. De oplæres dog til at forstå værdien af alle krigens kneb og i krig kan de være nådesløse.

Forholdet mellem Zanazes alene præges ofte af dyb tillid og broderskab om end de ofte kæmper tvekampe indbyrdes om magt, position, indflydelse og for at afgøre stridigheder. Denne dualisme kan være svær for udefrakommende at forstå, men blandt folket selv er død i kamp og ved en andens våben en del af hverdagen. De anerkender at døden kan indtræde og så længe dette sker med ære er det ingen skam eller kilde til vrede. Enhver kriger der dør med ære kan være ganske forvisset om at en anden eller flere andre vil tage sig af hans familie indtil de kan klare sig selv. Derfor er der sjældent nogle Zanaze der ikke har et tilhørsforhold eller som må sulte eller fryse – heller ikke selvom de ikke længere kan kæmpe.

Når en Zanazekriger har gennemgået Blodspagten og bundet sig til sit våben forventes det næsten af alle at de tjener i nogle eller flere år i Zoraen, der er Ze'Tazras indtægtskilde. Således kommer alle Zanaze ud i verden og møder andre racer før Ze'Nar igen kalder dem hjem til tjeneste.

Livet i Panatria

I Panatria går tiden sin vante gang og langt de fleste væsner markerer tidens gang. I langt de fleste civiliserede samfund markerer man tiden i timer, dage, måneder og år. Da tidstællere og andre tidsmaskiner som ure er meget sjældne hænger man sig som oftest ikke i de enkelte timer men mere tider på dagen. Her regner man som regel morgen, formiddag, middag, eftermiddag, aften, sen aften og nat. Hvis man skal måle mere præcis, f.eks. tiden det tager at koge noget eller lignende bruger man i stor udstrækning timeglas som fås i mange varianter og størrelser. Nogle kan måle ned på få minutter mens andre måler flere timer. Ifølge de lærte tager et døgn 24 timer, men da det er dyrt med lys, som lamper og stearinlys arbejder de fleste kun de få timer solen giver mulighed for. Disse tider variere fra tidspunktet på året og hvor i Panatria man befinder sig.

Kalender

Panatrias kalender har 12 måneder med 30 dage i hver. På en måned er der 5 uger med 6 dage i hver, hver af disse dage er opkaldt efter de 4 guder for årstiderne, samt dragen Raxeranizarr og Panaterion selv. Dagen hedder derfor: Inan, Ixan, Izan, Iran, Axan og Eron. Ugerne kaldes som regel 1. til 5. uge og månederne er opkaldt efter dragernes ord for årstidernes forskelle. Den oversættelse der er skrevet her er ikke ordet oversat, da dette er umuligt pga. dragernes komplekse sprog men mere en fortolkning af selve følelsen i ordet. Det skal her slås fast at denne kalender er den mest udbredte i Panatria og benyttes af de fleste, men at bl.a. dragerne ser dette påfund som et alt for kortfattet og ubrugeligt system. Dragerne deler ikke tiden i Panatria yderligere op en deres måneder, da de ser tidsmålinger lavere en dette som unødvendige. Dette skyldes nok deres lange alder og at de ikke har behov for at sove hver nat som de fleste andre racer.

Ugedage

Dag i ugen	Uge navn	Betydning
1	Inan	Eleinanns dag
2	Ixan	Inixias dag
3	Izan	Alizares dag
4	Iran	Miranas dag
5	Axan	Raxeranizarrs dag
6	Eron	Panaterions dag

Årskalender

Navn og betydning	Årstid	Vores kalender
Othrax – Vindspejl	Vinter	(januar)
Shuxrir – Mørke længsel	Vinter	(februar)
Osvarth – Tanke skjul	Forår	(marts)
Vaerinir – Blege måne	Forår	(april)
Vixpev – Hjerterbrand	Forår	(maj)
Rauxsis – Himmel flugt	Sommer	(juni)
Iskrinir – Lyse tider	Sommer	(juli)
Aujirie – Røde sol	Sommer	(august)
Hauclimyr – Sjæle høst	Efterår	(september)
Oraxiul – Stjerne drys	Efterår	(oktober)
Lauxiri – Stormvinge sus	Efterår	(november)
Lixarthiel – Hvide ånde	Vinter	(december)

Festerne

På et år er der få dage som ikke falder ind under de gængse måneder, disse er globale festdage og i sagens natur fridage for alle. Der fejres forskellige begivenheder. Det kan variere fra område til områder hvordan man fejrer disse dagen men fælles for alle samfund er at man fejrer disse dage med store fester. Hver 4 år er der en ekstra dag, denne fejres lidt specielt ikke om dagen med om natten. Denne begivenhed kaldes maskefald.

Maskefald (skudår)

Maskefald sker kun hvert 4. år, dette sker for at imødegå den forskel der kan være i årstiderne så året passer til disse. Maskefald fejres fra sen aften og hele natten til solen står op. Når solen står op sker højdepunktet, nemlig maskefald hvor det siges at alle masker falder. Maskefald fejres som regel med store maskerade fester og dans på gaderne. Alle bære maske og denne aften er der mulighed for at gemme sig bag sin masken og fortælle sine nære ting som ellers er svært. Det er også denne nat man kan udleve sine drømme ved at lade som om man er en anden, men ved solopgang skal masken falde og her finder man så ud af hvem er hvem. Historien bag maskefald er en kærligheds historie om en prins der brændende ønskede at lære sin kommende brud at kende. Han drog derfor af sted for at tjene hos hende som hendes tjener. Det siges at prinsessen forelskede sig i tjeneren og da brylluppet skulle stå kastede hun sig ud fra et tårn for hun kunne ikke få sin elskede. Derfor skal alle masker falde ved dag gry så masken ikke forhindre folk i at lære hvem de er.

Håbenes dag (Forårsfest)

Håbenes dag er de fleste år, årets første helligdag og årets forårsfest, det er her man fejrer foråret har fået fat og sommeren er i vente. Efter den lange mørke vinter har man brug for at samles om håbet og se fremad. Det siges at håbet lige er vågnet til live og derfor ønsker at blive brugt. Derfor er der også mange der bruger dagen til at fri på, da det siges at der findes et næsten magisk heldig stemning denne dag. Denne dag fejres med en stor middag ved middagstid og helst udenfor hvis vejret tillader det.

Legenes dag (Legenes dag)

Denne helligdag kaldes for legenes dag og er en fest for legen og dens centrale rolle i verdensskabelsen. I de mindre samfund fejrer man muligheden for at lege med sine børn og laver små dyste som trillebør løb, sække hop mm. Her er det børnene og legen der er i centrum og man fester med sine børn til sent ud på aftenen. I de større byer har man dog gjort mere ud af dysten en legene. Her holdes store ridder turneringer og dyst i forskellige discipliner så som spydkast, ringridning mm. Her kåres vinderne til den store fælles banket hvor der spise, drikkes og danses til langt ud på natten.

Frugtbare sol (Høstfest)

Denne helligdag kaldes for frugtbare sol og er en høstfest hvor man fejrer at man har fået afgrøderne sikkert i hus og det er også her der er tradition for at gifte sig. I de mindre samfund er festlighederne mest om aftenen med et overdådigt måltid med spil og dans. I de større byer pynter man op i gaderne med neg og flag i mange farver. Her fester man på markedspladser med musik, dans og spil. Om aftenen samles man i venners lag for at nyde en godt måltid og hygge sig.

Det onde vågner (Vinterfest)

Dette er en lidt speciel helligdag da den starter allerede aftenen før. Her barrikadere man sig nemlig i sit hjem, slår skodder for vinduerne og sætter ekstra slå for døren. Det siges nemlig at denne nat vågner alt ondskenen op til fuld styrke og vandre igennem Panatria og vælger deres ofre. Denne nat sover alle i huset sammen for at være hinanden nære og mange skiftes til at holde vagt og tjekke døre og vinduer. Når solens første stråler rammer så åbner man op og glæder sig over man ikke blev ramt af ondskenen. Den næste dag bruger man i familien og gode venners selskab hvor man stille fejrer at må kom igennem den første nat og samler mod til vinterens strabadser.

Årets ende (Nytår)

Denne helligdag fejres mest om aftenen hvor året skifter og man fejre at man har overlevet det gamle år og kan give sig i kast med et nyt år. Festen er meget ens for hele Panatria, man spiser en god middag i familiens skød og så mødes man på gader og stræder og danser og synger indtil natten er godt i gang hvor efter man tager hjem, hver familie til sit hjem og fejre resten af aftenen og natten indtil man går i seng.

Tidsalдре

I Panatria tæller man somre og vintre, både for at holde styr på tiden men også for at fejre fødselsdage og jubilæumsfester. En sommer og vinter tælles som et år og 1000 år tælles som det meget ukorrekte enhed, et drageår. Dette påfund har eksisteret i så lang tid at ingen kan huske hvordan det blev skabt, men det er ikke noget man har lært af dragerne som ser denne måle enhed som underlig. En drages alder måles nemlig ikke i enheder af 1000 år men i livscyklusser og en livscyklus kan være 2000 år eller 5000 år, det kommer an på mange indviklede faktorer som ikke skal nævnes her. Dog er dragerne enige med de fleste andre racer om at inddele årer i tidsaldrer. En tidsalder varer fra en stor verdensomspændende begivenhed til en anden, men har det med ramme ca. 5-6 drageår altså 5-6000 år. Man lægger ikke årene for hver tidsalder sammen men nøjes med at tælle fra tidsalderens første år og frem. Så vi er i 5. tidsalder år 978.

1. tidsalder – Panaterions folk

Denne tidsalder kendes bedst for Panaterions folk som levede og uddøde i denne tidsalder. Det var Panatrias første tidsalder lige efter at verden blev skabt. Der er ikke meget nedskrevet om denne tidsalder, da Panaterions folk ikke selv har nedskrevet noget. Det menes at denne tidsalder har taget ca. 4800 år, men dette vides ikke med sikkerhed.

2. tidsalder – Dragernes komme

Denne tidsalder kendes for dragernes tilblivelse i verden. Der findes mange optegnelser for denne tidsperiode men langt de fleste er skrevet på dragernes sprog som de fleste ikke kan læse. Dog vil større biblioteker have informationer stående man kan slå op i, hvis man da kan læse dragernes sprog. Kort fortalt blev dragerne skabt i starten af denne tidsalder og det er derfor tidsalderen kaldes Dragernes komme. Men tidsalderen dækker også over dragernes mistro til verden og hinanden og om drager der lige så stille isoleres sig på ensomme steder i Panatria for at samle viden. I slutningen af denne tidsalder er der så megen had mellem dragerne at en krig er nært forestående. Denne tidsalder menes at have taget ca. 6100 år.

3. tidsalder – Dragekamp, skabelse

Denne tidsalder kendes bedst for skabelsen af de mange racer og tilblivelsen af den store Panteon. Dog skal man ikke glemme at starten af denne tidsalder også indeholder dragernes store kamp som varede de første 3-4000 år. Det var først i slutningen af denne tidsperiode at skabelsen af de mangfoldige racer og grundlæggelsen af Panteon og de forskellige love omkring guderne, fandt sted. Denne tidsalder menes at have taget ca. 5500 år.

4. tidsalder – En ny verden

Denne tidsalder er ikke kendt for så mange store begivenheder, men mere for en lang periode hvor alle de nye racer fandt sig på plads på Panatria og begyndte at forme folkeslag og riger. Der er selvfølgelig mange mindre krige, udviklinger og meget andet at fortælle om denne periode som jo er den mest interessante pga. alle de nye racer. Men langt de fleste ting der kan nævnes her er af lokal interesse for mindre dele af Panatria og ikke af global interesse. Denne tidsalder menes at have taget ca. 6000 år.

5. tidsalder – Det ukendte

Denne tidsalder er den vi lever i den dag i dag. Der er endnu ikke indskrevet nogen større begivenheder for denne tidsperiode i de store biblioteker, men vi er også kun små 978 år inde i denne periode, så mange ting kan ske.

Penge og andre værdier

I Panatria findes der lige så mange måde at handle på som der er handlende i verden. Dog kan alle i verden blive enige om mønterne har den samme værdi. Et platin stykke svarer til 10 guld stykker og 1 guld stykke modsvarer 10 sølv stykker og 1 sølv modsvarer 10 kobbermønter. Ud over mønter er det også bredt accepteret at betale med værdipapirer bare disse er stemplet af et handelshus man har tillid til. Hvor meget disse værdipapirer er værd er skrevet på disse, plus at de hver især bære handelshusets stempel. Intern mellem handelshusene accepteres også handels barer som er guldbarre med handelshusets stempel. Disse er deres vægt værd i guld, og omregningen af disse fastsættes af handelshusenes råd.

Hvis man skal bære værdier over større afstande tyer man ofte til smykkestenene men deres værdier variere ofte meget og er derfor ikke en sikker handelsvarer. Smykker, malerier og andre kunstgenstande er ofte også i meget høj kurs men deres værdi variere så meget fra sted til sted at det gør det umuligt at bruge som betalingsmiddel. Derfor bliver de ofte brugt som symbol på velstand i stedet.

Folkeslag og racer

Der findes mange folkeslag og racer i Panatria og det vil aldrig være muligt at beskrive alle disse i detaljer. I dette kapitel vil vi derfor koncentrere os om de vigtigste og mest udbredte racer og folkeslag. I Panatrias mangfoldige verden eksisterer der næsten alle de forskellige fantasy væsner som man kan komme på, Yuan-ti, Liches, Drager, Beholders, Feer og alle mulige andre væsner som man kan forestille sig. Hvor Panatria adskiller sig fra så mange andre Fantasy verdener er dog at der ikke findes orker og gobliner i denne verden. Disse væsner er i stedet forskellige afarter af kaos væsner. Kaosvæsner er forvitrede væsner der engang var stærke racer men som er ramt af den berygtede kaossygdom Kaos Forfald. Da verden blev skabt, levede der en race på den guldne planet Panatria. Denne race var en blanding fra de 2 store folk for henholdsvis lyset og mørket. Efter den store krig hvor de to store hærledere blev opslugt i deres kamp og blev blandet til Panaterion, Panatrias øverste gud. Levede de to folk på Panatria og blandede sig med hinanden og skabte det første folk som i dag ikke er navngivet, andet som det første folk. Man ved næsten intet om dette folk for det uddøde længe før det nåede at nedskrive erindringer. Stortænkere mener dog at dette folk besad en helt speciel viden og derfor leder man stadig i ruinerne af deres civilisation efter svar. Fragmenterede individer af dette uddøde folk er vendt tilbage til livet og lever i dag i verdenen og kalder sig selv Ta'ari. Det er desuden også vigtigt at være opmærksom på, at der ikke findes en menneske race i Panatria, men i stedet flere racer som minder om mennesker. Hvis der står beskrevet under racen, at de ligner mennesker, skal det derfor tages som en forklaring til dig, så du kan forestille dig dem.

Størstedelen af alle racer lever blandt hinanden og de er som sådan ikke opdelt i folkeslag. Der er enkelt undtagelse fra dette som f.eks. Zanaze, hvis civilisation stadig består udelukkende af dets eget folk, men mange af dem er også draget ud i verden for at søge hæder eller tjene som dygtige lejesoldater.

Civilisation

Som regel skelner man mellem det civiliserede folk og det uciviliserede folk. De civiliserede folk er de kendte racer som har skabt samfund og lande ud over hele Panatria. Disse folk har døbt sig selv civiliserede og ser derfor de uciviliserede som vilde og farlige, ja nogen steder endda som monstre. Derfor holder mange andre mere eksotiske racer sig for sig selv for ikke at vække harme eller skabe problemer. Dette har skabt et skel der gør at de fleste racer kan se på de andre store racer og mene de alle er normale, men når de møder Yuan-ti eller fe så er det i bedste fald et eksotisk væsen eller i sværeste fald et uhyggeligt monster. Det betyder også at langt de fleste lande er bygget på de store racers forståelse for civilisation og fungerer efter et genkendeligt system, som dog forandre sig fra område til område.

Fødsel og halv racer

I starten hvor alle racerne var ny skabte skete der ofte muteringer når forskellige racer fik børn sammen. Disse halv racer var en mellemting mellem moderens og faderens racer egenskaber og de fortrin der var stærkest skinnede igennem i den nye race. Dette skyldes højst sandsynligt at den magi guderne brugte til at skabe racerne med, stadig var aktiv i dem og derfor kunne videreskrabe nye former. I dag sker den slags meget sjældent og endnu sjældnere overlever et barn hvis egenskaber har forsøgt at mutere. Derfor når to forskellige væsner får et barn, vil dette arve træk og race efter den af forældrene hvis race er stærkest. Nogle sjældne gange sker det at barnet bliver en helt tredje race, men dette skyldes som oftest at begge forældre har en far eller mor som er af samme race som den anden forældres far eller mor.

Raceliste

I dette kapitel præsenteres de forskellige racer, du kan spille i Panatria. Dette er kun et lille udsnit af de racer, som eksisterer i Panatrias mangfoldige verden. Det er vigtigt at være opmærksom på, at der ikke findes en menneske race i Panatria, men i stedet flere racer som minder om mennesker. Hvis der står beskrevet under racen, at de ligner mennesker, skal det derfor tages som en forklaring til dig, så du kan forestille dig dem.

Hykarie / Hykarier (*Åben for alle*)

Voksenalder/max: 15 / 200

Sprog: Fælles sprog

Særlige egenskaber: Ingen.

Udseende: Hykarier ligner mennesker, men hvis de har særlig kontakt til deres kræfter kan de få træk fra deres ophav. Dette kan være lysende hud, lysende øjne eller lign.

Påklædning: Som mennesker, medmindre de ved, hvad de er. Nogle Hykarier føler gennem deres ophav en trang til at klæde sig i lyse farver, men dette er intet krav.

Personlighedstræk: Forvirrede, Dybtliggende trang til at være gode, rolige opmærksomme, indsigtsfulde, kloge

Historie:

En Hykarie er et menneske, der i sin slægt har blod fra en guddommelig tjener. Disse tjenere blev skabt af guderne til at leve på de guddommelige planer, hvor de varetager forskellige opgaver sammen med guderne eller bliver sendt til Panatria på opgaver for guderne. Det kan være alt fra at vejlede personer eller bringe beskeder. Til gengæld for at være gudernes tjenere og budbringere skulle disse væsner vælge enten at tjene det gode og kun gøre gerninger af det gode eller tjene det onde og gøre gerninger af det onde. De efterkommere der gennem tiden opstod af det gode fik navnet Hykarier som betyder "Lysets sang"

Kultur:

Medmindre en Hykarie er født til at gøre noget bestemt er det sjældent at den enkelte ved, at den er Hykarie. Flere Hykarier bliver skabt i kærlighed mellem en tjener af det gode og et menneske og i særligt tilfælde med bevidstheden om at Hykarien skal spille en særlig rolle i skæbnens tæppe og derfor har et mål eller en opgave, som den er født til. Hykarier vokser som regel op blandt andre racer i den kultur som moderen eller faderen tilhører. I nogle tilfælde går det op for Hykarien, hvem den er, hvilket kan resultere i at den i større grad søger tjeneste i præsteskabet eller som hellig kriger – i håb om at komme til at møde sin mor eller far fra det guddommelige plan. Nogle Hykarier vier deres liv til at hjælpe, hvor de kan for at leve op til det krav, de stiller til sig selv og som ligger latent i deres blod, men andre bliver bitre over at være blevet efterladt og vender sig i stedet imod deres ophav. Enkelte steder i Panatria lever Hykarier sammen i små samfund, hvor de søger viden og indsigt i deres blods kraft og viden om guderne, planerne og egne evner.

Ilishin / Ilishinere (Åben for alle)

Voksenalder/max: 100 / 500

Sprog: Fælles sprog

**Særlige
egenskaber:** Ingen

Udseende: Ilishinere ligner andre mennesker men har træk fra det element de er født til. Det kan være hudfarven der matcher elementet eller streger i huden. Nogen gang kan deres øjne også afspejle deres element ved at regnbuehinden glæder i elementets farve.

Påklædning: Klæder sig gerne i "naturlige" farver – kan især godt lide farver indenfor deres eget element.

Personlighedstræk: stolte, nysgerrige, stærke, modige, drømmende, søgende, flyvske

Historie:

Ilishins var oprindeligt 4 separate folkeslag. De fire første, der blev skabt af de fire element gudinder, da de begyndte at fylde Panatria med skabninger for at glæde Panaterion. De skabte hvert et folk i deres eget billede, men i de mange mange år, der siden er gået, har disse fire oprindelige folkeslag blandet sig til ét og taget fællesnavnet Ilishin som betyder "De dansende". I begyndelsen tjente Ilishin gudinderne ved at gå til hånd i de opgaver, som de fire fandt nødvendige og de fik i den forbindelse adgang til forskellige magiske egenskaber. Hurtigt blev det dog tydeligt, at Ilishin folket var for selvstændige og ivrige til blot at agere tjenere og de fik lov at leve frit. Det var dén gave gudinderne gav deres første "børn". Ilishins gør sig godt i enhver social kreds og man kan derfor finde dem både i kongeslægter og som almindelige bønder.

Kultur:

Ilishin lever alle steder i Panatria og blander sig gerne med andre racer, hvis de føler, de har noget tilfælles med dem. De lever i bjerge, skove, på stepper, i byer og nogle endda under vandet. Den tætte kontakt, de har til elementerne gør, at de forholdsvis let tilretter sig efter deres leveforhold og får det bedste ud af naturen omkring dem. De lever i enklaver omkring et råd bestående af fire Ilishins. Det er en tradition, der spores tilbage til de fire gudinder, der skabte dem. Rådet er den øverste instans blandt Ilishins og selvom rådets beslutning er absolut og ikke til diskussion, får den enkelte Ilishin ret stor frihed til at træffe personlige beslutninger uden indblanding fra de øverste. I den enkelte familie er moderen den største autoritet. Hun er den, der giver liv og derfor familiens mest centrale person. Det er ikke fordi Ilishins lever i et fuldt ud matriarkalsk samfund, men der ligger en latent respekt for evnen til at skabe nyt liv. Netop derfor er Ilishins med helende evner særligt beundrede og respekterede, da det er et tegn på, at de er velsignede af gudinderne selv. Ilishins er ligeledes kendt for deres fabelagtige evner indenfor dans og musik. Alt efter, hvor de er født, er dansen og musikken ofte den mest brugte måde at udtrykke følelser på, selvom mange Ilishin også er både digtere og fantastiske kunstnere. Det siges, at i dansen kan en Ilishin nå til selve kernen af livet selv og meget fokuserede Ilishins søger den ypperste kontakt og ekstase netop gennem dansen og musikken. Man skal dog ikke fejlagtigt tro at Ilishins så kun er fredelskende dansere, for deres "dans" bliver ofte overført til kamp, hvor de er formidable krigere, der i særdeleshed er kendt for at benytte sig af et kortsværd i hver hånd.

Kisik / Kisikanere (*Åben for alle*)

Voksenalder/max: 13 / 110

Sprog: Fælles sprog

Særlige egenskaber: God overlevelses instinkt.

Udseende: Kisikanernes blod kan vise sig på forskellige måder. Da deres skaber havde en forkærlighed for kattedyr er træk som knurhår, haler, spidse tænder og forlængede negle ofte at se blandt Kisikanere. Nogle af dem vælger at skjule disse træk og fjerne eventuelle spor af deres fortid, mens andre vælger at bære deres træk med stor stolthed. Det er dog sjældent, at man ser Kisikanere, der er mere dyriske end menneskelige. Det er som om, det blot er et strejf af dyret, der forbliver i dem. De har fuldt ud talens og tankens kraft som alle andre tænksomme racer, selvom deres tilblivelse er ganske særlig.

Påklædning: Kisikanere klæder sig, hvordan end man ellers klæder sig der, hvor de lever. De er gode til at tilpasse og vil ofte vælge at klæde sig som er standart i området, også selvom de kommer til et ganske nyt område.

Personlighedstræk: Kisikanerne har lige så varierede personligheder, som der er kisikanere. De er ikke bundet af et særligt fællestræk, da de er efterkommere af en masse forskellige slags dyr med forskellige karakteristika.

Historie:

Da de 4 søstre havde skabt liv i Panatria, blev en gud skabt til at lære de mange umælende dyr at leve i Panatrias natur, at jage og at udnytte hver deres egenskab. Denne gudinde levede en tid som hvert enkelt dyr, for at lære hver dyreform at kende og forstå, hvordan dyret sansede verden omkring sig. Hver gang hun havde levet en tid som dyr og igen tog sin oprindelige form, havde hun skænket sin dyriske kærlighed til et af de væsner, hun levede som, idet hun næsten forglemte sig selv. Af frygt for, hvad Panaterion og de 4 søstre ville sige til de børn, hun bar – blandinger af gud og dyr, fødte hun sine børn i skjul i en mægtig lund, i en hule og lod dem vokse op der, inden hun igen måtte forlade dem for at tage form efter et nyt dyr. Som tiden gik – hurtigt for en gud, men langsomt for en dødelig, lærte hendes børn at leve som et folk og begå sig, som de bedst kunne. De var blevet skænket deres mors evne til tanke, men havde delvis bevaret dyrets instinkt og evne til at tilpasse sig og overleve. Hver gang gudinden vendte tilbage blev nye børn føjet til hendes flok og snart var lunden og hulen blevet for lille og de begyndte at vandre frit overalt i Panatria. Da de andre guder blev opmærksomme på, hvad der var sket havde Kisikanerne delt sig og levede som en del af Panatrias øvrige folk. Deres mor og andre guder gik i forbøn for dem ved de 4 søstre og Kisikanerne fik lov at forblive.

Kultur:

Den Kisikanske kultur beror sig meget på følelse, intuition og instinkt. Visse Kisikanere ynder at lave ritualer, hvor de søger tilbage til dyret i dem, fordi de mener at dette dyr er deres beskytter og at det vil lede dem på deres vej gennem livet. De fokuserer ikke på et bestemt område eller en bestemt måde at leve på, men er i stedet meget dygtige til at tilpasse sig bedst muligt for at overleve. Nogle Kisikanere vender sig til det blodige vildskab, der findes i dem – som vilde lejesvende, mens andre søger den spirituelle del af deres blod. Kisikanerne siges at være så mangfoldige som dyrene i Panatria og af samme grund er de også blevet et af de største og mest indflydelsesrige folkefærd i Panatria.

Phalatin / Phalatinere (*Åben for alle*)

Voksenalder/max: 15 / 70

Sprog: Fælles sprog

Særlige egenskaber: Gode til at få noget ekstra ud af jorden omkring sig.

Udseende: Robuste og oftest lidt grovere pga. deres vilje til at knokle hårdt i marken trods vejr og vind.

Påklædning: Deres klæder er ofte simple, da de ikke særligt ofte stræber efter fine klæder, guld eller magt, men finder en vis tilfredshed i at være sig selv og klæde sig, som det hører sig i det område de vokser op. Dette er dog ikke ensbetydende med at en Phalatin altid holder sig tilbage. Der er også historier om Phalatinere, der bliver konger eller som lever deres liv som helte – men dette er oftest fordi, de finder en tilfredshed i at udfylde den rolle, de har fået.

Personlighedstræk: En Phalatin søger at finde sin indre tilfredshed og leve i overensstemmelse med sine traditioner og sine egne moralske overbevisninger. Hvis en Phalatin ikke lever i fred med sig selv, kan han eller hun blive meget frustreret og kaste sig ud i en livslang søgen, for at finde netop sin plads i livet – Hellere at være på evig jagt, end at forfalde til et liv, hvor man er uærlig overfor sig selv. Phalatinerne er kendt for at være meget trofaste og kærlige overfor dem, de stoler på og elsker, men de kan også let blive melankolske og deprimerede, hvis de bliver svigtede.

Historie:

Da alle racer var nye i Panatria og alle forsøgte at finde sig til rette på den jord Panaterion havde skænket dem som gave, velsignet af guderne, fordi de var deres børn, var der nogle få i hvem mørket havde større magt end i andre. Snart begyndte racernes forskellighed at stå imellem dem og de begyndte at yppe kiv og strides. De blev forvirrede over, hvad deres plads var i verdens orden og stræbte efter magt og indflydelse – rakte efter guderne. Der var dog flere for hvem kampen og ufreden bragte sorg og de søgte i stedet sandheden i at stå sammen, at dyrke jorden og udforske de mange rigdomme Panatria kunne tilbyde dem. De startede ud som mange forskellige racer, men deres vilje til hårdt arbejde, til at tænke simpelt og til at finde fred og lykke i at dyrke jorden og gøre sig fortjent til deres liv, gav dem behovet for at læne sig op ad hinanden og som tiden gik gled de sammen og blev til ét stort og somregel fredeligt folkefærd kaldet Phalatinere.

Kultur:

Phalatinerne søger freden i det små. De har ikke et stort behov for vilde eventyr, selvom visse af dem ikke kan undgå at ende i nogle. Deres fortællinger handler om visdommen i naturen, Hvordan man kan finde sig selv gennem hårdt arbejde og hvad man kan lære af at se på den verden, der udfolder sig omkring en. Deres kultur har spredt sig over store dele af Panatria – til alle egne, hvor de kan få lov til at dyrke jorden, mine, jage – i det hele taget leve et simpelt liv i egne de kender. Kun når ufred eller forandring truer, bliver en Phalatin rystet og usikker. De fleste bønder, skovhuggere, minere og arbejdere i Panatria, der er tilfredse med deres rolle i livet, har Phalatinerblood i årene og i denne kultur hersker konservatismen. Dog er det ikke ensbetydende med at Phalatinere er ens over hele Panatria, da hver hjemegn har fået sine egne traditioner og skikke som Phalatinerne holder fast i. Selvom ændring kommer langsomt kommer den dog alligevel også til denne race.

Rykian / Rykianere (*Åben for alle*)

Voksenalder/max: 16 / 120

Sprog: Fælles sprog

**Særlige
egenskaber:** Ingen.

Udseende: Man kan genkende Rykianerne på de markeringer, de har på deres krop. En Rykianer fødes med sine markeringer, der er som modersmærker, der snor sig i mønstre, prikker eller lignende på deres hud. Mønstrene som en Rykian fødes med er ofte en blanding af deres forældres.

Påklædning: Rykianerne går klædt som folket, de er en del af eller færdes i

Personlighedstræk: Opmærksomme, stræbsomme, konkurrencemindedede, intelligente, strategiske, fokuserede

Historie:

Rykianerne er et folk, der længe har været at finde mellem Panatrias racer. Rykianerne er efterkommere af nogle af de første væsner, der blev skabt i verden. Det siges at Rykianernes forfædre var de ånder som Panaterion drømte frem og som derefter dansede liv i de fire element gudinder. Efter at have skabt gudinderne, hvirvlede ånderne ud i verden mellem alle de andre racer, der myldrede frem. Ånderne havde ikke fysisk form, men alligevel påvirkede de med deres kræfter de andre racer ved at give dem tanker og drømme, som kun guder kan bære at tænke og drømme. Da guderne opdagede, hvad der var sket, gik de til Panaterion for at bede om hjælp. Panaterion og guderne gav i fællesskab ånderne det ultimatum, at enten forblev de på jorden som dødelige væsner uden kræfter eller også måtte de komme op og hjælpe guderne med at holde styr på deres tanker og drømme. De fleste af disse ånder holdt meget af den nye verden og valgte at blive som dødelige, men selvom guderne tog deres kræfter fra dem, forblev der dog en lille rest, som giver deres efterkommere, Rykianerne, deres specielle indsigt i ting omkring sig. Rykianerne bor nu side om side med alle andre racer i stort set hver en by i Panatria, hvor de ofte besidder meget magtfulde positioner i samfundet. Rykianerne er kendte for at have en ret udviklet sans for handel og hvad end de kaster sig ud i. Denne evne til altid at have heldet med sig gør dem både meget afholdt, men gør også folk en smule misundelige på deres rigdomme og indflydelse.

Kultur:

Rykianerne er ikke ét folk, men er en integreret del af, hvilken kultur de end er bosiddende i. De holder ikke særligt meget mere af deres blodsbeslægtede familie end andre, men de samler gerne mennesker omkring sig som bliver en del af deres projekt, hvad så end det er. En Rykian kaster sig nemlig gerne over et projekt eller et område, hvor de fordyber sig for netop at brillere. De er ikke glade for at tabe – ikke så meget fordi andre vinder over dem, men mere fordi de konkurrerer med sig selv. De vil gerne være på toppen netop i deres felt og denne lyst til at forbedre sig selv, krydret med deres nærmest magiske evne til at se en god forretning eller en gunstig situation gør, at mange benytter Rykianere som rådgivere eller diplomater i vigtige situationer. I visse kulturer benyttes Rykianere også som konkubiner eller endog snigmordere, netop fordi deres evne hjælper dem i deres opgave.

Septon / Septoner (Åben for alle)

Voksenalder/max: 15 / 200

Sprog: Fælles sprog

Særlige egenskaber: Ingen.

Udseende: Septoner ligner mennesker, men hvis de har særlig kontakt til deres kræfter kan de få træk fra deres ophav. Dette kan være lysende øjne, horn, mørk hud eller lign.

Påklædning: Som mennesker, medmindre de ved, hvad de er. I visse tilfælde føler Septoner sig tilskyndet til at bære mørke farver og voldsomme/drabelige rustninger som en konsekvens af deres ophav.

Personlighedstræk: Forvirrede, følelsesmæssige, let til vrede og had, beslutsomme, stærke, uden frygt, tendenser til at være voldelige.

Historie:

En Septon er et menneske, der i sin slægt har blod fra en guddommelig tjener. Disse tjenere blev skabt af guderne til at leve på de guddommelige planer, hvor de varetager forskellige opgaver sammen med guderne eller bliver sendt til Panatria på opgaver for guderne. Det kan være alt fra at vejlede personer eller bringe beskeder. Til gengæld for at være gudernes tjenere og budbringere skulle disse væsner vælge enten at tjene det gode og kun gøre gerninger af det gode eller tjene det onde og gøre gerninger af det onde. De efterkommere, der gennem tiden opstod af det onde fik navnet Septon som betyder "Mørkets ekko"

Kultur:

Medmindre en Septon er født til at gøre noget bestemt, er det sjældent, at den enkelte ved, at den er Septon. Septoner vokser som regel op blandt mennesker i den kultur, som moderen eller faderen tilhører. I nogle tilfælde går det op for Septonen, hvem den er, hvilket kan resultere i at den i større grad søger tjeneste i præsteskabet eller som hellige krigere – i håb om at komme til at møde sin mor eller far fra det guddommelige plan. I modsætning til Hykarier, der finder et mål og en mening i sit ophav, er Septoner i højere grad plaget af de tilskyndelser, der ligger i deres blod. De har en grundlæggende instinkt for mord og ødelæggelse og har lettere ved at ty til vold. Flere Septoner er gode personer, der forsøger at kæmpe deres indgroede trang til vold, men i svære følelsesmæssige situationer er det ikke altid let for en Septon at styre denne vrede. De kommer ofte til at træde ved siden af og gøre noget forkert, hvilket resulterer i, at folk de holder af kommer til at vende sig fra dem og i værste fald vil de blive jagtet for mord, overfald eller lign. De Septoner, der finder ud af, hvem de er føler ofte en stor lettelse ved at vide, at det er en del af deres eksistens og ikke fordi de som person er onde. Andre vælger konsekvent derfor at følge den onde skæbnes vej og bliver frygtede krigere for det onde. Enkelte steder i Panatria lever Septoner sammen i små samfund, hvor de søger viden og indsigt i deres blods kraft og viden om guderne, planerne og egne evner.

Ta'ari / Ta'arier (*Kontrolleret race*)

Voksenalder/max: 150 / 2500

Sprog: Ataarisk

Særlige egenskaber: Ingen.

Udseende: Ta'ari ligner mennesker men har spidsede ører.

Påklædning: Ta'ari klæder sig meget som de personligt finder interessant. De følger ikke normer fra nogle bestemte kulturer og derfor kan man ikke let placere en Ta'ari ud fra beklædning.

Personlighedstræk: søgende, magtfulde, hyper intelligente, stor indsigt, tvivlende, analyserende, sørgmodige

Historie:

Da Panaterions folk i tidernes morgen udslettede sig selv blev fragmenter af dem spredt ud over hele det nyskabte Panatria, hvor de lå i dvale – døde og udslukte, men i forbindelsen med magiens gudinde Palicia gav magien fri til at dele mellem andre end guder og drager, blev nogle af disse fragmenter atter vækket til live og slog øjnene op til en verden, der havde forandret sig meget. De havde oplevet en tid i kaos, forladt af deres gud og derfor var det med forundring de igen begyndte at vandre gennem Panaterions nye rige og måtte lære igen at finde ud af, hvem de selv var og hvad deres rolle skulle være, som de første af Panaterions folk. Nogle Ta'ari kunne ikke håndtere denne søgen og forvirring og blev til kaosvæsner. Snart gik det op for de tilbageblevne Ta'ari at meget få af dem, havde overlevet og var blevet vækket til live igen. Panaterion godkendte de nyopvækkede Ta'ari og gav dem en plads i sin verden, men gav dem ikke yderligere fordele, da han også var kommet til at holde af sine andre børn i lige så høj grad. Ta'ari er meget sjældne og magtfulde. De lader sig ikke binde af andre på nogen måde og skaber i stedet hellere deres egen ensomme boliger på steder, hvor de kan være alene med deres tanker.

Kultur:

Den viden og indsigt, der ligger i Ta'ari fra tidernes morgen, hvor de havde kæmpet i lysets eller mørkets hære er både en fordel og en ulempe. De fleste Ta'ari forsøger konstant at finde frem til, hvilken side de skal vælge, hvis nogen og er konstant på jagt efter den ypperste sandhed. De kan ikke huske noget fra tiden før, det er mere fornemmelser og følelser. De lever gerne hver for sig, da deres store forskellighed kan gøre det svært for dem at arbejde endsige leve sammen med andre af deres egen æt. De er også præget af en vis sørgmodighed, da det er meget få af dem, der er vækket til live igen. De er ikke i stand til at få efterkommere med andre racer og er derfor afhængige af at finde en partner indenfor deres egen slags, som de kan med. Dog er det aldrig lykkedes for to Ta'arier at få et barn. Mange Ta'arier har derfor viet deres liv til at finde flere fragmenter fra den svundne tid, for at finde gamle venner, elskede eller familie eller måske bare en anden af deres egen slags. Der er også Ta'arier der vier deres liv til at løse gåden om hvorfor Ta'arier ikke kan få børn.

Talkin / Talkinere (*Åben for alle*)

Voksenalder/max: 15 / 70

Sprog: Fælles sprog

Særlige egenskaber: Ingen.

Udseende: Talkinerne er et meget varieret menneskelig folkefærd, da de netop rejser over hele Panatria og tager kulturer, som de passerer igennem, med sig. Det oprindelige folkefærd var mørke med mørkeøjne og gylden hud, men de mange rejser har udvandet dette typiske udseende, så nu varierer Talkinere i alle mulige former og farver.

Påklædning: Dette folk klæder sig dog generelt i farvestrålende tøj og er ikke bange for at vise sig frem i pompøse klædninger, hvis de har pengene til det. De alene Talkinere, der findes, holder sig gerne en smule mere skjult for netop at blænde ind i det samfund, de holder sig skjult i.

Personlighedstræk: Melankolske, fandenivoldske, stolte, loyale mod deres venner/familie, hemmelighedsholdende.

Historie:

Talakinien var et storslået, mægtigt rige, der lå i det syøstlige Exythia. Talkinerne var hovmodige, stolte og langt forud for andre racer i deres udvikling. Byerne i Talakinien var storslåede monumenter over landets umådelige rigdom og alle andre konger bøjede sig i støvet for Talkinernes magtfulde konge. Men Talkinerne kendte deres rigdom og indflydelse og blev opfyldt af en indbildsk ide om, at guderne selv burde bøje sig for dem. Hvad der skete kender ingen der husker. Hvad der dog er klart som dagen er at dette storstilede rige fra den ene dag til den anden styrtede i grus. Store dele af landet sank dybt ned i havet mens andre blev forvredet til ukendelighed. Efter denne dag har alle Talakinere, måtte bære byrden for deres folks forræderi mod guderne. De blev forbandet til aldrig at kunne modtage gudernes hjælp, men eftersom generationer har afløst hinanden, har forbandelsen nu ændret sig. Nogle guder har valgt at tilgive Talkinerne og giver dem igen af deres gaver, men ingen af dem kan fjerne forbandelsen helt. Derfor må ethvert Talkinerbarn acceptere, at det en dag skal stå ansigt til ansigt med dets egen forbandelse og at de må leve med den resten af deres dage. Talkinerne, der blev hjemløse blev et omflakkende folkefærd, der rejser fra land til land. Andre folk accepterer dem, men er ikke glade for at lade Talkinere leve blandt dem i længere tid – af ren og skær frygt for den forbandelse, de bærer med sig.

Kultur:

Selvom Talakinien for mange, mange generationer siden gik til grunde, er Talkinernes sammenhold ikke formindsket. Eftersom de blev landflygtige holder de nu sammen i grupper af storfamilier eller måske flere mindre familier. Sammen forsøger de at bygge små beboelser rundt omkring i Panatria, men langt de fleste holder sig på farten det meste af tiden, fordi andre racer og i en grad også dem selv har den konstante frygt for forbandelsen hængende over hovedet. Netop frygten for forbandelsen gør, at Talkinerne i ren og skær trods har valgt at fejre livet i stedet. De klæder sig i deres folks farvestrålende tøj og har en fandenivoldskhed, der giver dem en følelsesmæssig intensitet, som andre racer ikke altid forstår. De griber nuet i høj grad, netop fordi de ikke ved, om forbandelsen i morgen vil ramme dem og hele deres familie. Nogle Talkinere bryder ud af deres familiegrupper for enten at søge egne veje eller for at kunne "gemme" sig mellem de andre racer og derved ikke længere være holdt ude af de andre samfund. Mange Talkinerfamilier har ikke blot en, men flere medlemmer, der har viet deres liv til at forsøge at bryde denne evige forbandelse, der ligger over hele folket. Nogle forsøger at gøre det ved hjælp af magi, andre kaster sig over den guddommelige vej, men den inderste bøn fra de fleste Talkinere er at blive frigjort fra de slavelænker, som gudernes forbandelse har lagt på dem alle. I visse lande er slavelænkerne blevet yderligere fysiske, da nogle folkeslag har udnyttet Talkinernes svaghed og bruger dem som gratis arbejdskraft.

Zanaze / Zanaze (Kontrolleret race)

Voksenalder/max: 13 / 70

Sprog: Fælles sprog

Særlige egenskaber: Ingen.

Udseende: Når Zanaze børn fødes ligner de menneskebørn dog virker de stærkere og sundere end menneskene. De bliver ved med at beholde menneskenes udseende i deres første leveår, men når blodspagten udføres er en sideeffekt at Zanazes hud bliver grøn i forskellige nuancer. Der er således ikke to Zanazes der er helt ens eller har samme nuance og visse har endog mørkere, næsten camouflagesfarvede områder, der løber i huden og lettere holder dem skjult. Når blodspagten én gang er udført så er en Zanaze forandret for evigt og selvom deres Blodbundne våben bliver ødelagt eller stjålet ændrer det ikke udseendet.

Påklædning: Praktisk krigerbeklædning der ikke er for prangende. De fleste Zanazes ser lidt ned på de krigere, der har behov for at overpynte sig og de vil istedet klæde sig fornuftigt og kvalitetsmæssigt. Dog kan de ikke stå for fristelsen for at eje sublimt håndværk. De nærer en dyb respekt for de håndværkere, der evner både at frembringe noget smukt og funktionsdygtigt.

Personlighedstræk: Stolte, modige, stærke, fåmælte, alvorlige, fordybede, ærefulde, private, ærlige, direkte

Historie:

Folkeslaget Zanaze er en race, der stammer fra deres hjemland, som er en ø i Panaterias hav. Her dyrkede de deres evner som krigere og var anerkendte som dygtige soldater. Eftersigende beundrede guderne deres evner i en sådan grad, at en af gudernes tjener steg ned og lavede en pagt med Zanazes krigerkonge. Denne pagt forstærkede Zanaze folkets evner som krigere og gennemsyrrer hele deres kultur. De er en stærkt race, der lever i fred i deres hjemland og som har bosættelser omkring i Panatria, hvor de gør sig godt som lejesoldater, beskyttere eller snigmordere. Deres styrke giver dem en stor rigdom, de dog mest holder for sig selv.

Kultur:

Zanaze folkets kultur drejer sig i stort set alt de gør om deres evner som krigere. Allerede fra helt små bliver børnene udsat for brug af våben og det våben et Zanaze barn udvælger, bliver han eller hun trænet grundigt i af ældre Zanazes. Når et barn når til skels år og alder udføres Blodspagten, hvor man binder sig til et specielt våben. Dette ene våben bliver en del af krigeren selv og de to er uadskillelige. Kulturen i sig selv drejer sig om æren i deres krigergerning og når blodspagten udføres former den enkelte Zanaze sit eget kodeks, som han eller hun sværger til at følge livet igennem. Grupperne lever i samfund omkring småkonger, der igen svarer til den øverste konge. Kongemagten går dog ikke i arv til kongens efterfølgere. Når en konge enten selv ønsker at trække sig eller en anden vil udfordre kongen, udkæmpes en tvekamp. Den, der vinder tvekampen, får kongemagten. Zanazefolket er som sådan ikke blodtørstige, men de finder en vis nydelse i at gøre deres evner perfekte og jo mægtigere krigeren er, jo mere indflydelse har han eller hun. Krigerfolket skelner ikke mellem mand eller kvinde og man kan derfor sagtens finde mægtige kvindelige ledere blandt Zanazes. Hvis en Zanaze mister sit blodbundne våben, er det det samme som at miste en del af sig selv eller en nær ven og krigeren vil føle en dyb sorg eller en gennemtrængende trang til at hævne våbnet eller finde den, der har taget det. Selvom enkelte vælger ikke at leve deres liv som krigere bliver alle Zanazes dog opdraget til og trænet i kamp. Hvis det kom til stykket ville enhver Zanaze mand, kvinde og barn kunne gribe et våben og gå i krig – effektivt og dødeligt. Nogle Zanazes vælger dog at bruge mere tid på opgaver eller leveveje til at støtte op om krigerne. Det kan være håndværkere, handlende eller lign.

Organisationer

Magisterium:

I centrum af verden findes 9 kæmpe tårne der er bygget i en halvcirkel omkring magiens gnist, en kæmpe krystal der indeholder enorme mængder af rå magi, som mange magikere ønsker at lære at tøjle.

Her findes Magisteriumet, et råd der vogter over magien og løser magiens konflikter. Dette råd kaldes også den øverste cirkel, da der ofte findes andre magiens råd andre steder i verden som svarer til denne øverste cirkel. Det er ikke påkrævet at tilhøre nogle af disse cirkler for disse ser sig over enhver anden magiker i verden. Det er forkert at sige at dette accepteres af alle i magi samfundet, men frygten for den magt udsendinge fra dette øverste råd har med sig, gør at langt de fleste retter sig efter deres love og bestemmelser.

En udsending for Magisteriumet, står under dettes beskyttelse og anses for deres autoritet ethvert sted de rejser. De kan genkendes på det magiske blå bånd de har om venstre arm. På dette bånd sidder op til 3 skråstreger i guld. Jo flere skråstreger jo højere rang og magt. Hvis det er en af rådets ældste vil de bære en trekant og 3 skråstreger.

Panaterions vogtere:

I bjergene omkring den store vulkan Panaton findes mange af de store og gamle templer. Men et af dem er særdeles kendt og kaldes for Panaterions tempel. Ikke at man tilbeder ham direkte her, men i dette fælles tempel findes der et alter for hver gud. Dette tempel er også hjemsted for en munke orden som kaldes Panaterions vogtere. Disse munke har et råd af ældste, som studere de ældste skrifter og siges at vide mere om skabelsen og guderne end enhver anden præst i verden. Dette råd blander sig sjældent i verdens måde at tilbede guderne men der er undtagelser og når dette sker sender de en munk af sted. Denne munk er som regel en præst der er viet til sagen og står guderne meget nær. Det siges endda at guderne selv vil beskytte dem ved ikke at tillade nogen guds kraft at røre denne. I samfundet er de kendt som et dårligt varsel om død og ødelæggelse eller stor sorg.

En udsending fra Panaterions vogtere kan genkendes på han bære en sol omgivet af 7 stjerner på sin arm, overkrop eller i panden. En sådan udsending ses ikke som autoriteten af rådet, men mere som gudernes autoritet på jorden.

Guder og Panteon

I enhver verden findes der en Panteon og Panatria er ingen undtagelse. I dette kapitel vil du kunne læse om guderne, skabelsesberetningen og hvordan guderne tilbedes i verdenen. Guderne i Panatria står under den øverste gud Panaterions fulde magt. Dette betyder at hvilken magt en gud end måtte have har Panaterion også. Han har blot givet andre guder muligheden for at hjælpe med at holde sammen på den verden. Selvom Panaterion har den samlede magt er han også underlagt sine egne beslutninger og han har sat nogle regler for hvad guderne må og ikke må. Den vigtigste regel er at guderne ikke må påvirke verdenen direkte, det skal være igennem en dødelig eller en guddommelig tjener. Denne regel har mange guder brudt igennem årene og mange er blevet straffet hårdt derfor. Dog er det som om guderne ikke kan lade være og ønsker at blande sig i de dødeliges affærer. Så Panatrias guder ligger planer og rænkespillet mod hinanden men alt dette er et skjul for de ønsker at tage del i de dødeliges verden. De har ikke brug for at blive tilbudt, men de har brug for tjenere der kan spille deres spil og igennem dem føle verden. En gud varetager nogle området og hvis en gud ikke gør dette tilfredsstillende, vil denne falde i rang. En 1.-3. rangs gud er de mægtigste, de besidder alle den mægtigste gudekraft, nemlig skaber kraften. En 4.-5. rangs gud er guder for mindre områder og har ikke de øverste guders styrke, ikke desto mindre er de lige så vigtig en del til at få den store Panteon til at fungere. Guderne lever på de guddommelige tinder, som er Panaterions plan, her har de hvert deres lille lomme rige som de selv bestemmer over. Det er dog kun 1.-3. rangs guderne der har deres eget plan. De mindre guder lever på et plan kontrolleret af en af de større guder. Dette gør at de må indordne sig under den større guds regler og derfor sker det en gang i mellem at de flytter plan til en anden gud de bedre kan sympatisere med.

Tilbedelse

Alle guder kan tilbedes og giver kræfter til deres trofaste forkyndere af deres ord. Dog findes der ikke mange tilbedere af Panaterion selv, og der findes ikke et præsteskab for ham. De der tilbeder ham, gør det for sig selv og samles ikke i et tempel. Man kan tilbede en gud lige meget hvor man er, men for at guden skal have fri vej til sine tilbedere skal man helst bede fra et sted med indviet jord. Et område kan godt være indviet til flere guder og i templerne vil der som oftest være små altre for de mindre guder. 1.-3. rangs guder har deres egne templer hvor deres præsteskab tilbeder dem og laver storslåede ritualer til deres ære. 4.-5. rangs guder har ikke deres egne templer men deres alter kan som regel findes i en større guds tempel som de har en tilknytning til.

Skabelse beretning

Energien gnistrede gennem det kolde, gølge univers. Lysets kiler drev gennem mørket med en ødelæggende kraft. Knejsende foran sin hær stod han, Eriondar, den største hærleder blandt lysets tropper. Hans dystre blik søgte igennem universets mørke efter skyggerne, det dybe mørke, der afslørede hans modstanders hær. I hans hænder lå den gyldne kugle og roterede, hans fingre fandt de små knapper på den og aktiverede det frygtelige våben, der med sit borende hede kys opløste fjender blot ved sin blide berøring. Samtidig signalerede han ved andre tryk, hvor hans hærenheder skulle rykke frem, for at fordrive og udslutte de sidste rester af det dybe mørke. Alt i hans sjæl forbandede dette korruptionens hjerte, som bankede i brystet på hans store modstander. Som lyset, der spredte fra Eriondars hjerte, bandt lysets tjenere samme og gav dem liv og eksistens ligeså bankede hans for det dybe mørke i alt.

Penakles stod og betragtede sin hær, som lå skjult i mørket. De ventede kun på hans ordre, alle søgte de deres øverste leders øjne - det mørkeste punkt i universet. Hans blik alene kunne formørke hvilken som helst af lysets tjenere. Han bar ikke en kontrol til et gigantisk våben i sine hænder, nej hans hænder var fyldt med lange pile smedet i de mørke huler og hans sorte tårer berørte hver spids og gjorde dem til dødsensfarlige projektiler, der hver ville slukke lysets bånd og tilintetgøre de svage. "Der vil altid være mørke, lyset vil dæmpes og mørket vil træde frem..." Med disse ord lod han sin krop rotere om sig selv og sendte en byge af dødelige pile mod lysets hær. Et efter et slukkedes lysene i fjendens hjerter. "Lyset kan dæmpes men aldrig slukkes, og vil altid vokse i kraft..." råbte lysets tjenere i kor og de to hære mødtes. Det dybe mørke søgte at slukke lyset og de ikoniske lys forsøgte at brænde mørket væk i et hav af lys.

Eriondars vrede fik lyset i hans hjerte til at gå fra et blødt gyldent til at blive næsten hvidt og hårdt. Ligeså boblede mørket i Penakles hjerte. Eriondar så ned over lysets tjenere som faldt med de sorte spyd i deres udsluktes hjerter. Penakles så mørkets tjenere brænde op i lysets flammer. Da mødtes de to på slagmarken midt i universet. Eriondars lys

drukne alt i hede stråler, men dér midt i lyset trådte Penakles frem. Hans mørke skikkelse var omkranset af en mørk tåge, men i hans øjne så Eriondar mørket. Det mørke, han frygtede. Det skar sig ind i hans sjæl og hans krop. Blikket han mødte, var hårdt og Eriondar havde nær trådt et skridt bagud, så overvældende var det mørke, der søgte hans hjerte. Penakles kæmpede, den mørke dis, der omgav ham, begyndte at svækkes. Han kunne mærke lyset, der brændte ham og han vaklede.

Lysets og mørkets hær stod næsten stille. De så på deres hærledere og følte ærefrygten ramme dem. Denne kamp var så stor. Lysets største hærleder trak kuglen frem og kraften fra hans hjerte flakkede kort, da han fyldte alt sin lyskraft i kuglen og holdt den frem. Den øverste mørkets leder græd nu, ikke på sine pile, men på sine hænder, så det tyktflydende mørke fra hans hjertes dyb løb mellem hans fingre. Næsten som med én hånd knustes Eriondars kugle og Penakles flydende mørke. En bølge af lys brændte igennem hæren. De af lysets tjenere, som var faldet, fik nu deres hjerter fornyet af lyset og mørket brændte væk. Den mørke hær brændte op, men kun i få sekunder, så regnede de mørke tåre fra Penakles ned over hæren og de mørke tjenere rejste sig igen. Men dette var ikke kun en eksplosion. Der løb en lind strøm af lys fra Eriondar til kaskaden af kraft, så denne blev opretholdt. Samtidig græd mørkets hærleder og hans tårer hvirvlede med lyset og strålende mørke af lys sprang ud over det hele. Ingen kunne tåle denne strøm af ren kraft - hærene faldt og de, der kunne, flygtede bort fra dette dommedagsvåben. Til sidste stod kun Penakles og Eriondar midt i dette virvar, begge ude af stand til at stoppe dette mørke lys.

Penakles kunne ikke stå, lyset brændte ham, men han kunne heller ikke falde for mørket holdt ham oppe. Eriondar følte også mørket tvinge sig i knæ, men lyset rankede ham og holdt ham oppe. Så var det som om en tredje kraft trak det hele tilbage og i sekunder stod de to hærledere alene i universet og så på hinanden. For første gang uden det overvældende lys og det dybe mørke til at forvirre deres syn. Dér stod de som brødre, med forskelle så små, at de ikke kunne se dem. Så eksploderede universet. Et kraftigt lys sprang frem og dannede en sol, der skilte dem af. I skyggen af dette nye lys dannedes en sort gold klode. En sidste kampplads for lyset og mørket.

På denne golde klode mødtes de igen, en sidste gang, et sidste slag. Alle kunne mærke det. Dén dag var dagen, hvor denne evindelige kamp mellem lys og mørke skulle afgøres. Universets sidste slag, slaget mellem lyset og mørket. Denne gang mødtes Eriondar og Penakles med deres hære på klodens overflade.

Eriondar var klædt i gylden plade, med gyldent sværd, der brændte i lysets gyldne stråler og et skjold, der kunne kalde lyset frem og beskytte store dele af hans hær. En prægtig hvid ganger med 12 ben, 4 store hvide fjer vinger og et kæmpe hvidt horn i panden, bar ham på sin ryg og bag dem stod lysets tjenere parat til kamp. Penakles var klædt i hårdt sort læder og ringe formet i sorte hullers dyb. Han bar en bue, hvis mørke strenge kunne skære gennem ethvert panser og de sorte pile vuggede på hans gangers side. Gangeren var en kæmpe sort panter, med 4 flagermus vinger på sin side og 6 poter med lange sorte negle.

Synkront hævede de armene og så på hinanden. Som med en stemme påkaldte de sig tilstedeværelsen af selve elementet, de kæmpede for. Eriondar påkaldte lyset tilstedeværelse og forlangte, at det skulle give ham sejren, ligeså påkaldte Penakles sig mørkest ånd og forlangte at vinde slaget. Universet trak sig samme og flyttede for første og sidste gang nogensinde sit fokus til slagmarken. Begge hærledere opfyldtes med deres element og med deres kampråb "Der vil altid være mørke, lyset vil dæmpes og mørket vil træde frem..." og "Lyset kan dæmpes, men aldrig slukkes, og vil altid vokse i kraft..." Sporede de deres gangere og mødtes foran deres hære i den sidste kamp. De vidste begge, at kun én sejrherre ville gå fra dette slag, kun én ville overleve og deres indædte angreb på hinanden var ladet med denne viden.

Det var en kamp, der ikke kan beskrives med ord, begge gangere kæmpede også desperat mod hinanden. Et kraftslag fra Eriondars sværd slog Penakles ud af sadlen og kylede ham mod jorden, men i luften slap han sin spændte bue og en pil fandt vejen igennem Eriondars rustning også han gled ud af sin sadel og ramte jorden. Med de sidste kraftanstrengelser rejste de sig foran hinanden. Ved siden af dem plantede panteren sine syllespidse tænder i den hvide

gangers halspulsåre og drænede væsnets blod, så halsen blev farvet rød. Men panterens hårde angreb havde sin pris. Det store hvide horn flåede siden på den sorte gangers hals og begge gangere sank til jorden døende og med blodet fælles løbede ud over den golve jord. Eriondar greb Penakles om halsen og med den anden hånd førte han sit sværd dybt ind i Penakles strube. Penakles gispede og mærkede livet svinde, men hans hånd var stadig fuld af kraft, da den jog en pil igennem Eriondars panser og dybt ind i dennes hjerte.

De segnede begge, lyset og mørket blandedes og et øjeblik stod hele verden stille. Begge kroppe gled ind i hinanden og voksede til én. Forvirret åbnede denne nye kriger sine øjne. De strålede som solen og de gyldne lokker faldt ned over den natsorte krop. Kroppen var dog ikke kun sort. Den bar gyldne striber overalt, der fulgte blodårerne, fulde af kraft og liv. I øjnene kunne man også skimte de mørke pupiller, der var det mørkeste i universet. Sådan var han... Det dybe mørke omkranset af lysets varme. Det første hans øjne hvilede på var den nye ganger. De to gangere var ligeså smeltet sammen til et nyt. Dette væsen havde store ben og mindre arme, dens vinger var store men både den og vingerne var overfyldt med skæl, for den var den første drage i universet. De gyldne skæl på ryggen dækkede over de sorte på bugen og undersiden af vingerne. Den dukkede sig for dens nye herre. "Herre min, Panaterion er du og mit navn er Raxeranizarr.

Her på denne golden planet drejende om den lysende sol, valgte de to, Guden Panaterion og hans stolte ganger Raxeranizarr, at blive og alle de krigere fra de to hære, der havde lyst, var velkommen til at slutte sig til dem. Se Panaterion bar alle styrker og svagheder fra de to største hærledere af lyset og mørket. Mange blev, men andre gik for at kæmpe et andet sted. De væsner af lyset og mørket, der blev på kloden, formerede sig og skabte klodens første væsner og Panaterion trådte frem som dette første folks leder og guddom.

Årtusinder gik og flere fulgte efter. Panaterion glædede sig over den nye verden og i sin iver efter at skabe verdenen begyndte han at forme bjerge og dale i landskabet. Han blev så opslugt af at skabe den perfekte bjergkæde, at han skabte og ødelagde og skabte igen og igen. Hver gang blev han en smule mere effektiv og fik nye former frem. Når han ikke legede med sin skaberkraft, lå han ofte med hovedet på et af sine yndlingsbjerge og studerede himmelrummet. Tænk, at han engang havde været den øverste hærleder derude for... lys... nej mørk... han stoppede op. Hvem var han overhovedet? Det spørgsmål havde han ikke stillet sig selv før. Bjergkæden, som han var ved at skabe, lod han stå og brugte århundreder på at tænke. Han låste sig inde i sig eget sind og snakkede næste ikke med den trofaste Raxeranizarr.

Dragen forsøgte til stadighed at få sin herre til at se på den nye verden - noget var grueligt galt. Selvom klodens nye beboere havde det godt, manglede der noget. De blev modløse, rastløse og begyndte at skændes indbyrdes. Stridigheder opstod, depression og forvirring spredte sig som en pest igennem klodens folk. Denne altødelæggende stemning drev alle til vanvid og en dag, da Panaterion rejste sig fra sine dybe tanker, var kloden tom. Forvirret opsøgte han Raxeranizarr som skamfuld gemte sig i en stor klippehule. "Ja herre..." svarede dragen tøvende, "... De er væk, døde og borte..." Panaterion blev rasende. Hvordan kunne de være det bekendt. Her havde han givet dem en hel klode og så ville de ikke leve der. Han samlede en sten op og knuste den og småsten styrtede mod jorden. Hans lynende blik ramte en tinde og den knækkede af og alt Panaterions vrede sprudlede op ad bjerget og løb som brændende lave ned ad dets sider. Han så ud over verden og de fine kreationer af bjerge og så for første gang, hvad det var Raxeranizarr sagde. Kloden var der men den var tom og der manglede liv, ikke kun fra væsner, men liv i selve verdenen.

Panaterion satte sig ned og græd, græd så tårerne strømmede fra ham og samledes i en fordybning for hans fod. I sorg sad han længe, alt for længe og hans tanker blev dybe og mørke. Raxeranizarr så sin herre falde bort i samme fortabelse som sit folk. En dag rejste Panaterion sig dog igen fra sine tanker og begyndte at vandre i verden. Han lod sig selv skrumpe ind, så han passede til folkets størrelse, eller den størrelse han huskede, de havde haft og begyndte at leve som dem. Raxeranizarr holdt sig ærbødigt i baggrunden og så til. Han vidste godt, hvilke ting folket savnede, men han vidste også at hans herre havde brug for at løse gåden selv. Der gik dog heller ikke lang tid før Panaterion følte en længsel, en længsel så stor, at den gjorde ondt, en smerte, han ikke kendte. Den var ikke som smerten fra et våben, nej det var

smerten af savn. I sine dagdrømme begyndte der at forme sig en ledsager, en at dele livet med. Hun var smuk, smuk og ustyrlig som drømmene han drømt. Bedst som han troede, han havde hende, forsvandt hun og dukkede op et andet sted. Det varede ikke længe før Panaterion følte, hvor meget han savnede at se pigen fra sine dagdrømme og leve med hende i denne verden. Så han satte sig for at skabe hende, så hun kunne leve ved hans side.

Han samlede en sky op og begyndte at forme kvinden fra sine drømme. Han prøvede igen og igen, men at skabe noget fra fantasien var ikke nemt. 3 måneder uden hvile gik, før han var tilfreds og han lagde sig for at hvile. Hun var blevet præcis så smuk, som han havde forestillet sig og hendes evne til at være ustyrlig og vild, på det nærmeste lyste ud af hende. Han havde dog knapt lukket øjnene, før han igen slog dem op. Han fór af sted til det sted, hvor han først følte frustrationen over sit folks død. Her fandt han de knuste sten, samlede alle småstenene op og skyndte sig tilbage. Her begyndte han at forme en ny kvinde af stenen, som han tvang sammen for at forme hendes smukke krop. Til forskel fra den meget luftige kvinde som svævede ved siden af ham lavet af skyer, var dette en meget fast og rolig pige. En pige med begge ben plantet solidt på jorden, én med fornuftens gave. Dette stod på, døgn efter døgn, indtil hun, 3 måneder senere, stod færdig ved siden af luft kvinden. Igen lagde Panaterion sig for at slappe af og hans øjne gled næsten i, men så opdagede han solen, der var ved at gå ned med sit brændende røde skær og han fik en ny idé. Han vendte tilbage til stedet, hvor han også fandt de små sten og tog en masse lava, der løb ned af bjerget, opfyldt af hans vrede. I dette nye materiale begyndte han at forme endnu en kvinde. Smuk som de andre men med temperament og passion som ingen andre. Igen kæmpede Panaterion med billeder fra sine tanker og efter 3 måneder stod hun strålende ved siden af de 2 andre. Denne gang lagde Panaterion sig ikke ned. I stedet studerede han den nye kvinde og så i hende sin egen vrede. Endnu en idé dukkede straks op og han fór tilbage til stedet, han fandt lava og småsten og hentede denne gang rigeligt af vand fra sine egne tårers sø. Af vandet formede han endnu en smuk kvinde med samme skønhed som de andre, men mens han formede hende, mærkede han vandets kulde og en personlighed med styrke, men også kold og nøgtern voksede frem. Igen gik der 3 måneder før han var færdig og udmattet satte han sig til at kigge på de 4 smukke kvinder foran sig. Alle med deres unikke fortrin. I et desperat forsøg på at undgå at skulle vælge forsøgte han at sætte dem sammen til én ultimativ kvinde, men selv ikke Panaterions vilje var stærk nok til at tvinge jord, vand, ild og luft til at hænge sammen som én.

Panaterion brugte lang tid på at studere hver enkelt kvinde hver for sig, men det var umuligt for ham at vælge, hver kvindens særpræg skinnede igennem og gjorde den enkelte unik i hans øjne. Panaterion vendte sig mod Raxeranizarr for at få hjælp, men dragen så lige så fortabt på de smukke kvinder som guden selv gjorde. "Hvem kan i sandhed vælge mellem det smukke ansigt af kulden i vinteren, overfor sommerens forblændede varme, endsige forårets blide farveglans over for efterårets smukke sus, der i blæser skyerne henover himlen?" Panaterion måtte endnu engang søge til drømmenes verden for måske der at finde svaret og han lod sit sind vandre, svinde ud af sin kontrol i søgningen efter den ægte sandhed. Men i drømme styrer ingen vore tanker. Panaterions tanker bevægede sig ud af hans sind og dansede med hver af de smukke kvinder. Med kvinden skabt af skyer dansede han en hektisk farefuld dans, der sendte dem med stormens hast igennem verdenen og da drømmene slap hende vågnede hun og dansede videre af sig selv. Så greb drømmen kvinden af vand og svang hende ud over verdenen, men denne dans steg til buldrende højder, for at vente tilbage til en sagte rislen og da drømmende slap hende, vågnede hun og rullede videre i sin bølgende dans gennem verdenen. Da drømmen vendte tilbage til de andre, stødte den næsten ind i kvinden af sten og på den måde startede deres dans igennem verdenen. Denne dans var ikke så flydende som de andres, men mere en stampende dans rundt og rundt, vildere og vildere og hårdere og hårdere som med et dybt og rungende hjerteslag dybt i verden. Den magt, der var i denne dans, tog næsten alle kræfterne ud af drømmen som slap kvinden, der vågnede og fortsatte sin dans igennem verdenen med blide, kærlige fodtrin i takt med det dybe trommende hjerteslag. Drømmene kiggede på den sidste kvinde – hende, der lyste med lavaens røde og gule farver. Inden nogen vidste, hvad der skete svang de sig igennem verdenen. Denne dans var et brøl og en eksplosiv dans, som tærede på de sidste af drømmens kræfter. Netop som drømmen næsten var ebbet ud gav magten i dansen selv ekstra energi så drømmene blev opfyldt af vild ekstase. Med en kraftanstrengelse slap den kvinden, som vågnede og dansede videre igennem verdenen. Drømmen så træt, men tilfreds efter de 4 kvinder, der hver især forlangte at styre jorden efter tur og sådan skiftedes årstiderne.

Da Panaterion slog sine øjne op, kunne han ikke tro, hvad han så. Overalt på kloden voksede grønne, bølgende stepper, store mægtige skove afløst af bjergene, som havde fået kulde på toppen og i alle dale strømmede floderne, søerne og de store have. Overalt hang den store sol, som nu varmede ned over verdenen og rundt omkring sig, så han sit eget

vredes udbrud i vulkaner opfyldt med ildens kraft. Han så årstiderne skifte, så kulden drive igennem verdenen i vandkvindens dans og sprede vinteren. Så kom jord kvinden og dansede foråret frem. Hendes dans igennem verdenen fik alt til at gro og blomstre i overflod. Så afløstes hun af ildkvinden, som spredte varme og lang nætter i sommerens dans. Til sidst bandt luftkvindens dans årstiderne sammen, ved at sprede kølig luft, storme og derved genstartede hele jordens cyklus i efterårets tegn.

Panaterions hjerte glædedes og han dansede med. Igennem dansen voksede kærligheden frem. For hver årstid ville han danse med en ny pige og føle hendes kærlighed igennem årstidens ånd. Panaterion knyttede sig til disse naturens søstre og kaldte dem for sine prinsesser. Hver ville de være dronning for en tid, men ligesom årstidernes kommen og gåen, således ville prinsessen af årstiden stige til dronning, men også efterlade dronningens trone til den næste, når tiden kom.

Hver især præsenterede de sig for ham:

- Jeg er vinterens og vandets prinsesse og mit navn er Mirana.
- Jeg er forårets og jordens prinsesse og mit navn er Eleinann.
- Jeg er sommerens og ildens prinsesse og mit navn er Inixia.
- Jeg er efterårets og luftens prinsesse og mit navn er Alizare.

Raxeranizarr glædede sig over sin herres kærlighed og kunne se, hvordan glæden spredte sig i verdenen. Men lige meget, hvor meget verdenen end skiftede manglede der nogen i den. Der manglede liv og nogen til at føle glæde over årstidernes skiften. Dragen følte sig ensom og en smule overset af sin herre der nu var optaget af de fire kvinder han havde frembragt. Længe forsøgte han at forklare sin herre og hans elskende sin idé, men de havde for travlt med deres kærlighed til hinanden. Derfor sneg Raxeranizarr sig en nat rundt til hver prinsesses seng og stjal en del af hendes skaberkraft. Da han havde samlet dem alle, skabte han væsner, væsner i sit eget udseende, og for at glæde Panaterion lånte han visdommen fra ham og gave hver drage en del af den. Han sendte dragerne ud i alle dele af verdenen for at skabe et nyt folk til Panaterions ære. Da morgenen gryede og Panaterions mørke afløstes af hans lys side vandrede Raxeranizarrs drager i verdenen. Prinsesserne af årstiderne samledes i et gigantisk skænderi, igen af dem havde skabt disse væsner og derfor vendte de deres vrede mod Raxeranizarr. Hvor vovede han at stjæle deres skaberkraft, men Panaterion lo. Han morede sig over Raxeranizarrs opfindsomhed og Eleinann som var dronning, smilede kort. Hun dæmpede sine søstre og delvis i trods accepterede de dragerne. Hun velsignede dem og gav dem friheden til at formere sig og leve og dø i verdenen.

Årtusinder gled afsted og dragerne spredte sig i verdenen, men jo ældre de blev jo mere videbegærlige blev de også. De begyndte at bekrige hinanden og stjæle viden fra hinanden. Raxeranizarr forsøgte at mæle mellem dragerne men de var for stolte og ville ikke indgå kompromis. De forskansede sig i deres slotte og fæstninger og byggede tykke mure og store porte imellem hinanden. Raxeranizarr så fortvivlet på søstrene og bad om hjælp. "Sådan går det når du bruger noget du ikke har forstand på", kom det fra Mirana. "Hvad der ikke længere fungerer må brændes væk så noget nyt kan spirer", kom det aggressivt fra Inixia. Alizare rystede blot på hovedet mens Eleinann klappede Raxeranizarr på skuldrene. "Du kan ikke dømme din kreation, når du har givet den liv, skal den selv gro frem og blive det den kan". De vendte sig alle mod Panaterion som hele tiden havde været tavs. Han så med triste øjne mod dem. "Er der intet der kan leve på min klode?" Så rejste han sig og steg op over kloden og lod sin skaberkraft skabe guderne et hjem. Raxeranizarr fulgte sin herre og de 4 søstre trak sig også tilbage fra verdenen. Panaterions mening var klar, gudernes direkte indgriben i kloden måtte stoppe, nu måtte den overleve af sig selv.

Søstrene kom til ham på skift og tryglede ham om at vende tilbage til kloden og redde den. "Alt hvad mine kræfter har skabt i den verden, har blot bragt den ud på ødelæggelsens rand." Han så på dem hver især. "Ingen må nogensinde påvirke verdenen direkte." "Men... men... sagde de alle som med en mund, hvordan skal årstiderne leve uden os?" Panaterion rynkede sine bryn og tænkte. "I må hver især skabe væsner der kan være jeres ånd og håndlanger i verdenen og igennem dem må I påvirke verdenen." De beklagede sig, men Panaterions mening stod ikke at ændre.

Hvordan skulle de kunne hjælpe jorden når de ikke måtte påvirke den direkte mere? Længe var dette store spørgsmål på deres samtaler når de mødtes indtil Alizare fik en idé. "Vi har lov til at skabe tjenere til os i verdenen, men han sagde ikke hvor mange tjenere". De andre søstre fniste og lo, dette var deres udvej. Således skabte de alle mulige væsner i verdenen nogen med viden og klogskab andre med instinkter. Overalt vrirlede væsnerne frem og søstrenes glæde og iver fik Panaterion til at se mod kloden. Ét skridt bragte ham foran hans prinsesser. "Hvordan kan i gå imod mine befalinger?" Han var ikke vred men uforstående. De så på hinanden hvem skulle svare? Så trådte Inixia frem med de hidsige flammer i sit hår der stod til alle sider. "Vi går ikke imod nogen befaling, du befalede os at skabe tjenere og det har vi gjort." Mirana skyndte sig at stille sig ved siden af sin søster. "Ja og vi har skabt så mange forskellige tjenere som muligt for at være sikre på vi har nok at påvirke igennem". Alizare trådte frem. "På den måde tvinger vi ingen til at være tjenere af os men giver dem alle et valg." Eleinann trådte frem. "Ved ikke at skabe dem til et specifikt formål vil de heale jorden og finde deres egen plads." Panaterion så ned mod de 4 kvinder og kunne ikke andet end at smile. "I har fulgt min befaling men ikke mit ønske..." han holdt en lang pause. "Bliv ved med det mine elskede..." Han vente sig mod kloden og så på den. "Hvem ved måske vil nogen af dem stige herop og forlange at blive guder sammen med os andre." Raxeranzarr så på dem alle og smilede. "Nu er kloden komplet, lad os kalden den Panatria."

Alizare

Title:	Moder natur, Budbringeren
Symbol:	En fugl med udslåede vinger på lys baggrund
Rang:	2
Områder:	Vind, efterår, rejser, storme
Gudeplan:	Ørnens Hvile
Tilbedere:	Sømænd, bevingede væsner, budbringere, filosoffer og andre idéskabere
Relationer:	Søster til Inixia, Mirana, Eleinann. Mor til Tempana og Aymon
Personlighed:	Idérig, flyvsk, nysgerrig, uforsigtig

Alizare er vindenes og efterårets gudinde. Hun har altid fart på og har gerne gang i mange forskellige ting på en gang. Panaterion holder meget af denne flyvske gudinde, der sjældent holder sig i længere tid på et sted. Hendes nysgerrighed og idemylder er smittende og han benytter hende ofte som budbringer mellem guderne, men også til de dødelige. Alizare er beskytter af de mange forskellige væsner, der agerer budbringere i verden. Hun mener, det at kommunikere og dele informationer er noget af det allermest vigtige og at de, der bringer beskeder med hast fra et sted til et andet, skal beskyttes for enhver pris. Meddelere og budbringere står som rejsende ofte under beskyttelsen af denne gudinde og via hende og den position hun har som alle gudernes ven, kan man derfor sikres hjælp og støtte næsten ligegyldigt hvilket tempel og hvilken præst man opsøger. Det er meget svært ikke at kunne lide Alizare. Hun kommer sjældent i store problemer, som hun selv har skabt og hun er velkommen i næsten hvilket som helst rige. Netop fordi Alizare er så ubekymret og fri, er hun let årsag til stor bekymring for hende søstre – en bekymring, der for alvor kom til udtryk da Alizare på et tidspunkt forsvandt. Ingen af guderne vidste, hvor hun var henne og i lang tid henlå Panatria i en underlig vindstille ro. Skibes sejl hang slappe ned og overalt stod handelen stille, møllerne kunne ikke male mel og den hede sommer strakte sig i al for lang tid. Tørken brændte jorden, men Eleinann, Inixia og Mirana kunne ikke dreje Hælstenen og skifte til efterår uden, deres søster også var til stede. Panaterion var rasende og rygterne gik at Alizare blot drev gæk med guderne. Snart blev det dog tydeligt, at noget frygteligt kunne være sket med Budbringeren og vrede og irritation blev til dyb bekymring. De tre søstre gav sig til at lede og med hjælp fra dyrenes gud Birithia gav man sig til at spore Alizare overalt. Efter lang tids søgen fandt man hende i en mørk fæstning, klædt i sort silke og lænket med magiske lænker – syg af længsel efter at flyve frit under den åbne himmel. Birithia bragte Alizare til sine søstre, der med bekymring måtte sande, at en stor ondskab havde holdt deres frihedselskende søster indeslækket som sin hustru. Samme aften da solen veg pladsen for natten fødte den svage gudinde i De Gyldne Haver ved Livets Kilde og i lyset fra Den Evige Flamme et barn som hendes søstre lagde i hendes arme. Straks, da barnet var født, under den åbne himmel og omgivet af sine søstre genvandt Alizare sin styrke, men hun nægtede at tale om faderen til barnet og hvem end, der bragte ham på bane fik hendes eller smilende gemyt til at lyne i raseri og så hendes kinder blegne. Barnet kaldte hun Tempana.

Birithia

Title:	Dyret
Symbol:	Katteansigt
Rang:	4
Områder:	Dyr, frugtbarhed, vildskab, Jagt
Gudeplan:	De Gyldne Haver
Tilbedere:	Jægere, Kisikanere og andre med tilknytning til dyr
Relationer:	Ikke rigtigt nogen
Personlighed:	Dyrenes læremester, beskytter

Da de 4 søstre havde skabt liv i Panatria, blev en gud skabt til at lære de mange umælende dyr at leve i Panatrias natur, at jage og at udnytte hver deres egenskab. Gudinden Birithia levede en tid som hvert enkelt dyr, for at lære hver dyreform at kende og forstå, hvordan dyret sansede verden omkring. Hver gang hun havde levet en tid som dyr og igen tog sin oprindelige form, havde hun skænket sin dyriske kærlighed til et af de væsner, hun levede som, idet hun næsten forglemte sig selv. Af frygt for, hvad Panaterion og de 4 søstre ville sige til de børn, hun bar – blandinger af gud og dyr, fødte hun sine børn i skjul i en mægtig lund, i en hule og lod dem vokse op der, inden hun igen måtte forlade dem for at tage form efter et nyt dyr. Som tiden gik – hurtigt for en gud, men langsomt for en dødelig, lærte hendes børn at leve som et folk og begå sig, som de bedst kunne. De var blevet skænket deres mors evne til tanke, men havde delvis bevaret dyrets instinkt og evne til at tilpasse sig og overleve. Hver gang gudinden vendte tilbage blev nye børn føjet til hendes flok og snart var lunden og hulen blevet for lille og de begyndte at vandre frit overalt i Panatria. Da de andre guder blev opmærksomme på, hvad der var sket havde Kisikanerne delt sig og levede som en del af Panatrias øvrige folk. Deres mor og andre guder gik i forbøn for dem ved de 4 søstre og Kisikanerne fik lov at forblive. Birithia fortsatte sit hverv som gud for dyrene. Hun ynder selv at færdes i form af en kat eller at have kattetræk når hun går i sin gudeform.

Eleinann

Title:	Moder Jord
Symbol:	En grøn gren med en hvid blomst på mørk baggrund
Rang:	2
Områder:	Forår, Natur, Jorden og alt der vokser, frugtbarhed
Gudeplan:	De Gyldne Haver
Tilbedere:	Bønder, minearbejdere og alle andre der arbejder med jorden og det der vokser på den
Relationer:	Søster til Inixia, Mirana og Alizare. Mor til Felterac
Personlighed:	Rolig, fornuftig, velafbalanceret, taktsom

Eleinann kan tage mange former, når hun bevæger sig over den jord, hun beskytter. Ofte er hun afbilledet i form af en purung kvinde med solbrændt hud og mørke øjne. I modsætning til sine søstre, som alle er meget udfarende, ynder Eleinann i højere grad at forblive i sit hjem, som hun kalder De Gyldne Haver. Hér vokser alverdens planter mellem hinanden og Eleinann elsker at lade nye vokse frem af den fede jord, som hun gøder med særlige ingredienser hentet fra Panatrias mest ufremkommelige steder, velsignet af det blod hendes tilbedere har måttet ofre for at hente det til hende. Eleinann kender vigtigheden af ofre og hun ved, at for at noget nyt kan vokse frem, er noget gammelt nødt til at dø. Af samme grund blev hun forårets budbringer. Efter vinterens hårde greb kræver livet igen at få lov til at vokse og med det glæden, men retten til at leve er ikke bare noget, man ifølge Eleinann har. Livet er en kamp og alt levende skal kæmpe for at få lov at vokse sig stærkt. Nogle gange er det bedst for alle, hvis de svageste lader livet, så de stærkeste eksemplarer overlever. Netop, fordi Eleinann pusler om sit hjem er det i De Gyldne Haver, de fire søstre samles til råds. Dette sker midt i De Gyldne Haver ved Livets Kilde, hvor Den Evige Flamme brænder. Her findes også gudindernes Hælsten, der bestemmer, hvilken gudinde der nu har magt over årstiden. Hælstenen kan kun vendes med en ny af sine fire spidser opad, når alle 4 gudinder er enige. Som den mest balancerede af de fire søstre er det ofte Eleinanns opgave at mægle mellem søstrene, for at nå til den enighed, der gør at Panatrias cyklus opretholdes og alle årstiderne får magt – hver på sin tid. Det er ikke altid søstrene let når til enighed og så må Eleinann hente hjælp til at mægle mellem dem eller finde beviser for, hvilken søster, der har mest ret.

Selvom Eleinann i høj grad nyder livets væld i sin have, rejser hun dog stadig ud i verden for at lære nyt, men i lige så høj grad for at sikre at foråret går sin gang, som den skal. Hun kan også i særdeleshed lokkes ud af sit smukke hjem, hvis der er rygter om at nogen har fået en ny eller sjælden plante til at vokse. Det var under en af disse rejser Eleinann mødte en dødelig, som hun fik godhed for. Hun tilbragte hele sit forår med denne ene mand og det år var foråret langt. Da Inixia endelig fik magten og de fire søstre drejede Hælstenen, så det blev sommer vendte Eleinann tilbage til sit hjem sammen med den dødelige, for at leve et lykkeligt liv med ham ved sin side. Dette gjorde Panaterion vred, da han både følte sig forsmået, men også fordi Eleinann brød en af hans mest absolutte love om ikke at bringe dødelige til gudernes verden eller påvirke dem direkte. Han krævede derfor mandens død, da han allerede havde set for meget. At se sin elskede dø sendte Eleinann i dyb sorg og hendes søstre så hendes smerte og fik ondt af hende, men ingen af dem ønskede at gå imod Panaterions krav og forlod deres søster med et visnende hjerte. Da nyheden om Eleinanns situation bredte sig fik gudinden hjælp fra en uforudset kant. Liv og Død opsøgte hende med en gave. Hver vinter når Eleinanns jord var klædt i hvidt og jorden i dvale, ville de tillade jordens gudinde at bo hos dem i dødsriget sammen med sin elskede. Derfor er det at vinterens greb er hårdt, indtil foråret igen bryder frem. Eleinann fik sammen med sin elskede en søn som hun kaldte Felterac.

Evanar

Title:	Væveren
Symbol:	Et kompas
Rang:	2
Områder:	Eventyr, skæbne, orakler
Gudeplan:	Forudsale
Tilbedere:	Eventyrere, vævere, vismænd, profeter
Relationer:	Kom til Panatria sammen med Myos og Galantos – oprindelig af det første folk
Personlighed:	Legesyg, manipulerende, indsigtfuld, forudseende, ansvarsfuld, trofast

Mens de fire gudinder skabte et væld af liv til at fylde Panatria vendte tre Ta'arier tilbage til det Panatria som de forlod da Panaterion begyndte at skabe verden. De havde kæmpet krige, men havde indset at de ikke længere følte sig som dem de engang var og at de hellere ville hjælpe deres leder i hans nye verden. De så dog at intet af deres folk var tilbage og de undrede sig. Panaterion var dybt optaget af sit mismod over at have mistet sit folk og forstod endnu ikke til fulde hvad der var sket, men Raxeranizarr som havde set og forstået hvad der rev Panatrias oprindelige folk i stykker forklarede de tre Ta'arier hvordan mangelen på orden, på styring og på vejledning kastede dem ud i kaotisk krig der endte med deres undergang. De tre Ta'arier der var af Panaterions blod og store ledere som han selv anerkendte at Panaterion i sin iver og sin forvirring over at havde den magt han nu besad havde glemt vigtigheden af at styre sit folk. De gik sammen med Raxeranizarr til Panaterion og bad ham om at få lov til at hjælpe ham med at vejlede de guder og de folkeslag der snart skulle fylde Panatria således at den store sorg der havde ramt Ta'arierne ikke også skulle ramme de nye folk.

Evanar der blandt sit folk var kendt som en der havde rejst langt og bredt havde gennem sine mange år udviklet en særlig forkærlighed for at se nye steder og opdage nye sider af andre personer og deres reaktioner. Han havde en særlig sans for hvad der sker med de personer der pludselig befinder sig i uvante roller og det var hans overbevisning at det netop er når man skubbes ud af sin vanlige zone man udvikler sig bedst samt finder den rolle man skal finde i det store billede. Han forstod at selv i de mange af universets verdener er der et sæt regler der er over selv guderne og disse regler må hverken guder eller dødelige kunne gennemskue. Da de tre Rejsende skulle vælge det område de kunne vejlede de mange nye folkeslag var Evenar ikke i tvivl om at hans opgave skulle være at skubbe til folk og derigennem hjælpe dem til at udfylde deres skæbne eller sætte dem i nye situationer hvor de opdagede nye sider af sig selv. Opgaven som skæbnegud er dog ikke altid af det sjove for Evenars vigtigste opgave er at flytte på skæbnens mønstre hele tiden så ingen kan udnytte skæbnen til egen fordel. Nogle gange er skæbnen nødt til at være ond eller hård for den enkelte, men selvom Evanar er skæbnegud er han ikke ondsindet og han krydrer gerne den onde skæbne med sin egen finurlige humor. Som eventyrers gud hjælper han gerne dem der tør forlade deres hjem godt på vej og favoriserer de personer der har modet og gejsten til at drage ud i verden, men aldrig mere end at de skal hjælpes til at udfylde deres skæbne, hvor lille den end må synes i det store hele. Evanar har dog en indgående forståelse for at selv den mindste og mest ubetydelige person kan starte kædereaktioner der ændrer verden og derfor er der ikke nogen person eller væsen for lille til at have hans interesse. Han kan godt lide eventyrere netop fordi de er nemme at skubbe til når mønstre skal ændres – en slags kaotisk faktor som accepterer når tingene ændrer sig hele tiden.

Felterac

Title:	Dommeren
Symbol:	En skriftrulle og en lænke
Rang:	4
Områder:	Lov, ret, retfærdighed
Gudeplan:	De Gyldne Haver
Tilbedere:	Dommere, advokater, ledere, bøddler, oprørere og systemforandrere
Relationer:	Søn af Eleinann og en dødelig
Personlighed:	Retfærdig, hård, firkantet, ubøjelig, overblik, undersøgende, nøgtern

Felterac er søn af Eleinann og har derfor arvet sin mors ro og overblik ligesom evnen til at se en sag fra flere sider. Da han voksede op i De Gyldne Haver sammen med sin mor havde han rig lejlighed til både at overvære gudindernes møder og følge med i andre guder og gudinders liv og færden. Han fik allerede som ganske ung en forståelse for at guder er egenrådige og selvbestemmende på hver deres område og at de dødelige meget let kunne sidde fast mellem guderne og også mellem hinanden uden at have nogle retningslinjer at følge. Det faldt ham derfor meget naturligt at blive gud for lov, ret og retfærdighed fordi han mente at der altid mellem dødelige og guder må dannes et grundlag for sameksistens der sikrer at ting ikke blot bryder sammen i kaos. Felterac snakker i den forbindelse meget sammen med Evanar og Galantos der også begge har en forståelse for vigtigheden af at opretholde nogle rammer i verden.

Felterac mener ikke at lov og ret står over retfærdighed, men han erkender at det mest retfærdige er love der er ens for alle. Det betyder dog ikke at han vil at man blindt følger love, hvis disse er meget uretfærdige mod en gruppe af mennesker. At færdes på den smalle vej der er retfærdighed er en meget fin balancegang som man let fejler – især hvis man lader sin egne følelser træde med i overvejelserne. Han udviser derfor ofte en distanceret og professionel attitude der ikke udviser følelser og det er hans ypperste mening at enhver der i sandhed vil tjene retfærdigheden må lære sig at få sine egne følelser, meninger og holdninger under kontrol. I det øjeblik man dømmes med hjertet og ikke fornuften har man fjernet sig fra retfærdighedens sti. Når det så er sagt skal man heller ikke lade sig forblomme af de folk der er gode med ord – man skal selv undersøge tingene til bunds for at nå frem til en sandhed som man kan vurdere og dømme på. Jo flere informationer man samler undervejs jo bedre. Nogle gange benytter de andre guder Felterac til at dømme internt mellem dem for de erkender hans evne til at forholde sig nøgtern som dommer. Panaterion selv rådgiver sig endda med Eleinanns søn når han ønsker at dømme en sag bedst muligt.

Gelantos

Title:	Dagtælleren, Tidens Hersker
Symbol:	Et timeglas med dødningehoved
Rang:	2
Områder:	Tid, visdom, alderdom
Gudeplan:	Evighedens Port
Tilbedere:	Lærde, Drager andre der ønsker mere tid
Relationer:	Kom til Panatria sammen med Evenar og Myos – er oprindelig af det første folk
Personlighed:	Tilbageholdende, ubarmhertig, neutral, klog

Mens de fire gudinder skabte et væld af liv til at fylde Panatria vendte tre Ta'arier tilbage til det Panatria som de forlod da Panaterion begyndte at skabe verden. De havde kæmpet krige, men havde indset at de ikke længere følte sig som dem de engang var og at de hellere ville hjælpe deres leder i hans nye verden. De så dog at intet af deres folk var tilbage og de undrede sig. Panaterion var dybt optaget af sit mismod over at have mistet sit folk og forstod endnu ikke til fulde hvad der var sket, men Raxeranizarr som havde set og forstået hvad der drev Panatrias oprindelige folk i stykker forklarede de tre Ta'arier hvordan mangelen på orden, på styring og på vejledning kastede dem ud i kaotisk krig der endte med deres undergang. De tre Ta'arier der var af Panaterions blod og store ledere som han selv anerkendte at Panaterion i sin iver og sin forvirring over at havde den magt han nu besad havde glemt vigtigheden af at styre sit folk. De gik sammen med Raxeranizarr til Panaterion og bad ham om at få lov til at hjælpe ham med at vejlede de guder og de folkeslag der snart skulle fylde Panatria således at den store sorg der havde ramt Ta'arierne ikke også skulle ramme de nye folk.

Gelantos forstod i sin visdom som lærd blandt sit eget folk vigtigheden af at styre tiden der gik. Uden at sætte ting i orden så det følger faste mønstre og uden at lade ting forgå når deres tid løb ud ville tanken om evigheden til slut fylde de dødeliges sind og drive dem til vanvid. Panaterion satte stor pris på at se sine gamle venner og accepterede Gelantos' ønske om at varetage tiden. Han lod Gelantos inddele tiden og styre den til alles bedste og den gamle Ta'ari blev en meget neutral, balanceret og til dels ubarmhertig opretholder af tidens orden.

Hetitia

Title:	Fruen
Symbol:	Et lys med en krone under
Rang:	5
Områder:	Hjemmet, arnen, ansvar, moderopgaven, familie og adel
Gudeplan:	De Syv Haller
Tilbedere:	Husfruer, kokke, kvinder med ansvar for et hjem, mødre og adelige
Relationer:	Hustru til Velant
Personlighed:	Ansvarsfuld, stærk, tilbageholdende, varm, omsorgsfuld, streng

Hetitia voksede op som ældste datter hos en far, der var ridder. Hver gang han var borte på togter eller i andre ærinder som hans ridderlighed bød ham efterlod han ansvaret for huset og for lenet i hænderne på den unge datter. Hun lærte allerede fra en ung alder at styre tjenestefolk, kokke og andre i en husholdning og selvom hun var adelig arbejdede hun selv lige så hårdt som alle andre når mændene drog i krig og efterlod høsten, ølbrygningen og alle andre opgaver i hænderne på kvinderne. Hun var en afholdt adelig frøken der ledte sit folk godt og både høj og lav nærede stor respekt for hende. Hun gemte sine egne længsler efter kærlighed, elskov og frihed dybt inde i sig hvor ingen kunne opdage den og blev en skygge af den kvinde hun kunne have været. Inixia så dette og følte sig dybt berørt af den unge kvindes offer for hvad gudinden så som værende mindre vigtigt. Hun gik til Hetitia i skikkelse af en adelig lady og de to talte længe med hinanden om drømme, længsler, ansvar, kærlighed og lyst. Inixia blev irriteret på den unge kvinde der trods sin kontrollerede person kunne svare for sig med stor passion og dygtighed. En kvinde der var stærk og urokkelig men i hvem en varm ild brændte – en ild som Inixia gerne så brænde frit og uhæmmet. Mens hun var der opsøgte Velant sin mor og da han så den unge, adelige pige blev han indtaget af hende hvilket Inixia så. Hun lavede derfor en aftale med kærlighedens gud Myos der satte Hetitias hjerte i brand for den unge gud, men end ikke Hetitas flammende hjerte kunne få hende til at opgive sit ansvar som husfrue. Inixia forlod de to, irriteret og frustreret, men glemte snart det hele igen hvorimod hverken Velant eller Hetitia kunne slippe den anden med øjnene. Velant blev hos hende for at drikke af deres søde samvær og trods den varme de begge nærede lod de aldrig deres kærlighed løbe frit. Tiden kom hvor Velant igen måtte rejse bort for at varetage sine opgaver som gud og han forlod den smukke Hetitia til sine opgaver. Kort efter at krigens gud forlod borgen og sin elskede kastede han sammen med skæbnen terninger om hvilke veje krigens vinde skulle blæse og lidet vidste han at krigen snart skulle flamme op om hans elskede. Fjenden omringede snart borgen og brændte de bølgende smukke marker og truede Hetitias hjem hvor kun kvinderne var tilbage til at varetage beskyttelsen af deres hjem. Trods den store overmagt nægtede den unge kvinde at lade sig kue eller opgive sit hjem og flygte. Hun blev og beskyttede sit folk, men det kostede hende livet. For sent blev Velant kaldt til kampen og det gik op for ham at krigen havde slugt den kvinde han elskede. Han bar Hetitias livløse krop bort med visheden om at hun havde givet sit liv for at varetage sit ansvar. Velant der vidste hvad kvinden betød bar hende fra gud til gud og bad dem gå i forbøn for hende. Flere blev rørt af hans bøn og til slut tillod de ham at lade hende tage plads blandt guderne som hans hustru.

Inixia

Title:	Soldanser
Symbol:	En rødgul flamme på sort baggrund
Rang:	2
Områder:	ild, sommer, forførelse, passion
Gudeplan:	Flammedyb
Tilbedere:	Bønder, alle der arbejder med ild
Relationer:	Søster til Eleinann, Mirana, Alizare. Mor til Velant, Teranis, Koros og Vaya
Personlighed:	Hidsig, passioneret, brændende

Inixia er den vilde flamme – elsket for sin brændende elskov og hede, men også frygtet for netop det samme. Hun er en meget springende gudinde der kaster sig over det hun føler lysten for, men forlader det igen når hun atter mister interessen. Visse ting får hende til at brænde evigt og bærer evigt brænde til den flamme hun er, mens andre ting søger at binde hende og kvæle den passionerede ild og derfor bliver hendes fjende. Inixia elsker at iagttage og tage del i de dødeliges verden, netop fordi hun mener, at de dødelige i deres korte levetid har den ild og den glød, hun holder så meget af. Hun er kendt for at være konstant til stede overalt i de dødeliges liv. I ilden, der holder deres huse varme om vinteren, i sommerens hede, der får kornet til at spire, i elskovens hede kys og den lutrende flamme, der både rensner og hærger. Inixia er den af de fire søstre, der står de dødelige allermest nær og selvom hun er både elsket og frygtet, er der ikke et hus, der ikke har hendes symbol et sted som beskyttelse og tilbedelse. Netop den interesse for de dødelige og deres liv har skænket Inixia mange børn, der stadig den dag i dag færdes blandt de dødelige. Hun har født dem i en dødelig krop, fordi hun ikke ønsker at tvinge dem til at følge deres guddommelige aner. Hun ønsker, at de med tiden skal finde gløden i sig selv og blive til guder, hvis det er deres skæbne. Nogle af hendes børn har fundet vejen til gudernes rige, men det er en stående joke, at hun kan have mange, mange flere, der går derude og venter på at tage deres plads blandt guderne.

Inixias færden blandt de dødelige går dog ikke ubemærket hen og ofte er flere af de andre guder vrede over den indblanding, hun har i de dødeliges liv. Ofte går hun på grænsen af Panaterions lov om ikke at påvirke Panatria direkte og var det ikke for hendes lokkende forførende krop og hendes vilde elskov, ville han nok også straffe hende oftere. Hun lader dog til ofte at slippe ud af mange svære situationer, netop fordi hun er, den hun er. Med et smil kan hun smelte selv den hårdeste dommer og med et kys glemmer enhver straffen, der skulle falde over hende. Dog er hun ikke sluppet helt for at føle gudernes vrede og ofte må hun tage straf på sig for at blande sig i ting, der ikke burde vedkomme hende.

Keyria

Title:	Måne
Symbol:	En halvmåne
Rang:	5
Områder:	Nat, måne, mørke, skygge
Gudeplan:	Himmelhvælv
Tilbedere:	Nattevæsner, varedeyr, nattemænd, vagter
Relationer:	Alliance med Lotthia og Gelantos
Personlighed:	Smuk, bleg, rolig, balanceret, kølig, barmhjertig

Keyria var en ung, smuk, dødelig bondedatter der havde mistet næsten hele sin familie til sult og tørst under den brændende sol. Alene gik hun på Panatrias golde marker – desperat efter at føle skygger køle hendes hede hud og natten skænke hendes øjne ro. Da hun mærkede livet langsomt ebbe ud af sin krop sank hun udmattet på knæ og kastede sit blik op mod solens nådesløse skær. Hun forbandede og bad om nåde af hele sit hjerte – fuld af sorg og vrede over alle de liv der gik tabt i den brændende hede og forundret var hun da solen langsomt steg ned fra himlen og farvede himmelen i vidunderlige toner af rosa og rød til hendes ære. Da var det Panaterion løftede hende op i den kølige nat hun havde længtes sådan mod for at varetage natten. Som månens blege vogter fik hun opgaven at skænke Panatrias befolkning barmhjertighed for solens brændende glans. Med natten fandt Panatrias folkeslag endelig hvile og søvnen indfandt sig for første gang.

Koros

Title:	Glassets mester
Symbol:	Et vinglas og en klase druer
Rang:	5
Områder:	Keramik og glaskunst
Gudeplan:	Flammedyb
Tilbedere:	Keramikere, glaspustere, folk med hang til drikke
Relationer:	Søn af Inixia, bror til Teranis, Velant og Vaya
Personlighed:	Livsglad, lever fra dag til dag, hårdtarbejdende, godmodig, hang til druk og fest

Koros er tvillingebror til smedeguden Teranis om end han er knap så muskuløs som sin bror. De voksede begge op hos en ung smed og hans hustru der dog snart indså at deres to drenge havde et ganske særligt forhold til ilden der ikke synes at skade dem, men som tillod dem at arbejde med ganske varme materialer uden problemer. Teranis vidste med det samme at han havde egenskaber i smedjen, men ganske anderledes var det for Koros der ikke umiddelbart fandt det interessant at arbejde med det hårde stål. Koros var en mere passioneret og glædesfuld person end den temperamentsfulde Teranis og han tilbragte i stedet meget tid på socialt at færdes mellem kunstnere, sangere og dansere dog uden selv at vise egenskaber for den slags. Det var først da han mødte en kvindelig keramiker som lærte ham at betvinge ler og sand og brænde det til keramik og glas at han for alvor fandt sin rette hylde. Snart frembragte han de mest vidunderlige glasmosaikker, kander, karafler ved hjælp af sine utallige teknikker med farve og med ild. Om sig samlede Koros et hav af billedkunstnere der ligesom han kunne fortælle historier med deres frembringelser og som nød det sociale liv og de mange fester bagefter. Koros blev en meget afholdt mand og omkring ham skød en skole frem hvor de som søgte indsigt i glassets og keramikens kunst kunne mødes. Da kongen mistede sin smukke hustru bad han Koros om at fremstille en glaskiste til hende. En kiste der for altid ville bevare hendes skønhed for alle at se. Med magi blev hendes krop holdt i stand mens Koros påbegyndte sit arbejde. Med ild, sten fra bjerge, knust til sand af vindens gudinde, og sand fra fjerne egne arbejdede han med at frembringe en kiste der kunne snyde døden og tidens tand og bibeholde dronningens skønhed i al evighed. Efter nætter med dette arbejde hvor Koros havde glemt at spise og drikke stod kisten endelig klar og da låget lukkede sig omkring den smukke, unge dronning faldt Koros til jorden med et drænet hjerte for igen at slå øjnene op blandt guderne. I det arbejde han havde gjort var det lykkedes for ham at frembringe noget så stort og smukt at han var trådt over tærskelen fra menneske til gud og han måtte indtage sin plads blandt guderne.

Leras

Title:	Vogteren
Symbol:	En tom, hvid maske
Rang:	4
Områder:	Balance, neutralitet, fornuft
Gudeplan:	Forudsale
Tilbedere:	Diplomater, lærde, ledere
Relationer:	Leras tilbringer gerne tid sammen med Evanar og Gelantos for at diskutere vigtigheden af at opretholde orden og balance

Personlighed: lagttagende, bedrevidende, neutral, nysgerrig, distanceret, filosofisk

Leras er gud for neutraliteten og balancen – født ud af to tårer grædt af en gudinde. Én tåre grædt af kærlighed og glæde og en grædt i sorg og vrede. Leras blev skabt fuldt udvokset med en guds viden og forståelse for vigtigheden af at opretholde balancen mellem verdens yderpunkter. Både guder og dødelige falder så let i deres følelsers vold og mister derved roen og overblikket der findes i balancen. Leras der kender alle aspekter af både guder og dødeliges følelser og sind forstår og erkender fuldt ud den kamp der dagligt finder sted for at forblive i balance, men denne gud blev skabt for at hjælpe guderne og dødelige med at styrke balancen og holde deres sind intakt. Leras er hverken mand eller kvinde men ynder at tage den form der passer bedst i situationen eller som guden har mest interesse i lige der. Guden er meget nysgerrig på at opsøge og forstå dødelige og rejser gerne ud for at besøge personer der befinder sig på randen af al fornuft, men hvis de bliver et problem for balancen og neutraliteten i verden er Leras ikke bleg for at rydde denne person af vejen koste hvad det vil. Leras vælger ikke sider i hverken dødeliges eller guders strid og derfor er guden ofte ret ensom og uden venner eller allierede. Leras finder dog en vis forståelse i at snakke med Evanar og Gelantos der ligeledes varetager opgaver der holder verden i orden. Leras er også den gud der taler til gudernes fornuft og indre ro når de opsluges af deres følelsers vold og aspekter.

Lotthia

Title:	Alle drømmes moder
Symbol:	4 forskellige geometriske figurer (firkant, cirkel, trekant, diamant) i forskellige farver over en hvid sky
Rang:	3
Områder:	Drømme, søvn, hemmeligheder, det skjulte
Gudeplan:	Skyggetårne
Tilbedere:	Eventyrere, drømmere, forelskede, undertrykte, fattige, folk der ønsker at sove godt
Relationer:	Raxeranizarr, ven med Evanar
Personlighed:	Hemmelighedsfuld, formskifter

Lotthia var oprindelig en af Raxeranizarrs folkeslag, nemlig drager. Hun var en troldkvinde der eksperimenterede med at kontakte andre væsner gennem drømme og på den måde få lov at se hvad deres inderste håb og drømme drejede sig om. Under disse mange eksperimenter gik det op for hende at der ikke var nogen kontrol over hvad der skulle foregå i folks drømme når de sov. Hun henvendte sig derfor til Raxeranizarr og bad om lov til at varetage denne opgave. Panaterion indså vigtigheden af at en gud varetog dette og dermed blev Lotthia gudinde for drømme. Lotthias funktion er at skabe mareridt og drømme til alle der sover. Lotthia har en hærske af tjenere der går hende til hånd når drømme skal fordeles. Det er de væsner man ser forandre sig i drømme og som kan vende tilbage nat efter nat for enten at give ro og fred eller mareridt. Disse væsner ernærer sig ved at være en del af folks drømme og de former drømmen efter hvilke følelser de fornemmer rører sig i den person hvis drømme de er en del af.

Drømmene er også hendes måde at kommunikere med menneskerne da hun ikke må henvende sig direkte til dem. Andre guder henvender sig også fra tid til anden til deres udvalgte i deres drømme, med varsler eller med profetier, men Lotthia ved altid hvis der er nogen der har forstyrret eller grebet ind i hendes arbejde.

Lotthia er hemmelighedsfuld af natur. Hun går med slør for at man ikke kan se hendes ansigt, så er der nemlig ingen der genkender hende når hun en sjælden gang viser sig. Lotthia henvender sig sjældent direkte til folk, men viser dem symboler og/eller hændelser der er sket, eller kan ske for at formidle til dem hvad de kan gøre. Hun fortæller dem ikke hvad de bør gøre, det må folk selv finde ud af, men hun kan give dem et større overblik over situationen.

Mirana

Title:	Moder natur, Den Tavse Dronning
Symbol:	En blå bølge på sort baggrund med tre stjerner/iskrystaller over
Rang:	2
Områder:	Vinter, kulde, hav, vand, hære, taktik
Gudeplan:	Perleborg
Tilbedere:	Bønder, søens folk, folk i snerige og kolde egne
Relationer:	Søster til Inixia, Eleinann og Alizare
Personlighed:	Kold, Beregnende, Vildt rasende, tilbageholdende, snedig, drømmende, søgende

Mirana er ligesom sin søster Eleinann mere tilbageholdende end sine andre søstre. Hendes rige findes i det dybe, kølige vand, hvor hun planlægger i stilhed, hvordan hun kan få verden og guderne til at gøre som hun gerne vil det. Mirana er lige så lokkende og forførende som sin søster Inixia, men hvor flammernes gudinde er passioneret og direkte så er Miranas skønhed den farlige, beregnende slags. Hun lokker mænd til sig, ikke for fornøjelsens skyld, men mere fordi hun kan og fordi hun skal bruge dem eller deres evner. Den eneste, der siges at varme den smukke havgudindes kolde hjerte er Panaterion selv, som hun tilbringer mere tid med end de andre søstre. Mirana er også den eneste af de fire søstre, der leder sin egen hær. Under sig har Den Tavse Dronning en flåde af havets folk – druknede og fortabte, sjæle, der har fundet døden i det kolde vand eller i sneens evige søvn. Denne hær tjener hende i det skjulte, da det jo ikke er tilladt for en gud at påvirke verdenen direkte. Hvad det er, Den Tavse Dronning skal med denne hær, er der ingen anden end hende selv, der ved, men de, der har besøgt hende i det smukke, tavse og ensomme palads under vandet, fortæller om en gudinde så kold, smuk og ensom at deres hjerter fyldtes af sørgmodighed. Når Mirana sidder på sin trone i sit palads, ynder hun at iagttage både guder og mennesker via sit magiske kar, som Palicia har skænket hende. Dette kar gør hende i stand til ikke blot at ser ud over verden, men også at skue frem og tilbage i tiden. Mirana er kendt som den tavse, fordi hun holder den store mængde af viden og indsigt, hun besidder, for sig selv. Det siges, at end ikke Panaterion deler hun sine inderste tanker eller viden med.

Da verden var ny ønskede Mirana af sit inderste hjerte at skænke Panaterion et barn, men fordi hun var den, hun var – den stille død, vinteren, voksede liv aldrig i hende. Den unge gudinde søgte viden omkring, hvordan hun kunne få et barn og føle det liv i sig, som hun så brændende ønskede, men uden held. Under en af sine rejser på den nye jord, hvor alle racerne myldrede frem, kom hun forbi et lille væsen, der lå nøgen og grædende på jorden. Hun samlede barnet op og så at det ikke var skabt af hende eller de andre guder, men at dette barn var af Panaterions blod og hun fyldtes af stor forundring og glæde. Hun bragte barnet til sit hjem for at opdrage det som sit eget og hun følte kærligheden vokse sig større og større for hver dag. Men skæbnen ville at den lille Ta'ari dreng blev syg og begyndte at sygne hen og dø i hendes arme. I desperation og frygt gjorde Mirana alt, hun kunne, for at holde ham i live og fylde ham med sin viden, men hun forstod ikke at det barn, hun samlede op var ved at forfalde til Kaosvæsnets mørke. Hendes guddommelighed holdt ham fast, men snart så de andre guder, at barnet ikke kunne reddes og at de var nødt til at stoppe deres søster. Eleinann, Inixia og Alizare opsøgte Mirana, for at bede hende slippe barnet hvis skæbne var forseglet. De bad hende lade ham dø i stedet for at holde ham fast i smerte og ondskab. Efter lang tids overtalelse slap Mirana det lille barn og lod hans sjæl fare til dødsriget og for første og sidste gang, så man den Tavse Dronning græde. Hun græd to tårer. Én tåre for det liv hun elskede, men som nu var borte og én anden fordi det var nødvendigt at slippe ham. De to tårer smeltede sammen og derfra voksede en gud, som forstod, at der i verden altid skal være en balance mellem godt og ondt, sorg og glæde, smerte og lykke.

Mirana vendte sig bort fra verden og Palicia, der så gudindens længsel for liv, skænkede hende et kar, så hun kunne se det liv der ufoldede sig overalt og forstå at hun selv var med til at skabe dette væld af liv.

Myos

Title:	Kærlighedens Konge
Symbol:	To sammenslyngede væsner
Rang:	2
Områder:	Kærlighed, had, giftemål, ulykkelig kærlighed
Gudeplan:	Alleslund
Tilbedere:	Elskende, nyforelskede, gifte, ex-elskende
Relationer:	Kom sammen med Gelantos og Evanar til Panatria. Er oprindelig af det første folk
Personlighed:	Givende, stormfuld, overvældende, euforisk, dyb, hævnerrig, varm, omsorgsfuld

Mens de fire gudinder skabte et væld af liv til at fylde Panatria vendte tre Ta'arier tilbage til det Panatria som de forlod da Panaterion begyndte at skabe verden. De havde kæmpet krige, men havde indset at de ikke længere følte sig som dem de engang var og at de hellere ville hjælpe deres leder i hans nye verden. De så dog at intet af deres folk var tilbage og de undrede sig. Panaterion var dybt optaget af sit mismod over at have mistet sit folk og forstod endnu ikke til fulde hvad der var sket, men Raxeranizarr som havde set og forstået hvad der rev Panatrias oprindelige folk i stykker forklarede de tre Ta'arier hvordan mangelen på orden, på styring og på vejledning kastede dem ud i kaotisk krig der endte med deres undergang. De tre Ta'arier der var af Panaterions blod og store ledere som han selv anerkendte at Panaterion i sin iver og sin forvirring over at havde den magt han nu besad havde glemt vigtigheden af at styre sit folk. De gik sammen med Raxeranizarr til Panaterion og bad ham om at få lov til at hjælpe ham med at vejlede de guder og de folkeslag der snart skulle fylde Panatria således at den store sorg der havde ramt Ta'arierne ikke også skulle ramme de nye folk.

Myos vidste at den stærkeste følelse af alle er kærligheden. Med kærlighed bindes personer til hinanden i familier eller i venskab og med kærligheden i hjertet kan man klare de mest utrolige ting. Han havde med egne øjne set, at kærlighed kunne rive verdener i stykker og starte krige og at den mest destruktive følelse – had blot udspringer af evnen til at elske. Derfor bad Myos om retten til at tjene Panaterion og hans nye verden som guden for denne ultimative følelse. At sikre at alle racer besad evnen til at elske på både godt og ondt for at lade kærligheden være drivkraften i den enkeltes liv.

Narlavos

Title:	Taleren
Symbol:	En fjerpen med 3 dråber blæk
Rang:	3
Områder:	Viden, At lære, bøger, undervisning, astronomi
Gudeplan:	Himmelhvælv
Tilbedere:	Studerende, lærde, undervisere, astronomer, skrivere
Relationer:	Raxeranizarr
Personlighed:	Ivrig, læringsvillig, elsker at lære fra sig, udadvendt, talende, imødekommende

Over de højeste tinder i Panaterions verden mødtes dragerne og af deres viden udsprang et storslået bibliotek hvor de nedskrev alt de vidste. Af den sten, hvor skyggerne fra deres vinger mødtes blev haller og tårne rejst som et symbol på deres storhed. På det sted vandrede en hvileløs sjæl rundt uden at finde fred og hvile. Da biblioteket rejste sig over hans grav fik han pludselig adgang til kilder af viden der lidt efter lidt trak den ellers tomme sjæl tættere og tættere på livet dog uden nogensinde at få fysisk form. Som tiden gik blev dragerne mistroiske overfor hinanden og kunne ikke unde hinanden den viden som gemte sig i bibliotekets skrifter. De begyndte at bekrige hinanden og Narlavos blev bekymret for at de mægtige væsner ville ende med at ødelægge deres storslåede bibliotek. På grund af denne frygt begyndte han febrilsk at gennemgå alle de skrifter han kunne for at lære dem udenad så den store mængde af visdom ikke skulle gå tabt. For dragerne var striden om viden ikke nok og deres mistro blev til vrede. Narlavos bekæmpede sin egen form og sin død for at redde den viden som dragerne var ved at ødelægge. Da krigen endelig nåede biblioteket og Narlavos grav ophævede Raxeranizarr ham til himmelhvælv og gjorde ham guddommelig. Fra sit tårn i Himmelhvælv sender han sine hvide ravne til nære og fjerne egne af Panatria med viden til dem, som bærer ønsket om at lære om verden og alt hvad den indeholder. Narlavos yndlinge er især undervisere og lærde der gerne deler og videregiver deres viden til andre.

Palicianera/Palicia

Title:	Magiens gudinde
Symbol:	5 blå stjerner i en cirkel
Rang:	1
Områder:	Magi, magiens vidundere og fejl
Gudeplan:	Vidundernes hal
Tilbedere:	Magikastere og andre med magisk interesse
Relationer:	Datter af Panaterion og en dødelig, veninde med Vaya og beundrer Mirana
Personlighed:	Smuk, Hidsig, Selvoptaget, Pyntesyg, Indsigtsfuld, visionær, ambitiøs

Palicia blev født som datter af en dødelig mor og Panaterion uden at kende sin far. Hun levede med sin mor gennem sin barndom og ungdom i trange kår indtil hun en dag ved et uheld kom til at aktivere de kræfter, hun havde arvet efter sin far og som tilsyneladende var stærke i hende. Uheldigvis kom Palicia, i dette, til at slå sin mor ihjel og i ren og skær vrede og frustration over det, der var sket, drog hun ud i verden for at finde ud af mere om sig selv. På sin vej mødte Palicia mange personer – nogle som gerne ville hjælpe hende, men alt for mange, der frygtede de kræfter, hun besad og som hun knap selv forstod til fulde. Med hjælp fra en række præster lykkedes det endelig Palicia at finde ud af, hvem hendes far var. Da denne viden kom frem i lyset forsøgte flere præster straks at få Panaterions datter i deres ordner. Palicia var dog meget vred og fuld af foragt for gudernes leg med de dødelige og i ren og skær trods vendte hun ryggen til guderne og deres magt. Hun fandt på sine mange rejser ud af, at der rundt omkring i Panatria fandtes "lommer" af skaberkraft - Magisk kraft, der var tøjlet til at holde verden sammen, men meget af det lå blot og ventede på at blive frigivet.

Den unge, vrede kvinde besluttede sig for at bevise, at hun ikke havde behov for sin far eller nogen af de andre guder for at klare sig og hun begyndte i stedet at samle kraften, der lå omkring i Panatria, for at give den videre til andre dødelige, så også de kunne skabe deres egen skæbne og ikke blot blive gudernes legetøj.

Hendes magt voksede sig større og større for hver gang hun samlede kraft og lige meget, hvor gladelig hun delte sin magt med andre, så blev hun til slut for stærk til at Panatria fortsat kunne rumme hende. Til dels mod sin vilje lod hun sig til slut overtale til at mødes med sin far og da de to endelig mødtes, forstod hun først der, at guderne havde en vigtig rolle at udføre i Panatria og at hun i sin iver efter at bevise sit værd, uafhængig af dem, selv var blevet en gud. Hun indtog da sin plads som magiens gudinde og fik en del af det guddommelige plan, hvorfra hun kunne fortsætte med at fordele magien og de magiske egenskaber til dødelige.

Panaterion

Title:	Den Første, Alfader
Symbol:	Et øje midt i en malstrøm
Rang:	1
Områder:	Panatria – alt der falder i hans interesse, kaos
Gudeplan:	De guddommelige tinder
Tilbedere:	Stortænkere, ledere, filosoffer, patriarker
Relationer:	Kærlighedsforhold til Eleinann, Inixia, Mirana, Alizare – og hvem der ellers falder i hans smag, fader til Palicia, og Velant
Personlighed:	Leder, beskytter, egoistisk, nysgerrig, kaotisk

Panaterion er en sammenblanding af to mægtige hærledere for et meget magtfuld folk, der lever ude i verdensrummet et sted. Lederen for lysets hær, Penakles og lederen for mørkets hær, Eriondar smeltede sammen til ét væsen under et stort slag og derved blev Panaterion skabt. Panaterion, der skulle bruge tid på at finde ud af, hvem han egentlig var – blandet af lys og mørke, slog sig ned på den klode, der var opstået i samme krig, og gav sig til at forme den med de mægtige kræfter, han havde fået. Snart begyndte denne magtfulde gud at skabe en verden på Panatria og fylde den med liv sammen med de andre guder. Skaberkraften er Panaterions, men de fire gudinder, som han elsker, Eleinann, Alizare, Inixia og Mirana besidder også en del af denne kraft. Selv hans trofaste ganger Raxeranizarr har haft lånt denne kraft kortvarig.

Panaterion kan virke som en ret selvsk og barnlig gud til tider, når han udforsker og undersøger Panatria omkring sig, men han er dog stadig også en blanding af to mægtige hærledere af lyset og mørket og man skal derfor ikke ringeagte hans evner indenfor strategi, ledelse, domsafsigelse og diplomati. Panaterion fungerer som alle gudernes øverste. Han kan til enhver tid træde ind over en anden guds domæne og ændre ting. For ham er der ingen grænser og visse af guderne ville måske også påstå, at han i sig selv er det element af kaos, der kan nedstyre en opbygget orden. (læs yderligere om Panaterion i skabelsesberetningen)

Raxeranizarr

Title:	Dragernes forfader
Symbol:	Et drageøjje
Rang:	3
Områder:	Dragerne, ældgammel viden
Gudeplan:	De guddommelige tinder
Tilbedere:	Drager
Relationer:	Panaterions ganger
Personlighed:	Rolig, tænksoin, pligtopfyldende, nysgerrig, stolt

Kommer senere...

Solan

Title:	Sol
Symbol:	En sol
Rang:	5
Områder:	Sol, dag, lys
Gudeplan:	Himmelhvælv
Tilbedere:	Ørkenbeboere, rejsende
Relationer:	Tidligere elsker og tjener af Inixia
Personlighed:	Selvoptaget, blændende, strålende, ærgerrig, lækker, stærk

Da verden var skabt og de fire søstre begyndte at fylde verden med liv, opdagede de at den glødende kugle, der hang på himmelen og forkastede mørket, sved jorden gold og visnende Eleinanns smukke planter. Søstrene genkendte ildens element og vendte sig derfor til Ildens gudinde Inixia og bad hende sørge for at Solen en tid forsvandt. Inixia drog modstræbende af sted for at tvinge solen bort og Panatria henlå i mørke. Da mørket nu hyllede planter, dyr og andre dødelige så gudinderne at de alle langsomt sygnede hen uden solens lys til at varme dem og fylde dem med energi. De bad atter Inixia om at lade solen komme frem igen og modstræbende hentede hun atter solen frem for at skinne over Panatria. Da indså Inixia at hun ville komme til at varetage dette kedelige arbejde med at få solen væk og tilbage når guderne bad om det og i stedet vendte hun sig mod sine tjenere i Flammedyb for at tiltro opgaven til en af dem. Hun så Solan, en smuk og stærk elsker som havde tjent hende vel og hun bad ham om at blive gud og for hende styre solens opgang og nedgang, at sørge for at solens stråler både ville varme og sende sin stråleglans over Panatria. Solan der havde delt gudindens leje takkede ja, men da han indtog sin plads som solens hersker følte han sig magtfuld og blændende. Han blev opfyldt af sin egen guddommelighed og kastede sine stråler ud over Panatria. Da tiden kom hvor Solan igen skulle lade natten og mørket herske nægtede han at forlade himmelen og ligegyldigt hvad guderne sagde – trusler eller bønner var han alt for opslugt af sin egen stråleglans til at ænse nogen af dem. Panaterion blev vred og truede med at straffe ham til evig tid. Da var der en ung dødelig kvinde der gik på Panatrias hede jord – døden nær af tørst som kastede sin stemme mod den strålende sol både i trods og i bønfoldelse. Desperat tryglede og forbandede hun solen der brændte huden og alt omkring hende. Solan hørte kvinden og beundrede hende for sit mod og langsomt steg han ned i al sin pragt og farveskær for at gå til hende. Da Panaterion så dette stadig vred over Solans selvoptagethed og trods løftede han i stedet kvinden op på nattehimmelen hvor hendes blege ansigt endelig kunne blive kølet efter solens skarpe hede – ude af Solans rækkevidde skulle hun varetage nattens gang og give den mørke himmel et blegt glans der kunne fortælle folket hvornår morgenen var nær.

Solan higer dog stadig efter den kvinde han bliver evigt nægtet for sin trods af Panaterion og jager derfor over himlen for at nå det øjeblik hvor han atter kan kaste sit blik på hendes blege ansigt inden hun tager sin plads på himlen.

Teranis

Title:	Smeden
Symbol:	En hammer omspændt af flammer
Rang:	5
Områder:	Smedekunst og håndværk, minedrift
Gudeplan:	Flammedyb
Tilbedere:	Smede
Relationer:	Søn af Inixia. Bror til Velant, Koros og Vaya
Personlighed:	Fordybet i sit arbejde, hidsig, stærk, utilregnelig, hårdtarbejdende

Teranis er tvillingebror til keramikerguden Koros og de to ligner hinanden meget bortset fra at Teranis er en anelse mere muskuløs end sin bror. De blev begge efterladt på dørtrinnet hos en velrenommeret smed og hans unge hustru. De tog tvillingerne til sig og opdrog dem som deres egne, men det varede ikke længe før det gik op for det unge par at deres hittebørn ikke blot var almindelige børn. Teranis udviste en fænomenal egenskab indenfor smedekunsten og han blev snart kendt vidt og bredt – allerede i en ung alder som en fabelagtig smed. Da han selv begyndte at indse at hans evne til at betvinge det rødglødende metal og at ilden der skadede alle andre var hans ven forstod han at der i hans blod løb andet og mere end blod fra dødelige. Han opsøgte de mægtigste smede verden over og lærte at smede alt der kunne smedes. Hans længsel efter at frembringe noget ud over de dødeliges verden blev som en besættelse for ham og hans raseri vendte alle bort fra ham når de forstyrrede ham i smedjen. Teranis besluttede sig for at samle alle de mest specielle metaller han kunne finde og drage af sted til den største og hedeste vulkan der findes i Panatria for dér at lade sig inspirere til at frembringe sit ypperste værk. Mens han var der blev han opsøgt af en prægtig drage, der præsenterede sig som Raxeranzarr. Rax fortalte den unge smed hvem han var, gav ham et ganske særligt stykke metal fra Panaterions eget rige. Som tak herfor begyndte Teranis ud af dette metal at smede en pragtfuld rustning til dragen. Ilden omsluttede ham, kælede ham og frem fra sit hårde arbejde voksede langsomt en gave til en gud. Da han blev færdig forstod han, at han selv var blevet mere end blot en dødelig og han tog sin plads blandt guderne.

Vaya

Title:	Skøgen, Den lokkende
Symbol:	Et smukt kvindeansigt med langt hår
Rang:	4
Områder:	Forførelsen, frihed, kvindekamp, krigskunst (kvinder)
Gudeplan:	Vosperos
Tilbedere:	Skøger og andre der lever af deres krop, forførere, dansere, kvindelige krigere
Relationer:	Datter af Inixia. Søster til Teranis, Velant og Koros. Veninde til Hetitia
Personlighed:	Passioneret, smuk, stærk, hidsig, forførende

Opvokset blandt samfundets laveste kender Vaya kun alt for godt til den kamp der foregår blandt dødelige for at overleve. Hendes mor forlod hende i armene på en ældre kone, der døde mens Vaya blot var ganske ung. Alene og fortabt, svigtet af alle lærte Vaya at begå sig som et gadebarn i storbyen kan bedst. Da hun voksede fra pige til kvinde var det tydeligt at hun besad en skønhed og en indsigt der kunne fordreje hovedet på alle – mænd som kvinder og inden længe lærte hun at bruge disse egenskaber til sin fordel. Hun fandt sammen med andre kvinder i samme situation en vej gennem livet ved at forføre og besnære andre med sin krop, sin stemme og hele sit væsen. Dog var der en oprørsk side af hende der altid følte at der var mere for hende at nå. Hendes temperament og vrede over den uretfærdighed der tvang kvinder til at sælge sig selv eller leve på fattigdommens rand til spe og spot for alle de selvretfærdige gav hende modet og styrken til at ville mere end blot at overleve. Snart begyndte hun at bruge sine evner til at besnære magtens mænd og beskytte de svage. Hun brugte sin krop som et våben mod alle dem der udnyttede de fattige og gennem denne kamp opdagede hun evner hun besad som ikke blot var smarte at besidde men også farlige. Inden længe rakte hendes ry langt og bredt og mange mænd af stor magt bejlede til hende for de ville alle eje hendes skønhed, hendes passion og tæmme hendes ild, men hun nægtede dem alle. Selv blandt guderne gik der rygter om hende og de begyndte at vædde om hvem af dem der ville vinde hendes hjerte og ikke lade sig besnære af hendes forførende skønhed. Mange guder opsøgte hende for at forsøge, men alle som en faldt de i hendes net til stor harme for de gudinder der ellers havde deres opmærksomhed. Vayas magt voksede trods hendes ungdom og hendes indflydelse på guderne selv blev for meget. Gudinderne var klar over at hun måtte være barn af Inixia og de krævede at hun tog sin datter til sig. Inixia bøjede sig langt om længe efter at have testet sin datter på alle mulige måder for hun frygtede selv både datterens vrede men også hendes unge skønhed. Vaya blev overrasket over at finde ud af hvem hun var og valgte at blive beskytter for alle dem der lever af at sælge deres krop og som bruger forførelsens kunst til noget større. Hun vogter nidkært over retten til passion og til at følge sine lyster uden at blive dømt derfor. Både mænd og kvinder følger hende – nogle fordi hun kæmper for kvindens ret til at eje sin egen krop, andre fordi hun netop står for evnen til at bruge kroppen til at få magt med.

Velant

Title:	Krigeren
Symbol:	To krydsede sværdklinger
Rang:	3
Områder:	Krig, Kamp, krigskunst, sejr, taktik, adel, hærledere
Gudeplan:	De Syv Haller
Tilbedere:	Krigere af enhver slags
Relationer:	Søn af Inixia og Panaterion. Bror til Vaya, Teranis og Koros, gift med Hetitia
Personlighed:	Ridderlig, stærk, dygtig, temperamentsfuld, passioneret, selvhøjtidelig, forfængelig

Velant er ægtefødt søn af to guder og endda to højest rangerende guder nemlig Panaterion selv og gudinden for sommer Inixia. Fra sin far har Velant sin styrke og sin evne til at kæmpe med stor dygtighed mens han fra moderen har sit gode udseende og passion. Velant voksede op i Flammedyb som er Inixias hjem. Her lærte han at være elsket og hvilken magt kvinder kunne have. Af samme grund havde han det ikke let med at forelske sig i nogen overhovedet og trods de mange smukke kvinder der omgav ham i moderens hjem så var der ingen af dem der vandt hans hjerte. Det var først da han blandt menneske mødte en kvinde der både var ærbar, men også havde passion og kærlighed og som gav sit liv for den opgave hun havde forelskede han sig endelig, men før han indså hvad hun betød, havde hun mistet livet til den selvsamme krig som han var gud for. Først efter at have gået i forbøn for alle guderne tillod de ham at tage hende med sig ind i gudernes rige som sin hustru.

Velants opgave som krigsgud er ikke let at bære. De mange forskellige former for krig stiller mange krav til guden og der er sjældent noget smukt ved krigen. Netop fordi krigens mange sider ligger på Velants skuldre kan han virke som en indelukket og knotten gud. Hans opgaver er mange og derfor er han ofte bortrejst fra sit hjem, men han har også under sig flere underguder der hjælper ham med hans mange forskellige opgaver. Han har ligeledes taget det på sig at træne sin halvsøster Vaya i krigens kunst da hun blandt sine tilbedere har mange kvindelige krigere. Velants mest betroede ven og kammerat er en Hykarie ved navn Jevanos han mødte mens han gik i dødelig form på jorden. De to blev blodsbrødre og edsvorne riddere, men Velant havde ikke forudset hvad det ville betyde for en Hykarie at blande blod med en gud. Dette betød dog at Jevanos blev gud selv og han flyttede med Velant til Den Store Hal hvor Velant sidder til bords med de mange krigere. Her er Jevanos krigsgudens edsvorne rådgiver især hvad angår taktik. Udover Jevanos har Velant 5 andre krigere under sig – hver med deres ansvarsområde.

