

Laurina Amar



Rolias Morgengry: Verdenskompendium

Rolias Morgengry Verdenskompendium

Innhold

Kapittel 1: Laurina Amar

Levina
Rolia
Stalia
Erlnahe
Rakash
Daria
Walitao
Saradi
Velasj
Sydenes Rike
Draklon
Nylen
Underverdenen

Kapittel 2: Samfunn

Termithia
Rakash
Daria
Walitao
Fjellvandrerne

Kapittel 3: Befolkning

Mennesker
Seali
Orkene
Fjellvandrere
Demografi

Kapittel 4: Historie

Kompromisset
Første verdensdøgn
Andre Verdensdøgn
Tredje Verdensdøgn

Kapittel 5: Religion

Selina
Aniles
Muriel
Ihrius
Phelik
Farakash
Luvien og Hexterio
Zahan
Halvguder og underguder

Kapittel 6: Det overnaturlige

Sjel
Magi
Magiske vesener
Demoner

Appendix:

I: Gamlins Barn
II: Tidsregning i Laurina
III: Tidslinje 2. verdensdøgn
IV: Termithias kongslinje
V: Språk

Kapittel 1: Laurina Amar

Rolias Morgengry foregår i laivverdenen Amar. Amar består av 3 kjente kontinenter; Laurina Amar, Draklon og Nylen. I tillegg til disse kontinentene finnes underverdenen - Pheli Amar, og dødsriket - Sydenes Rike (av alvene kalt ved sitt gamle navn - Hext Amar). Samtlige laiver har foregått på den nordlige halvdel av Laurina Amar, i menneskenes områder.

I sentrum av alt som foregår i verden ligger Laurina Amar. Kontinentet består av 9 regioner; Alvelandene Daria, Walitao og Lugasj i sør, orkelandet Rakash i sentrum og menneskelandene Termia (Stalia), Premithia (Rolia), Erlnaher, Levina og Saradi i nord.

Sør for alvelandene ligger De Endeløse Sletter, som navnet tilsier er dette endeløst, ubebodd land, regjert av ville monstre like ugjestmilde som landet i seg selv.

Midt mellom alvelandene ligger Sartimerils Rike, et enormt krater som leder ned i underverdenen. På tvers av kontinentet renner den massive elven Ekhoria, som i øst deler seg på hver sin side av Ekhoriaøya, før den munner ut i Saradikløfta, en bred havkløft som skiller Saradiøya fra fastlandet Laurina Amar.

Nord for Laurina Amar ligger kontinentet Draklon, der Gudenenes Rike ligger gjemt dypt inne på kontinentet, omkranset av mektige fjell og vaktet av drager. Kontinentet har kun én nevneverdig by, Drakenborg, som er hovedsete for Dragens Orden.

I vest ligger det relativt nyoppdagede kontinentet Nylen, med den stadig voksende byen Nylenborg. Byen er grunnlagt av rolianske handelsmenn, og deres historier om Nylens merkelige innbyggere og deres tåpelige skikker er svært populære på rolianske kroer. Fremdeles er svært lite av Nylen kartlagt, og man vet ytterst lite om kontinentet, utover de røverhistorier rolianske handelsmenn har med seg.



Levina

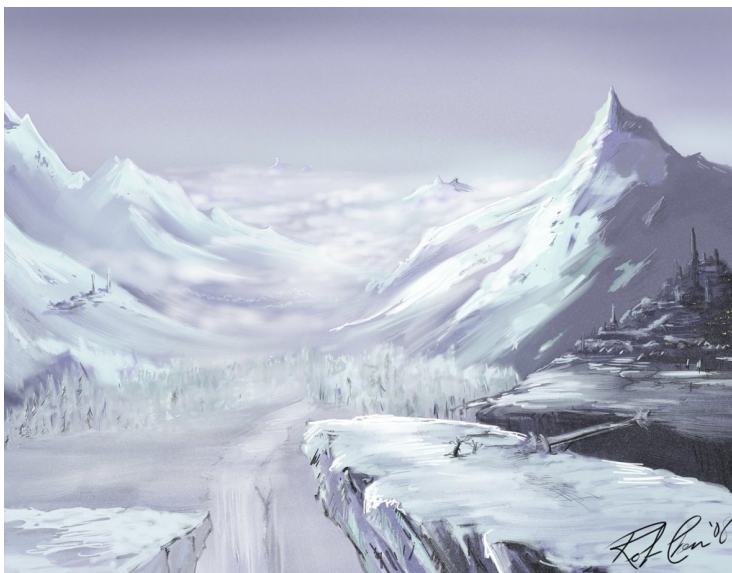
Levina er det nordligste landet på Laurina Amar. Store deler av landet ligger dekket av is hele året. Landet var en del av Termia frem til år 922, da de nyankomne Tindralli kjøpte suverenitet over den nyetablerte byen Tinderborg og landområdene rundt av kong Suliriel og grunnla Levina.

Menneskene i Levina har hovedsaklig vært bosatt langs kysten, grunnet det ugjestmilde klimaet. Landet består idag av 3 byer, samt ruinene av Lestir som idag er bebodd av vampyrer, demoner og andre lignende vesener. Fjellene i Levina er bebodd av fjellvandrerne.

Området ble først befolket av termiske nybyggere rundt år 300, og var fra starten en del av det termiske riket. Landets eldste by, Lestir, ble grunnlagt som en utpost mot nord i år 347, fulgt av den eneste selvforsynte byen i området, Loddvik, i år 414.

Loddvik er idag den eneste menneskebyen i Levina. Den siste menneskebyen som ble bygget i Levina, Rolun II, ble grunnlagt som en tro kopi av den premithiske hovedstaden Rolia i 862. Hit flyktet de sjeleløse sortalvene etter å ha blitt forvist fra Walitao i år 912, og bosatte seg side om side med menneskene. I 918 grunnla de Tinderborg som et hjem for seg selv, som kort tid senere ga opphavet til deres nye navn: Tindralli. Ved hjelp av politisk spill og en etterfølgende krig sørget Tindralli for å få utvidet sitt rike, Levina, til å dekke hele området fra fjellene i sør til havet i nord.

Landet forble styrt av Tindralli frem til 2320 2.v., da kong Damorian Ava`Luteth giftet seg med (navn på Gretes rolle), og fikk gitt store deler av Tindralli sjel. Da oppstod borgerkrig i Levina, og størstedelen av Tindralli returnerte til Walitao. Levina ble liggende øde, frem til flyktninger fra flyktninger fra Stalia og Kaliosera i 2321 igjen reiste nordover og tok kontroll over store deler av Levina. Loddvik og Rolun II erklærte seg i år 4 3.v. som en del av det Stalianske riket. Den eneste byen fremdeles under Tindralsk kontroll er Tinderborg, og det regnes med at over halvparten av alle gjenværende Tindralli i verden befinner seg her.



Rolia

Rolia er det fruktbare landet nordvest på Laurina Amar. Landet strekker seg fra Roliahavet i nord og vest, til Ekhoriaelven i sør og Blåfjellene i øst. Rolia er den nordlige halvdelen av det gamle menneskeriket Premithia, som bestod av både dagens Rolia og det nå selvstendige Erlnaher i sør.

Landet består av 4 byer; Rolia, i sentrum som landets hovedstad og en by med lang og stolt historie, Forunia i nordvest som en viktig havn mot Draklon, Westermith i sørvest som sentrum for handel med Nylén, Erlnaher og Saradi, og Grauberg i sørøst som et forsvarsverk mot fjellene.

Til tross for å ha vært ett og samme land har Termia og Premithia holdt sterkt på sin kultur og sine tradisjoner. Rolia er fremdeles den dag i dag et land langt mindre knyttet til gudene, og langt mer opptatt av kunnskap og frihet enn sine naboer i øst.

Grauberg og Westermith

Grauberg og Westermith ble begge grunnlagt i år 15 2.v., og er de eldste byene i Rolia. Ekhoriaelven var viktig for de første menneskene i Rolia, både på grunn av dens rolle som forsvarsverk mot alvene i sør og som kilde til mat og vann. Mye av de tidlige årenes liv oppstod derfor ved Ekhorias bredd.

Rolia by

Rolia by ble grunnlagt i år 110 under navnet Rolun, men ble omdøpt til Rolia allerede i 112 til ære for den gode kong Rolia I, og gjort til hovedstad.

Navnet Rolun brukes fremdeles av mange på den delen av byen som ble påbegynt i 110, av andre brukes navnet Gamlebyen. Den opprinnelige bygrensen er markert av massive murer, og alt innenfor er solide byggverk etter gammel skikk. Etterhvert som byen har vokst har nye murer og nye byggestiler blitt anvendt, og man kan se hvilket århundre bydelene er fra utifra deres forsvarsverk. Byens voldsomme utvidelser tok dog en brå slutt etter skatteopprørene i 1628. Da kongen ble presset til å kutte skattene, svarte han med å lage kart over alle områder i Termithia og strenge regler for utvidelse av grenser. For å kue Rolias adelige og handelsstand ble spesielt strenge regler laget for Rolia, og byens ekspansjon ble strupet. Byen har fortsatt å vokse siden, men da stort sett på utsiden av murene.

Rolia by var ved utgangen av andre verdensdøgn den mest praktfulle byen bygget av mennesker. Etter Stalias fall og Rolias gjenvunne suverenitet ekspanderte byen for første gang på mange år, og nye, mektige byggverk ble reist.

Rolia har hatt en turbulent historie med sin nabo i øst, Stalia, noe som har preget landets historie helt frem til idag. Premithia startet ut som et fredelig, mektig og suverent rike, med et godt forhold til sin nabo i øst, men da dronning Farivia av Stalia begynte å herje i Termia rundt år 200 ble landets fred og suverenitet truet. Rolianske historikere hevder til den dag i dag at Stalias forsøk på å menge seg med gudene som er årsak til alle problemene mellom de to landene.

Etter den første krigen mellom Stalia og Rolia, som varte fra 209 til 220, giftet Selinus I av Rolia seg med den stalienske arvingen, for å bevare freden. De fikk en sønn sammen, Forunil, men Selinus døde før han ble født. Rolianere hevder han ble drept av sin kone.



Forunia

Termia og Premithia ble første gang samlet under ett i 238 av Forunil, da under navnet Forunia. I 263 døde Forunil, og hans sønn Rolia II endret navnet på riket til Termithia, og grunnla byen Forunia. Til tross for en turbulent start var Forunils, og Rolia II's, regjeringstid fredelig og fremgangsrrik. Etter Rolia II's død i 480 ble hovedstaden flyttet til Stalia, og frem til landet igjen ble delt i 1218 var det hjem søkt av problemer og krig. I 1225 ble Premithia underlagt Stalia med makt, og siden har ingen rolianer tilgitt Stalia for å påtvinge de nesten to tusen år med elendighet frem til Premithia frigjorde seg som selvstendig rike etter Stalias fall i 2317.

Nairon

På vestsiden av Blåbergene ligger det som inntil nylig var den eldste, største, og til nylig eneste jerngruven i Rolia. Det som en gang var et mektig fjell er idag bare små hauger av stein og malm. I løpet av de siste 100 årene har fjellet sakte men sikkert blitt hulet ut, tømt for jern og etterlatt tomt. Etter at Rolia igjen fikk sin avhengighet fra Stalia i 2317 så de behovet for å ruste opp, bygge ut og forsterke sine forsvarsverker. I løpet av få år ble fjellet redusert til grus. Gruven er fremdeles i drift, men nå graves det stadig lenger nedover i bakken, og den økte risikoen har gjort at Rolia har lett etter andre steder å hente ut jern. De lyktes i å finne andre gruver, men ingen som kunne dekke Rolias stadig økende behov.

Porten

Til tross for å være bygget av orkene og kontrollert av Stalia, ligger Porten på roliansk land, lengst vest i passasjen gjennom Blåbergene. Porten ble bygget som et forsvar for innbyggerne øst for Blåbergene etter at orkene la Tindralienes isby, Gletchenburg, i ruiner. Orkene skar ut av fjellene

store, massive steinvegger, og forsterket de med metall. Serima har forsøkt å bryte igjennom, men Porten har vist seg så ugjennomtrengelig at 20 mann evnet å forsvare mot 1000 av Serimas soldater. Porten alene er ansett som grunnen til at Serima ikke har evnet en full invasjon av Stalia. Å få en hær inn i Stalia uten å passere Porten krever at man enten reiser via Levina, eller inn i de trolleke fjellene i sør.

Blodskogen

Mellom Rolia og Westermith ligger blodskogen. Skogen var lenge hjemstedet til en gruppe alver som vaktet over stedet der Selina skulle vendte tilbake. Etter Selinas tilbakekomst sendte Rolia soldater til skogen, og brant den til grunnen. Store deler av skogen ble slukt av flammene før innbyggerne i området fikk slukket brannen. Det ryktes nå om at de såkalte blodalvene har bygget seg et fort dypt inne i skogen et sted, og forbereder seg på kamp. Mot hvem er ryktene særdeles blandede om.

Ørneredet

Nord i skogen mellom Westermith og Grauberg, på det eneste fjellet i skogen, ligger borgen kjent som ørneredet. Dette er tilholdsstedet for det nøytrale, kunnskapssøkende Aethyrs Broderskap. Borgen har med jevne mellomrom gjennom historien, sist av Serima, blitt forsøkt erobret, men uten hell. Borgens beliggelse gjør at ingen hær kan komme til den, men siden ingen hær heller kan forlate den uten å gjøre seg til lett bytte har de fleste forsøk blitt ansett som unødvendige. Borgen er idag sentrum for enorme deler av kunnskapen i verden, etter at Stalias og Rolias biblioteker begge er blitt plyndret eller rasert.

Stalia

Stalia er det nye navnet på det gamle riket Termia. Riket ligger nordøst på Laurina Amar, omkranset av fjell. Med Blåbergene i vest mot Rolia, Trollkjedet i sør mot Rakash og Frostfjellene i nord mot Levina ligger landet godt beskyttet mot sine naboer.

Stalia by

I sentrum av det lange, smale landet ligger hovedstaden Stalia som ble grunnlagt i år 12, og som i størsteparten av menneskenes historie har vært hovedsete for det samlede menneskeriket Termithia og kongefamilien. Stalia ble lagt fullstendig i ruiner i 2317 av invaderende Tindralli fra nord, men er nå til tross for stadig skiftende regimer, godt på vei til å gjenreises til sin tidligere storhet. Mye av byens flotteste byggverk og forsvarsverk er fremdeles ruinhauger, men byen yrer av liv og arbeid, og hver dag reises nye hus og verksteder.



Kaliosera

Stalias uinntakelige borgby i øst, Kaliosera, ble bygget av orkene som en gave til menneskene i år 32, og dets forsvarsverker har aldri gitt etter til den dag i dag. Kaliosera er ansett som et av de flotteste byggverkene i menneskelandene, og står som en evig påminnelse til menneskene om orkenes storhet. Etter at Stalia ble ruinert i 2317 flyttet Stalia mye av sitt hovedsete til Kaliosera, og enn så lenge fungerer byen som Stalias uoffisielle hovedstad.

Orkberg

I sør, ved Den Sorte Orks pass, ligger Orkberg, en by opprinnelig grunnlagt av orker og mennesker i 299 som en fredsavtale og som et marked for handel med Rakash. Byen ble rensket for mennesker av orkene som en respons på at kong Munael angrep Rakash i 516, men ble gjenerobret av Munael i 541. I 712 forduftet byen over natten, som om den var gått opp i røyk. De Dødes Orden hevdet det var deres verk, og kun en smakebit på hva som ville komme om ikke kong Suliriel tok sitt eget liv. I 832 ble byen grunnlagt på nytt av menneskene, men orkene gjenopptok ikke handelen og anerkjente byen før etter krigen mot demonkongen Belzmoniz som ble vunnet i år 1400, da orker og mennesker kjempet side om side for å slå demonene tilbake.

Månesjøen

Midt mellom Stalia by og Blåbergene ligger den sigdformede Månesjøen. Sjøen er et hellig sted for Aniles' tilbedere, og et viktig pilgrimsmål. Sjøen er også kjent som Aniles' Speil, og når månen speiles i vannet etterlates det månestøv, som blant annet brukes i alkymi. Langs elvebredden i sigdbuens sentrum ligger hovedtempelet for Aniles' orden.

Avendilskogen

Vest for Stalia by ligger Avendilskogen, som strekker seg fra like utenfor bymurene og helt til Månesjøens østre bredd. Avendilfamilien er en av de viktigste adelsfamiliene i Stalia, og de har alltid stått kongen nært. Kong Talien III, som ble drept under Tindralis angrep på Stalia i 2317, var gift med Lucilla Avendil, søster til Avendilfamiliens overhode - og nærmeste rådgiver til kongen - Lucas den Vise.

Gletchenburg

På månesjøens vestre bredd ligger det brente landet der Tindralis isby, Gletchenburg, lå fra 2319 til 2321. Byen som mirakuløst manifesterte seg over natten i 2321, ble like mirakuløst fjernet fra jordens overflate knappe to år senere. Byen ble brent til grunnen og samtlige innbyggere utryddet av orkene.

Isfronten

Ved det største passet mot Levina i nord ligger borgen Isfronten. Det er en liten borg med god oversikt over slettene som leder fra passene og inn i Termiadalen. Borgen besitter ikke mye til forsvarsverk, men er konstruert først og fremst med to mål: Å håne Tindralli, og å kunne sende ravner til Stalia for å varsle om en eventuell invasjon. Borgen ble konstruert etter første krigen mellom Levina og Stalia, som en advarsel. Over porten henger et titalls Tindralli-skaller, tatt fra generaler som ble drept under den første krigen.

Stalia havn

Til tross for å ligge milevis fra Stalia by, ligger den lille havnen som tilhører byen langs den korte stranden øst for Kaliosera. Knapt 50 meter bred, mellom bratte fjellsider, ligger havnen og tar imot gjester og små handelsbåter. Stort sett er det varer eller besøkende fra Saradi og Walitao til de adelige i Stalia og Kaliosera som kommer inn her. Handelsvarer fraktes stort sett til Loddvik og fraktes via land, fordi skipene som frakter de ikke kan legge til på den lille havnen uten å risikere å gå på grunn.

Erlnaher

Sør for Ekhoraelven, mellom Stormhavet og Dragekløfjellene, ligger Erlnaher. Erlnaher har, inntil de erklærte sin uavhengighet i 2321, alltid vært en del av Premithia, og folkene der anser seg selv som premithere.

De første tegnene til misnøye viste seg da riket ble uavhengig fra Stalia i 2317, og tok navnet Rolia. Til tross for noe murring ble det ikke store følger av misnøyen, før landet plutselig erklærte seg som et eget rike. Den plutselige uavhengigheten kom som et sjokk både på Erlnahers egne innbyggere og på de adelige nord for elven. Nøyaktig hva som skjedde i Erlnaher forblir et mysterium, men de adelige bestemte seg plutselig for å følge Serima, og hun ble erklært som deres ukronede dronning.

Erlnaher er den første regionen befolket av mennesker, og er fremdeles blant de rikeste regionene, takket være sin fruktbarhet, gode tilgang til havet og elven, og veletablerte handelshus.

Erlnaher består av 4 byer; Borghavn i nord, Sentra midt i landet, Stormly mot havet i vest og Wulfborg ved grensa mot alvene i øst.

Wulfborg

Wulfborg var den første byen grunnlagt av menneskene, som et forsvar mot alvene som til stadighet angrep menneskelandsbyene, fordi de bosatte seg på landområdene deres. Byen har ikke vokst mye i størrelse siden den ble grunnlagt i år 2 2. V., men har stått som en viktig port mot alverikene i øst, og av byene i Erlnaher er det den desidert sterkeste og best beskyttede. I over 200 år var Wulfborg den eneste byen i Erlnaher, men regionen var uten tvil den rikeste og mest folkerike av menneskenes regioner.

Stormly

Stormly vokste frem i lang tid før det ble erklært en by. Byen ble bygget av fiskere for å beskytte seg mot det lumske havet og de harde stormene på kysten av Stormhavet, og til tross for at det ble erklært en by i 265, så tok det enda 500 år før byen vokste utover fiskelandsbyen og fikk forsvarsverker mot innlandet. Byen fikk ikke ordentlig vekst før rundt år 750, da mange kom for å søke lykken over havet.

Borghavn

Borghavn oppstod som en følge av økende reise og handel over elven. Grunnleggelsen av Borghavn i 290 ses på av sjøfolk som selve begynnelsen av temmingen av elva - og havet.

Sentra

Sentra ble grunnlagt på ubebodd land i 291 for å skape et bindeledd og sentrum for regionen. Sentra har i all tid vært forhatt av mange av Erlnahers innbyggere, beskyldt for å alltid blande seg inn i de andre byenes anliggender. Til tross for dette har byen med årene vokst til å bli enorm, og i areal dekker den et område nesten det dobbelte av Rolia by. Da Erlnaher erklærte sin uavhengighet ble Sentra naturlig nok hovedstad for det nye selvstendige riket.

Rakash

Midt på Laurina Amar innkranset av mektige fjell ligger Rakash, orkenes ugjestmilde land. Rakash består stort sett av fjell og åpne sletter, men ved foten av Skyfjellet ligger den eldste byen i verden, og orkenes eneste - Orkash.

I nord og øst grenser Rakash til Stalia. En gang var det mange pass som bandt landene sammen, men etterhvert som årene har gått er det kun et pass som ikke er tettet igjen - Den Sorte Orks pass, som leder igjennom fjellene ved Orkberg.

Langs hele sørsiden av Rakash, på den sørlige foten av fjellene ligger Ekhoraelven som et evig skjold mot invaderende styrker fra sør. Hele grensa mot elven består av høye, bratte vegger og gjør det umulig for noen å legge til land.

Mot vest grenser Rakash mot Rolia. Fjellene mot Rolia er kjent som Trollfjellene, på grunn av trollene og trollblodorkene som bor der. I gamle dager pleide trollene å plyndre nære rolianske bosetninger, frem til de i år [xx] plutselig opphørte. Siden har trollene stort sett holdt seg på sin side av grensen.

Orkash

Orkash er et imponerende stykke arkitektur. Fra avstand kan byen til forveksling ligne et fjell, på grunn av de glatte steinmurene som omringer byen, men jo nærmere man kommer byen jo mer ser den ut som et enormt, fryktinngytende fort. Spyd og pigger stikker ut fra og opp av murene, staker med er hodeskaller er godt presentert på og rundt muren, skjeletter av alle mulige tenkelige og utenkelige vesener henger i kjettinger ut fra muren og vinduene på de høye, spisse tårnene. I vollgraven ved byens lettest tilgjengelige port flyter skjeletter rundt i en blodrød gjørme.

På innsiden av murene, der de færreste andre enn orker har ferdes, er byen et vidunderlig eksempel på eldgammel ingeniørkunst. Byens innside er den rake motsetning av skallet - Sorte og hvite glattpolerte marmortårn, flotte utmykninger og statuer (stort sett av mindre flotte vesener) og utrolige byggverk går igjen overalt i byen, og gatene er så rene at Rolias adelige kvarter fremstår som en skitten sump i forhold.

Daria

Sørvest på Laurina Amar ligger Daria, Sealinenes lyse og skogrike land. Alvene selv kaller landet sitt Vieri, som betyr "hjem". Daria er hjem til Selinali, Numali og Renumali. I vest grenser det mot Erlnahe og Stormhavet, i nord til Ekhoraelven, i sør til De Endeløse Sletter, og i øst ligger den nærmest ugjennomtrengelige vegg av skog som ble vokst frem etter den store alvekrigen og skjærer landet mot Lunalis land, Walitao. På grensa mot Walitao ligger også Sartimerils rike, det veldige krateret som ble dannet da Sartimeril kom til Laurina Amar ridene på en ildkule, og åpnet en inngang til underverdenen.

Daria er delt mellom de forskjellige alverasene. Numali (skogalvene) befolker størstedelen av landet, og bor i de veldige skogene som dekker det meste av landet. Renumali (villalvene) bor på de åpne slettene i sør og øst, og i Ser Vieri (Det hellige hjem), Darias eneste by, bor de tilbaketrukne Selinali, høyalvene.

Få har reist inn i det frodige landet uten alvenes tillatelse og fått slippe ut igjen i live. Alvene vokter grundig alle grenser, og nekter enhver utenforstående som ønsker å kartlegge eller utforske landet å komme inn. Mye av Darias dype skoger er derfor et evig mysterium for menneskenes nysgjerrige lærde, og hva som eksisterer i skogen er kjernen i mange rolanske historier.

Ser Vieri

Hjemmet til selinali (høyalvene) var en gang et populært pilgrimsmål blant Selinas tilbedere, men etter at sortalvene beleiret Ser Vieri fra 1644 til 1744 og den påfølgende fredspakten mellom Walitao og Termithia har Selinalis syn på menneskene vært særdeles lite positivt. Selinali har stort sett sperret seg inne i Ser Vieri siden 1644. De få som har besøkt byen forteller at et lignende syn ikke finnes noe sted på jord. Byen er bygget som et eneste stort palass, lagvis med mindre og mindre etasjer oppover i høyden til det hele ender i et høyt tårn med utsikt over hele Daria. På innsiden av palassbyen lever natur og fantastisk arkitektur i tre, stein og glass side om side.

Walitao

Sørøst på Laurina Amar ligger Lunalis (sortalvenes) mørke skogland. Navnet sortalvene, som de har fått blant menneskene, har mer med landet enn med sortalvene selv å gjøre. Der Daria er lyst og fagert, er Walitao mørkt og groteskt.

Walitao grenser, via den nærmest ugjennomtrengelige tremuren, til Daria i vest, til Blodhavet i øst, til De Endeløse Sletter i sør og til Ekhoraelven i nord. I vest ligger Sartimerils rike, det veldig krateret som ble dannet da Sartimeril kom til verden ridende på en ildkule. Mesteparten av Sartimerils Rike ligger i Walitao, og dette er årsaken til at Walitaos skoger er tilnærmet ubeboelige. Til tross for sterkt vakthold har vesener fra underverdenen flere ganger klart å slippe ut fra passasjen, og flere av disse vesenene har slått seg ned i skogene rundt, blandet seg med dyrene i skogen og formert seg. Etterhvert som årene har gått har stadig mer av skogen blitt ubeboelig på grunn av infestasjonen av vesener fra underverdenen, og stadig flere av Lunali flykter fra skogene og slettene for å bosette seg i byer. Walitao består derfor nå av 7 store byer, der mesteparten av innbyggerne bor.

Walitao har inntil nylig alltid vært styrt av dronningen fra palasset i Moon, men i 2319 kastet Damorian Ava'Luteth dronning Zefalia Nevi'Thali og erklærte seg selv konge, med støtte fra allierte i Levina, Rolia og Daria. Dronningen flyktet med alle sine allierte til sin families hjemby i Kabaliore, og siden har landet i praksis vært delt, med Kabaliore som en egen liten stat i sørøstlige Walitao.

Hver av de store byene har tilhørt hver sin familie i all tid. Kertheria tilhører familien Ava'Luteth, den nåværende kongefamilien og mektigste militærfamilien i Walitao-

Kabaliore tilhører Nevi'Thali, den avsatte dronningfamilien.

Moon tilhørte Morginilo, som alltid har vært dronningens rådgivere og livvakter.

Vyr'Hania tilhører Alax'Mor, en gammel prestefamilie.

Gua'rinya tilhører Lam'mar, som styrer det meste av handel i Walitao.

Kolith- Nar tilhører Velthnar, som styrer hele Walitaos flåte.

Shin'tar tilhører Zal'Thali, som stort sett driver med mekling for å sørge for fred blant familiene.

Saradiøya

Øst for Blodhavet ligger øya Saradi. Frem til år 546 var Saradi en del av kontinentet Laurina Amar, da Kong Munael av Termithia startet en mislykket beleiring av Elfstadt. Munael bedrev en storstilt krig mot alle han anså som vrangtroende, deriblant Ihrius' og Aniles' tilbedere. Under de Termithiske soldatenes flukt fra Velasj senket Aniles og Ihrius sin vrede over de, og delte landet, slik at havet slo inn fra begge sider og drepte hele hæren. Slik fikk Blodhavet navnet sitt, og Saradi ble skilt fra kontinentet.

Saradiøya består av to land - Menneskelandet Saradi i nord og alvelandet Velasj i sør.

Saradi

Saradi strekker seg fra kysten nord for Lugash og nesten helt ned til Elfstadt i sør. Det som før var et karrig men levelig område, er i dag en livløs ørken i evig mørke, grunnet en forbannelse, av Saradimene kalt Kalima min Ibam, gitt av Aniles i år 1451.

Planter finnes nesten ikke igjen her, kun noen karrige tornete vekster som biter seg fast.

Om natten skinner stjernene svakt, og månen kan sees av og til. Ellers er landet dekket av mørke.

Nordøst i ørkenen ligger et fjellområde, her har Fjellvandrerne sine byer Karak Varn og Karak

Kadrin. Vest for midtplatået Leng ligger skogen Rokotan. Her bor de

underlige Seali- lignende vesenene kjent som myralver som gjerne slavearbeider i gruvene til

Saradi. Hovedstaden deres, som stort sett består av trehytter og andre

kvister, heter Nodon.

Saradi og Termithia har en lang og trøblete historie. Saradi har ved flere anledninger vært en del av Termithia. Saradi var en del av det Termithiske riket, og vel ansett, frem til kong Munael erklærte seg som eneveldig konge over Termithia i år 530. Forholdet mellom Termithia og Saradi ble for alltid svekket av at kong Munael erklærte krig mot Saradi i 543 og okkuperte landet like etter. Saradiske prester var involvert i påkallelsen av Aniles og Ihrius, som førte til splittelsen av kontinentet. Siden Saradi og Velasj vant krigen i 548 har de alltid sett ned på de Termithiske adelige og det skjøre adelsstyret. Som seierherrer var de en stund det mektigste menneskeriket i Laurina Amar, og dikterte styringen av Termithia.

Saradi hadde sin storhetstid etter krigen, og frem til den magiske pesten som herjet Termithia nådde Saradi med handelsreisende fra Kaliosera i 718. Året etter ble Saradimene nærmest utryddet.

Pesten vakte slik frykt blant Sealiene på Saradi at de slaktet alle mennesker de kom over, til tross for at pesten ikke virket å påvirke Sealiene overhodet. Det Saradiske riket kollapset, og et nytt styre ble ikke stablet på bena igjen før i 835. I 858 innlemmet Saradi seg selv i det Termithiske riket igjen, for å få anledning til å gjenreise det en gang så stolte landet. Saradi forble en stort sett selvstendig del av det Termithiske riket frem til 1451, og blomstret av handelen og det evige behovet for metaller på kontinentet. I 1451 begikk Saradi sin største feil, og forsøkte å utrydde skogalvene i Velasj. Aniles åpenbarte seg og kastet en forbannelse over Saradi, en evig natt som siden er blitt kjent som Kalima min Ibam.

Til tross for det evige mørket har Saradi gjenreist seg i løpet av de nesten 900 årene som har passert siden forbannelsen, men riket er ikke til å kjenne igjen. Saradi er blitt et innelukket rike, og lite vites egentlig av hva som skjer bakenfor handelspostene. Man vet derimot at det innelukkede riket har helt andre guder og skikker enn Termithia, og få ville trodd at rikene en gang var ett.

Saradin

Saradin er Saradis hovedstad, og største og eldste by. Den ble grunnlagt i år 48 som hovedstad for landet, og har bestått som det siden. Saradin kalles av de få som har sett den for de tusen spirs by. Det er en veldig stad med høye spir, fagre palasser og mektige murer.

Hovedstaden er ikke for fremmede, og standhaftige krigere passer på at ingen uvedkommende kommer inn. Saradis ledere og vismenn har sitt hovedvirke her.

Lugasj

Lugasj er handelsstaden i Saradi, også kjent som den delte by.

Lugasj er den eneste byen hvor fremmede er velkommen. Byen er delt i to deler, en hvor fremmede kan bo og virke, og en del for Saradim. Byen står for

over 90% av all handel mellom Saradi og andre nasjoner. I denne byen har fremmede aldri sett en eneste kvinne. Derfor er det et ordtak blandt fremmede som sier:

«Det finnes ingen Saradimkvinner.»

Sankodin

Lite tilgjengelig og godt bevoktet mot fremmede som den er, er Sankodin en myteomspunnet by.

Byen er kjent som De Lærdes By, og det sies at universitetet her ville gjort Termithias universiteter til skamme. Byen hadde sin oppblomstring etter de lærdes utvandring i år 1014. Myten skal ha det til at byen svever hundre fot over bakken, takket være en veldig maskin dypt inne i byen, som legenden skal ha det til ble laget av de saradiske gudene Muredin og Nureddin omkring år 1350.

At Sankodin er en by for teknologi og innovasjon finnes det liten tvil om. Mange av de nyere oppfinnelser som har funnet veien til Termithia har kommet herfra.

Velasj

Velasj ble opprettet av Numali (skogalver) og Renumali (villalver) som en gang i slutten av 1. verdensdøgn flyktet fra den store alvekrigen for å leve i fred. Sealiene som flyktet dit ble ledet av sealikvinnen Vela, som dyrket et budskap om fred og skrev det ned som en lovtekst som fikk navnet Velasj. Navnet ble siden kjennetegnet på skoglandet sør for den saradiske ørkenen, og lovteksten har stort sett blitt opprettholdt av sealiene siden.

Menneskene kom til Velasj i år 78, og grunnla sammen med renumaliene der byen Elfstadt.

Menneskene som kom dit var Saradim, og den nære kulturen sikret fred mellom Saradi og Velasj i lang tid, og de to rikene var nærmest å anse som ett fra Velasj ble en del av Termithia i år 418, og frem til Saradi erklærte krig mot Velasj i 860. I 970 erklærte Velasj seg uavhengige fra Termithia for å unngå å dras med i en ny krig, og landet ble liggende stort sett i fred frem til 1451, da Saradi igjen angrep Velasj. Konflikten varte til 1487, og siden har landet fått ligge i fred. Velasj har lite kontakt med omverdenen, og bedriver hovedsaklig handel kun med Saradi og Walitao.

Ekhoria

Ekhoriaelven renner ned fra skyfjellet, og deler seg i øst mot Saradi og Vest mot Rolia

Syndenens Rike (Hext Amar)

I havet vest for Laurina Amar ligger øya kjent som Syndenens Rike. Syndenens Rike er omkranset av høye spisse fjell og skjær som holder uvedkommende borte. Øya voktes også av sorte drager, som angriper alle skip som kommer for nære.

Syndenens Rike er dødsriket, stedet der sjeler blir sendt for å renses og gjenfødres eller tilintetgjøres. Øya er en labyrint av spisse fjell, og dekket av en merkelig væske kjent som sjelevann, som er det som renser sjelene som er på vei gjennom labyrinten. I hjertet av øya ligger Luvien's hjem Syndens Trone, og Syndens Arr riften der sjeler sendes inn i for å destrueres.



Draklon (Drak Amar)

Draklon er kontinentet nord for Laurina Amar. Kontinentet strekker seg lenger enn noen har utforsket østover og vestover. Den eneste byen på Draklon er drageordenens hovedkvarter Drakenborg.

Havet mot Drakenborg er preget av mye isfjell, undervannsskjær, sterke stormer og lange perioder uten vind. Reisen mellom Draklon og Laurina Amar koster mange dyktige sjøfolk livet hvert år, og det sies at dragene velger hvem som skal leve og dø på havet utenfor Draklon.

Nordover fra kysten ligger mektige og endeløse fjell, som sies å være drager som ligger og sover, og vokter inngangen til Gudenes Rike, som sies å ligge dypt inne på kontinentet et sted.



Nylen (Vest Amar)

Over havet i vest ligger et relativt uutforsket kontinent. Kontinentet ble oppdaget tidlig i andre verdensdøgn, men det ble vist liten interesse for det før rundt år 2000. Rolianske oppdagelsesreisende, lykkeseøkere og folk på leting etter en ny begynnelse har reist over havet til Nylen. Etterhvert har byen Nylenborg vokst frem, som en liten utpost i vest. Byen er liten og innmuret, for å forsvare mot ville dyr og innbyggere. Man vet lite om de innfødte menneskene på Nylen, men de har gjentatte ganger skapt problemer for de beboerne i Nylen.

Det nye og merkelige kontinentet har kommet til nytte først og fremst som underholdning på Laurina Amar. Sjøfolk som vender tilbake fra Nylen bringer alltid med seg spennende historier om landet og folket som bor der.

Underverdenen (Pheli Amar)

Under overflaten av Laurina Amar ligger underverdenen, også kjent som Pheliks og Phelarions rike. Man vet ytterst lite om verden under overflaten, de få som har reist ned under bakken har sjelden vendt tilbake til overflaten. Noen bolde mennesker har forsøkt seg på å reise ned under bakken og kartlegge, men underverdenen ser ut til å være alltid skiftende, for kartene ekspedisjonene har vendt tilbake med har få til ingen fellestrekk.

Underverdenen er hjem til demoner og andre fryktelige vesener. Ved de tre kjente utgangene fra underverdenen (Stalia, Sartimerils rike og Orkash) forsøker stadig demoner å komme seg til overflaten. Demoner ønsker, av ukjente grunner, å underlegge seg overflaten og dens innbyggere, og de er kjent for å skape problemer overalt hvor de blir involvert.

Memoarer fra gale magikere som har fanget demoner forteller noen få ting om underverdenen, visstnok fortalt av demonene selv. I hjertet av underverdenen skal det ligge noe som ligner en by, der underverdenens voktere venter på dagen da demonene skal underkaste seg hele Laurina Amar, og de skal stige opp og herske. Disse herskerne omtales av demonene som noe annet enn de selv – noe større og viktigere. Mange lærde har spekulert i dette, men kommet frem til at det antagelig kun er en dårlig oversetning. Memoarene forteller også om en hule der demonene skal lagre alt de noensinne har plyndret fra overflaten – deriblant gull, edelstener og magiske gjenstander. Dette har gjort at mange dumme og desperate lykkesøkere har mistet livet på jakt etter evig rikdom i underverdenen.



Kapittel 2: Samfunn

Det er store forskjeller mellom de forskjellige samfunnene i Laurina Amar, fra de matriarkalske Lunali til de laugsdelte Fjellvandrerne. Alle samfunn er hierarkisk inndelt, stort sett som et monarki, men de forskjellige klassenes rolle i hierarkiet er svært forskjellig fra samfunn til samfunn.

Termithia

Termia, Premithia, Levina, Saradi og Velasj var lenge samlet under navnet Det Samlede Termithiske Riket, og i løpet av denne tiden utviklet de seg til relativt like samfunn. Monarkiet har alltid stått sterkt i Termithia, og alle landene har hatt et sterkt monarki, og under kongen en sterk adel som har eid og styrt landområdene.

Etterhvert som det samlede riket smuldret opp har samfunnene beveget seg i noe forskjellige retninger, og det eneste samfunnet som går inn i tredje verdensdøgn med ønske om å fortsette med samme samfunnsorganisering er Stalia.

Termia

Det gamle riket Termia (nå ofte kalt bare Stalia) har alltid vært hjertet i Termithia, og det er Stalias kongeslekt og adel som har kjempet hardest for opprettholdelsen av gamle tradisjoner, og det de liker å kalle «den rette vei».

Stalia har vært hovedstad og kongefamiliens hjem siden år 485 2.V. De nesten 2000 årene som rikets hjerte skapte en velstand i Stalia for både handelsstanden, arbeiderstanden, adelsstanden og kongefamilien som man ikke finner noe annet sted i verden, og spesielt ikke i Termithia. Dette klare skillet mellom innbyggerne i Termia og resten av Termithia er blitt tillagt mye av skylden for de andre områdenes misnøye, og oppsmuldringen av det Termithiske riket.

I tillegg til kongefamilien har Termia tre store adelsfamilier: Avendil og Grevolin i Stalia og Kalios i Kaliosera. I tillegg kommer stadig nye lavadelige familier til, men deres posisjon i Termia gjør at mange av de lavadelige familiene er langt mer velstående enn de rikere familiene i de andre regionene.

Som samfunn er Stalia nesten uforandret de siste 2000 årene. Kongen (inntil han døde i 2318) er landets overhode, Grevolin styrer over byen Stalias anliggender, Avendil styrer landområdene rundt byen og Kalios styrer over Kaliosera. Kongen tar råd fra overhodene til samtlige av de store familiene, samt lederen av Selinas Orden, som frem til Stalia ble lagt i ruiner hadde sitt hovedsete her.

Premithia

Det gamle riket Premithia, nå delt i Det Rolianske Riket og Det Frie Erlnahe, har alltid hatt sterke krefter som har ønsket et skille, både politisk og kulturelt, fra sin nabo og hersker i øst. Det anspente forholdet mellom Rolia og Stalia har ført til at Rolia har gått stadig lenger i å forkaste Termithiske tradisjoner.

Premithia består av mange sterke adelsfamilier, og har vært langt mer preget av interne og eksterne politiske konflikter enn Termia. Både Rolia by og de enorme landområdene rundt har vært delt mellom de velstående, sterke og innflytelsesrike adelsfamiliene Sydlund, Maalt, Løve, Svartvik og Von Malis. Westernmith har tilhørt familien Wester og Grauberg familien Grau.

Nordlige Premithia har vært preget av de adelige familienes drakamper seg imellom og enormt mange fattige. Også mange av Premithias lærde har levd i fattigdom, noe som har gitt grobunn for helt andre idéer blant innbyggerne om hvordan samfunnet burde organiseres. Blant enkelte av de adelige familiene har det vært et gjentakende problem med tilbedelse av de mørke gudene, og idéer om et sterkt og overlegent Roliansk imperium. Det enorme skillet mellom fattige og rike har skapt vidt forskjellige visjoner for Rolia, og flere ganger ført til at de adelige har mistet kontrollen over befolkningen.



Erlnaher har vært styrt av seks adelsfamilier, hvorav alle bortsett fra to – Mittenherr i Sentra og Erlwester i Borghavn - er opphøyde og velstående handelshus: Videlv i Borghavn, Ankerhaus i Stormly og Varglund og Alvenklinge i Wulfborg

Tilstandene i Erlnaher har vært noe roligere politisk enn i nordlige Premithia. Dette skyldes først og fremst Erlnahers avstand til Stalia, som har sørget for at adelsfamiliene har hatt langt friere tøyler enn i de andre områdene.

Levina

Levina ble befolket og bygget som Termias utvidelse i nord, og forholdet mellom Stalia og Levina var alltid rosenrødt, frem til Tindrali tok kontroll over landet. Tindrali utryddet eller forviste nesten alle mennesker bosatt i landet etterhvert som årene gikk, det eneste stedet som fremdeles er befolket av Levinas opprinnelige menneskelige innbyggere er Loddvik. Loddvik har ligget isolert i Levina i hundrevis av år, og hovedsaklig drevet med jordbruk og handel med Saradi. Loddvik har utnevnt sin egen konge, og det finnes ingen adel. Samfunnet har få lærde, og tilnærmet alle lever av å dyrke jorda. Alle eier landet de selv dyrker og bor på, og Kongen skatter kun befolkningen en viss andel av hver avling for å fø seg selv og sin familie.

Saradi

Saradi var en gang en stolt del av det Termithiske riket, men få spor finnes lenger i Saradi av det Termithiske samfunnet. Saradis mange katastrofer gjennom historien (kløyvingen av kontinentet, pesten, den påfølgende slakten og Kalima min ibam) har gjort samfunnet svært lukket og annerledes. Saradi er svært religiøs, men har andre navn på, oppfatninger av og fortellinger om gudene enn de andre landene i Laurina Amar.

Det saradiske samfunnet er inndelt i veldig strenge, arvelige kaster - Aylaer. Det er fem forskjellige Aylaer som befolkningen deles inn i, samt Ma'lt, de verdiløse og kasteløse. I relativ likhet med Termithia er kongsslekten øverst, deretter herskerkysten, deretter presteskapet, som de øverste tre kastene i samfunnet. De resterende to kastene, de lærde som øverste og handelsmenn og arbeidere som nederste, utgjør størsteparten av befolkningen, og er de to eneste kastene man bevege seg mellom i løpet av et liv. For å komme blant de tre øverste kastene må man enten være født inn i de – eller bli utvalgt til presteskapet i ung alder. De som står utenfor disse kastene, Ma'lt, blir merket ved fødselen og kan aldri komme inn i en kaste.

Saradi er blitt et lukket, konservativt og xenofobisk samfunn med tiden, og etterhvert som årene har gått har Saradis herskere blitt stadig mer negativt innstilt mot Termithia og de gamle skikkene.

Rakash

Rakash er orkenes land, og deres kultur og samfunn er som de – eldgammel, primitiv og sterk. Orkenes samfunn er delt i stammer, med en høvding per stamme, og Blodhøvdingen Gruumsh som herre over de alle. Grønnorkene eier hovedstaden Orkash og er Blodhøvdingens stamme, og anses derfor for å være orkenes herskerstamme, til tross for at det ikke finnes noe ordentlig hierarki mellom stammene. Hver stamme har sitt område og sin oppgave, og så lenge dette overholdes er de alle jevnbyrdige. Ved uenigheter eller konflikter løses de ved måling av styrke.

Daria

Alvenes samfunn i Daria har et intrikat og for utenforstående uforståelig hierarki. Daria er det eneste av samfunnene i Laurina Amar der ingen form for kongelig overhode finnes.

Man vet at øverste instans i Daria er rådet bestående av Elessarin, Seali og den eldste blant hver av de tre Sealifolkene. Under disse er overhoder for hver familie, som ved behov, eller minst én gang hvert århundre, møtes til et råd der de velger representanter til mange forskjellige ansvarsområder. Under disse rådene finnes utallige titler man kan få gjennom arv, handling, kunnskap eller ved en viss alder, og summen av disse titlene avgjør ens status.

Walitao

Walitao har vært et matriarkalsk, monarkisk samfunn i all tid, frem til Damorian Ava'Luteth nylig avsatte dronningen og kronet seg selv til konge. Det Walitaiske samfunnet har alltid båret preg av sterke familier som kriger om makten og innflytelsen under monarken, og på mange områder er det Walitaiske samfunnet svært likt det Termithiske. Godt etablerte familier styrer byer og land og har oppnådd en nærmest adelig status, og styrer landområdene under monarkens kommando.

Rang utover militæret eller tilhørighet i en av familiene er sterkt styrt av de samme prinsippene som i Daria. Familienes overhoder, Aniles' orden eller monarken deler ut titler til de som er sett som verdige, og summen av titler, familienavn og militær rang avgjør ens status og verdi.

Fjellvandrerne

Fjellvandrerne samfunn er inndelt i laug. Noe likt Saradis kastesystem er fjellvandrersamfunnet inndelt i laug. Tilhørighet til laug, bortsett fra Kongslauget, er i utgangspunktet ikke arvelig, men fordi yrker ofte læres fra far til sønn og fra mor til datter er det ikke uvanlig at families medlemmer tilhører samme laug i generasjoner. Laugene har forskjellige status i samfunnet, og i utgangspunktet er det kun Kongslauget og Krigerlauget som har en satt status over de øvrige.

Laugssamfunnet ble opprettet for å ha en felles samfunnsordning blant fjellvandrere, enten de bodde i Saradi eller i Levina. Laugene er dannet etter de forskjellige typer arbeid, som for eksempel smedlauget, gruvelauget og postlauget. Det hender at laug legges ned eller opprettes, men alt slikt må godkjennes av kongslauget. Hvert laug velger sin egen leder, og disse lederne utgjør kongens råd.

Kapittel 3: Befolkning

Amar er hjem til mange forskjellige skapninger. Alt fra de mundane menneskene til de magiske alvene, til mørke skapninger som demoner og mørketjenere kaller Amar sitt hjem. Det er fire hovedfolk som står for et klart flertall av Amars innbyggere; Menneskene, Sealiene, Orkene og Fjellvandrerne. Mellom seg befolker de fire folkene alle land og byer på Amars overflate.

Menneskene

Menneskene er det siste av de store folkene som ble skapt. De ble skapt i overgangen mellom første og andre verdensdøgn for å sørge for balanse og fred i verden. Det sies at det var Selina som skapte de i sitt bilde til å være hennes folk og styre verden etter hennes ønske. Menneskene bragte en ny form for sivilisasjon med seg til verden. Sealiene, orkene og fjellvandrerne hadde alltid levd av og nær naturen, men med menneskene kom nettverk av festningsbyer, landbruk, veier, fort og skip, og den ville naturen ble stadig mer temmet og skjøvet til side. Menneskene viste en enorm evne til å spre seg, omforme landet og skape seg et hjem uansett hvor fiendtlige omgivelsene var. Der de andre folkene er velsignet med magi, styrke og utholdenhet er menneskene velsignet av sin evne til samhold – og sitt evige håp. Det sies at menneskenes største styrke er deres korte liv. Det gjør at de aldri ser hvordan verdens ende er uungåelig, og derfor alltid beholder håpet uansett hvor mørkt det ser ut.

Menneskene har bosatt seg overalt de har evnet å overleve, og de har formet og blitt formet av sine omgivelser. Selv om ingen lenger vet hvordan det første mennesket så ut, så er de idag svært fargerike vesener. Fra Draklon i nord til alveskogene i sør, og fra Nylén i vest til Saradis ørken i øst. Mennesker er å finne i alle land, men de fleste bor i Termia, Premithia, Saradi, Velasj og Levina, landene en gang samlet under ett banner som Det Samlede Termithiske Riket.



Etter gudene er menneskene og deres nasjoner de som helt klart har hatt mest innvirkning på det andre verdensdøgns utvikling.

Sealiene

Sealiene, alvene som de kalles blant menneskene, er det felles navnet på etterkommerne av Seali. Til tross for å bestå av i hovedsak fire vidt forskjellige folk, har de fremdeles noen klare trekk til felles; Deres fagre utseende, lange liv og medfødte magiske evner.

Sealiene ble under den store alvekrigen i første verdensdøgn delt i fire svært ulike grupper: Selinali – Høyalvene, Numali – Skogalvene, Renumali – Villalvene og til sist Lunali – Sortalvene.

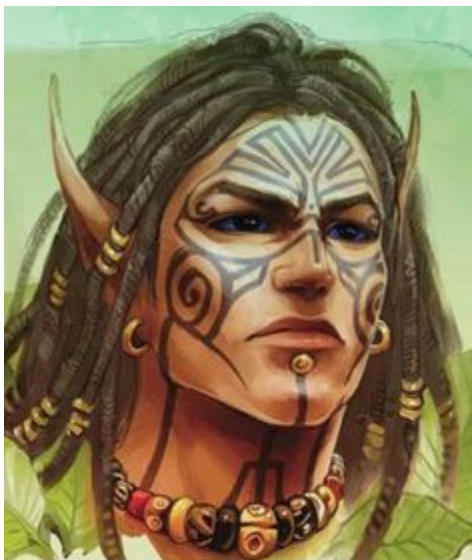
Krigen delte Sealiene i to grupper; Selinali, Numali og Renumali som fulgte Selina, og Lunali, som fulgte Aniles. De kjempet, og alvelandet ble delt i to: Selinas alver i Daria i vest og Aniles' alver i Walitao i øst.

Numali

Når Seali først kom til verden likte han ikke det kalde og ugjestmilde fjellandet som store deler av Laurina Amar bestod av, så han reiste inn i de nye skogene som spredte seg i verden og bosatte seg der. Oppunder tretoppene skapte han sitt hjem, og hans folk ble Numali, skogalvene.

Numali er de som er nærmest de opprinnelige alvene, og de lever mesteparten av sitt liv i små sivilisasjoner høyt oppe i trekronene. De er kjent for å verne godt om skogen, og straffe de som skader den hardt. De er mestere med sine buer og spyd, og ethvert menneske som trer inn i Numalis skoger vet å trå varsomt. Erlnahers innbyggere har mange ganger gjennom historien forsøkt å ta ned Numalis skoger, og angret. Numali har derfor stort sett fått leve i fred i skogene sine.

Av Selinas alver er ofte Numali de som anses som de minst fagre. De har ofte et grønt eller brunt skjær i huden, jordfarget hår og nesten alltid tatoveringer i ansiktet og kroppen.



Renumali

Da Sartimeril kom til verden ble han rystet over alvenes villskap, og tok med seg noen alver ned fra trærne, og bosatte seg med de på slettene utenfor skogene. Han lærte de å leve uten skogens ly, og lærte de å trekke krefter fra både månen og solen. Han ga de navnet Renumali, som opprinnelig betydde «Nyalvene». Numali så på bakkeboerne og mente at deres måte å leve på var langt villere og mindre sivilisert enn deres egen, og etterhvert som årene gikk skiftet ordet betydning fra «Nyalvene» til «villalvene». Spør du en renumali vil hans navn bety «nyalv», men både mennesker, Selinali og Numali har for lengst etablert betydningen «villalv».

Renumali bodde opprinnelig på slettene i Daria, men har etterhvert også forflyttet seg inn i store deler av menneskenes riker, og blandet seg med de. Villalvene er det folket blant alvene som ligner menneskene mest, både i lynne og utseende. De som fremdeles holder på sine gamle skikker er kjent som mestere med sverd, staver og spyd og som hurtige, fryktløse og smidige krigere. Til tross for sin likhet til menneskene er de ansett som av mennesker som overnaturlig fagre, og de har ofte en tilnærmet magisk tiltrekningskraft overfor mennesker.



Selinali

Sartimerils sønn Amaliel forkastet og forbudte tilbedelsen av Aniles, og forsøkte å rendyrke Sealiene som Selinas tilbedere. De som fulgte han tok navnet Selinali, «De opphøyde alvene», senere kjent som «Høyalvene». Amaliel og hans følgere bygget alvenes by, Ser Vieri, som et hjem for seg selv og en festning mot de vrangtroende. Amaliel var en dyktig og karismatisk leder, og plasserte ganske snart Selinali i kjernen av alt i Daria – som herskerfolket blant alvene.

Selinali er fremdeles den dag i dag det herskende folket i Daria. Sammenlignet med de andre Sealifolkene har de aldri siden alvekrigen vært tallrike, men alltid stått sterke og stolte som ledere. De siste par hundre årene vil de av ukjente grunner ikke lenger forlate Ser Vieri, og deres antall synker stadig, og det fryktes at de vil dø ut.

Av sealiene er Selinali ansett som de fagreste. Selv om mennesker sjelden får æren av å se en Selinali, så trollbindes de få som gjør det av deres overnaturlige fagerhet. I første halvdel av andre verdensdøgn var det ikke uvanlig at mennesker reiste til Ser Vieri for en av tre ting; for å søke hjelp kun Selinalis magiske evner kunne gi, som pilgrimsmål – eller rett og slett kun for å se, og muligens forsøke å kapre hjertet til en av de fagre Selinali. Mange gamle vandrerhistorier blant menneskene forteller om mennesker som reiste til Ser Vieri for å finne seg en alvemøy å ta med hjem, men som oftest endte med å gjøre seg selv til spott og spe.



Lunali

Lunali oppstod som en motvekt til Amaliels forsøk på å forby Aniles. Mange ønsket å fortsette å følge Aniles, og blant de stod Lagos frem som en leder. Han samlet og ledet alle de som nektet å gi slipp på Aniles, og han kalte sine følgere Lunali - «månealvene». I dag er de kjent under både navnene månealver, sortalver og mørkalver.

Lunali er de eneste av Sealiene som ikke er velkomne i Daria. Den store alvekrigen stod mellom Lunali og de andre Sealifolkene, og slaget delte alvelandene i to – adskilt av en nærmest ugjennomtrengelig mur av skog. Lunaliene anses ofte - feilaktig - for å være kaldere, ondere og farligere enn de dariske Sealifolkene.

I motsetning til de dariske alvene som ikke vektlegger kjønn i særlig grad, har Lunali alltid hatt et kjønnsdelt, matriarkalsk samfunn. Inntil nylig har de alltid vært styrt av en dronning, og dersom en kvinne gir en ordre, er det en manns plikt å lytte og utføre, uavhengig av rang. Kong Damorian har plassert seg selv over dette systemet og delvis forsøkt å endre det, men tradisjonen er sterk og har ikke latt seg rokke i særlig grad. Lunali, som de utstøtte, er enormt stolte og sta.

Mennesker finner ofte Lunali svært fagre, men fryktinngytende. En kjent poet omtalte sin natt med en Lunalikvinne som følgende:

*«Som en vakker giftig blomst
Kom hun til meg i natt
Som en lammende gift var hun
Jeg er slavebundet og betatt
Be meg om å følge deg
I døden, og jeg går
Be meg om å leve uten deg
Og i døden jeg går»*



Tindrali

Tindrali er den siste av de store rasene i Laurina Amar til å oppstå. De oppstod som et resultat av konflikten mellom Luvien og Hexterio. Under kampen i Daria mellom Syndens Gave og De Dødes Orden truet Sartimeril Luvien med sverdet Sjelehenteren og krevde at Phelik fratok Lunali muligheten til å bli født med sjel. Phelik innfridde kravet, og Lunali som ble født i Walitao siden ble født uten sjel – som nærmest mekaniske, viljeløse, magiløse vesener.

De første Tindrali ble født i Walitao i slutten av år 866. Til å begynne med drepte Lunali alle sine nyfødte, fordi de så de som misfostre og en straff fra gudene. Etterhvert som årene gikk var det stadig flere Lunali som ikke hadde hjerte til å ta livet av sine barn, og gjemte de vekk, og forsøkte å la de vokse opp og bli trent og opplært som Lunali.

Når forbannelsen ble brutt av Phelik i 910 var andelen Tindrali blant Lunali blitt stor nok, og hadde fått nok støtte, til at dronningen av Walitao så at å utrydde de ville skape enorme interne problemer. De ble derfor forvist fra Walitao, og reiste nordover på kontinentet, men overalt hvor de reiste var de uønsket og ble nektet å slå seg ned. De vandret derfor nordover frem til de nådde det nærmest urørte isødet Levina, som på dette tidspunktet tilhørte Termithia. De slo seg ned her, og begynte å bygge seg et samfunn.

Tindrali og menneskene hadde lenge et godt forhold, men Tindrali viste seg å ha onde planer for sitt nye hjem, og gjennom politisk spill tok de etterhvert Levina som sitt eget. Forholdet mellom Tindrali og menneskene kjølnet, og har vært problematisk siden. Til slutt kulminerte det i 2317, og Tindrali angrep Termithia og la Stalia i ruiner, og satte i gang konflikten som splittet menneskenes riker, førte til Selinas tilbakekomst og gudenes fall, og bragte de fire dødens sjeler til verden. Mennesker flest, spesielt i Stalia, holder Tindrali ansvarlig for problemene de nå går gjennom, og Tindrali er mer uønsket i Stalia enn noensinne tidligere.

Til tross for at forbannelsen over Lunali ble brutt, så forble forbannelsen over alle som var født sjeleløse, og deres avkom ble født uten sjel. Tindrali forble derfor en egen rase. Opprinnelig hadde de ikke noe eget navn, og ble kalt alt fra lunali til sjeleløse pakk. De tok selv navnet Tindrali, eller isalver.

Tindrali vokste seg tallrike og mektige i nord, men etter at Stalia ble lagt i ruiner gikk Tindrali som et folk nærmest under. Tindrali ble gitt en by i Stalia av Rolia, og mange forflyttet seg dit. Det oppstod interne konflikter i Levina, og folket delte seg i to – De som fulgte Muriel og de som fulgte Phelik. En borgerkrig oppstod, og de som fulgte Muriel forlot det kalde isødet og flyttet til Gletchenburg i Stalia. De som fulgte Phelik var militære og overlegne i våpenmakt, men klart i undertall og nå svært svekket i forhold til sine fiender i sør. Når deres leder ble tilbudt å heve forbannelsen over de av Lunali og igjen bli en del av de, aksepterte hun tilbudet, og gjennom et rituell ekteskap ble hun og alle hennes tilhengere skjenket en sjel, og igjen innlemmet og akseptert som Lunali.

I 2321 angrep orkene Gletchenburg, jevnet byen med jorden og drepte samtlige innbyggere, som en hevn for å ha blitt beseiret av Tindrali i slaget ved Månesjøen. De få Tindrali som fremdeles

eksisterer er nå i hovedsak små militære grupper som verken fulgte Muriels følgere til Stalia, eller de som ble skjenket en sjel til Walitao. Det antas at bare noen tusen Tindrali er igjen i Levina, og at de er fraksjonert i små grupper som kjemper seg imellom om kontroll over Levinas byer og fort.

Tindralis sjeleløshet gjør at de skiller seg markant fra de andre Sealifolkene. De blir født uten egen vilje og kunnskap, og uten evnen til å tilegne seg den på egenhånd. De må læres alt. De er derimot særdeles lettlærte, og blir ofte usedvanlig gode i det de opplæres til. En godt trent voksen Tindrali følger alle ordre fra den den er trent til å adlyde, og mestrer sitt raskere og bedre enn de fleste andre ville. Sjeleløsheten gjør også at de er født uten en medfødt evne til å bruke magi. Denne mangelen gjør at de av de andre Sealiene ikke anses som en av de, men heller noe annet, noe unaturlig.

Tindrali har vist seg å kunne tillære seg en viss magisk evne og fri vilje, men dette er noe som tar lang tid. Dette har gjort at Tindrali anser alder som en naturlig styrke, og tradisjonelt vil alltid den eldste være lederen.

Tindrali er bleke, nesten blå, i hud og hår, og det var først og fremst utseende deres som ga de navnet som isalver blant menneskene. Ellers bærer de på de samme trekkene som andre Sealifolk – overnaturlig fagre og grasiøse.



Orkene

Orkene var den første av rasene til å befolke Amar, og de bærer mye preg av den verden de befolket – Harde og utemmede. Orkene bodde en gang over store deler av Laurina Amar, men etterhvert som de andre rasene spredte seg har orkene trukket seg stadig lenger tilbake, og bor nå i hovedsak kun i Rakash, i sentrum av Laurina Amar rundt byen Orkash, som ble bygget i tidenes morgen. Orkenes tilbaketrekning skyldtes deres sjenerte natur – de trives sjelden spesielt godt i selskap med de nyere rasene i Laurina Amar, og unngår de om nødvendig.

Orkenes tilbaketrukne natur er mye av årsaken til deres rykte som uhøflige og brutale. Folk flest som forsøker å kommunisere med orkene møtes med en kald skulder eller, om de blir for innpåslitne, kaldt jern.

Orkene er skapt i Farakashs bilde, og tilber han som sin forfader, og lever etter hans filosofi. De bryr seg ikke med andres problemer, og de deltar i konflikter kun når de ser det nødvendig for sin egen del. Mange orker er derimot stolte og familiebandene sterke, så å fornærme én kan fort føre til en massakre eller et slag.

Orkene lever lange liv, og høvdingrekken deres er kort. De lange livene deres og sterke tradisjoner gjør at mye av samfunnet og tradisjonene er de samme som da de oppstod før de andre rasene kom til – deriblant blodofringer, nevedueller til døden, groteske ekteskapsritualer og blodhevn.

Militært er orkene overlegne alle de andre folkene. Alle orker er opplært i kamp, og de har flere ganger vist at de kan mobilisere en hel hær på bare få dager.



Fjellvandrene

Fjellvandrerfolket er et mysterium for Laurina Amars lærde. De er ikke omtalt i skapelsen, og deres opprinnelse er en gåte de lærde ikke har lyktes i å finne andre svar på enn Fjellvandernes eget; De ble satt til verden som Selinas og Farakashs siste barn, og frelst av Aniles til å herske på og under fjellet.

Uansett hvordan de ble til, så har de helt klart funnet sin plass i verden. Fjellvandrerfolkene, også kjent som dverger, er et staut og hardbarket folk som bor i fjellene på Saradi og fjellene mellom Termia og Levina. De er kapable krigere, mestere i å kjempe mot underverdenens vesener, og de er ansett som svært kloke og rettferdige, til tross for sitt ofte blinde hat mot alvefolkene.

Fjellvandrene er mest kjent for sine evner med stein og metaller. Ingen kan måle seg med deres evner som byggmestere og smeder, og deres håndverk er svært ettertraktet. Størsteparten av fjellvandrerfolket bor under bakken, og går sjelden ut av hulene sine. Handel med fjellvandrene gjøres som regel via de få som bor på overflaten av fjellet.

Fjellvandrerfolket har liten interesse av overflateboernes intriger og konflikter, og holder seg stort sett for seg selv under bakken. De er barn av Farakash, og deres syn på Laurina Amars konflikter er svært likt det man finner hos orkene. Deres krigshandlinger foregår som oftest mot underverdenes vesener.



Demografi

Laurina Amar er en folkerik verden, men den harde krigen i overgangen til tredje verdensdøgn har rammet innbyggerne hardt. Det antas at over halvannen million innbyggere har dødd siden 2318 i Rolia, Stalia og Erlnaheer alene. Det tilsvarer nesten en fjerdedel av den opprinnelige befolkningen. Det antas at 2,3 millioner har dødd på verdensbasis, som er en åttendedel av Laurina Amars befolkning. Tallene som blir presentert her er omtrentlig antatte tall for å gi en idé av størrelsen på verden, byene og hærene i Laurina Amar.

Premithia (Rolia)

Område	Innbyggere 2318 2.v	Innbyggere 6 3.v
Rolia	1400000	500000
Westermith	800000	700000
Grauberg	300000	50000
Forunia	50000	170000
Total:	2550000	1420000

Erlnaheer

Område	Innbyggere 2318 2.v	Innbyggere 6 3.v
Borghavn	600000	750000
Sentra	180000	200000
Stormly	100000	120000
Wulfborg	25000	50000
Total:	905000	1120000

Termia (Stalia)

Område	Innbyggere 2318 2.v	Innbyggere 6 3.v
Stalia	700000	1200000
Kaliosera	1800000	700000
Orkberg	170000	250000
Total:	2670000	2150000

Levina

Område	Innbyggere 2318 2.v	Innbyggere 6 3.v
Tinderborg	1250000	1000000
Rolun II	800000	1000000
Loddvik	80000	400000

Total:	2130000	2400000
--------	---------	---------

Daria

Område	Innbyggere 2318 2.v	Innbyggere 6 3.v
Ser Vieri	115000	9000
Skogene	550000	100000
Slettene	400000	150000
Total	1065000	259000

Walitao

Område	Innbyggere 2318 2.v	Innbyggere 6 3.v
Shin'Tar	600000	400000
Gua'Rinya	450000	400000
Moon	400000	350000
Kolith'Nar	200000	220000
Kabaliore	180000	500000
Kertheria	130000	200000
Vyr'Hania	40000	50000
Total	2000000	2120000

Rakash

Område	Innbyggere 2318 2.v	Innbyggere 6 3.v
Orkash	1200000	1000000
Slettene	250000	200000
Fjellene	250000	200000
Total	1700000	1400000

Saradi

Område	Innbyggere 2318 2.v	Innbyggere 6 3.v
Saradin	550000	550000
Sankodin	300000	300000
Lugash	350000	350000
Fjellene	250000	100000
Nodon	50000	50000
Total	1500000	1350000

Velasj

Område	Innbyggere 2318 2.v	Innbyggere 6 3.v
Elfstadt	800000	800000
Total	800000	800000

Laurina Amar

Innbyggere 2318 2. v: 15320000 innbyggere

Innbyggere 6 3.v: 13019000

Liv tapt: 2301000

Kapittel 4: Historie

Laurina Amar har en lang og innviklet historie. Historien er delt inn i fire hovedtider:

- Kompromisset
Kompromisset er navnet på hendelsene opp til og med skapelsen av verden og gudene. Kompromisset er en avtale mellom de supreme kreftene (skaperen, døden, lyset og mørket) om begynnelsen og slutten av verden, og alt derimellom.
- Første Verdensdøgn
Første verdensdøgn er det Laurina Amars innbyggere ser på som sin skapelse. Gudene skapte de ulike vesenene som eksisterer i Laurina. Første verdensdøgn begynner med skapelsen av gudene, og avsluttes av alvekrigene om skapelsen av menneskene.
- Andre Verdensdøgn
Andre verdensdøgn er tiden fra menneskenes skapelse, og opp til gudenes undergang. Menneskene anser dette som verdenshistorien, og det er ikke uvanlig blant alvene å ønske å glemme tiden før.
- Tredje Verdensdøgn
Tredje verdensdøgn er det nye døgnet, som begynte etter gudenes undergang.

Kompromisset

Få bryr seg med å spekulere i hva som kom før gudene og Laurina Amar, og de få som gjør det ender som regel med å gå i graven uten å ha funnet svarene. De har dog lyktes i oppdrive og samle noe om tiden før tiden. De lærde har funnet tre kilder som forteller om kompromisset og tiden før tiden – Muriels bok, orkenes eldste vandrerhistorier og de eldste og skjøre tekstene i Ser Vieris bibliotek.

De fleste hører historien en gang i løpet av livet:

Før gudene fantes de supreme kreftene, som seg imellom skapte gudene og Laurina Amar.

De tre kildene er ikke enige om hvordan skapelsen foregikk, men de er enige om én ting, og det er at det var et kompromiss. Om verden skulle skapes, skulle den en gang gå under. Om verden skulle være dekket av mørke, skulle den også ha lys.

Muriels Bok

Den mest kjente versjonen blant menneskene er hentet fra Muriels bok en gang rundt byggingen av Stalias bibliotek. Boken forteller at det fantes 3 supreme krefter; Mørket, skaperen og døden.

«Skaperen skapte begynnelsen av alt – jorda, havet, himmelen, solen, månen, gudene, og alt det spirende livet.

Døden skapte enden på alt – Dødsriket og tiden.

Mørket så på alt det skapte, men lot seg ikke imponere. Verden lå badet i et evig lys, men ingenting skjedde. Ingen skygger fantes som skapte perspektiv, ikke noe mørke fantes for å bringe kunnskap. Så mørket la seg som et teppe over verden, for å gi det skapte kunnskap – for kun i mørket kan kunnskap blomstre. Det evige opplyste evner ikke å lete etter nye veier. Slik gikk det til at kunnskapen kom til verden, og Laurina Amar gikk fra en evig blomstereng til et yrende hav av søkende sjeler. Sjeler som vil fortsette å søke kunnskap og fremgang til den dagen de er fullendte, og Skaperens og Dødens kontrakt utløper. Da skal Dødens sjeler sluke verden med alt det skapte, før alt skal skapes igjen.»

Orkenes vandrerhistorie (Orks drøm)

Den antagelig minst kjente versjonen blant menneskene er orkenes vandrerhistorie, eller Orks drøm som de selv kaller den. Historien går som følger:

«Før lyset skinte over Laurina Amar vandret fem vesener på overflaten. Deres navn var Krigeren, Moren, Sjamanen, Høvdingen og Forfaderen. De vandret i døgn etter døgn, før de en dag satte seg ned for å holde råd.

Forfaderen talte; Vakker er verden som vi går på, men ensom. Som den eldste og første har jeg gitt dere alle en mening. Sammen kan dere, mine barn og søsken, vekke denne verden til live.

Når forfaderen talte, sa ingen ham imot, så høvdingen sa: Som lederen vil jeg skape et lys til å lede deres vei. Og slik ble det. Høvdingen tente en flamme, så strakk han seg så lang han var for å holde flammen på himmelen så den kunne lyse opp veien.

De fire gjenværende vandret videre i døgn etter døgn, før de en dag satte seg ned for å holde råd. Forfaderen talte; Vakker er verden som vi går på, men ensom. Som den eldste og første har jeg gitt dere alle en mening. Sammen kan dere, mine barn og søsken, vekke denne verden til live. Når forfaderen talte, sa ingen ham imot, så Sjamanen sa: Som den viseste vil jeg skape et teppe for å gjemme vekk lyset, så dere kan få hvile i mørket. Og slik ble det. Sjamanen laget et teppe av kappen sin, så strakk han seg så lang han var for å holde det mot himmelen, så de kunne hvile i fred.

De tre gjenværende vandret videre i døgn etter døgn, før de en dag satte seg ned for å holde råd. Forfaderen talte; Vakker er verden som vi går på, men ensom. Som den eldste og første har jeg gitt dere alle en mening. Sammen kan dere, mine barn og søsken, vekke denne verden til live. Når forfaderen talte, sa ingen ham imot, så moren sa: Som livets skaper vil jeg bringe nye til verden. Og slik ble det. Moren bragte nye til verden, og fostret de opp til å bringe liv til verden.

De to gjenværende vandret videre i døgn etter døgn, før de en dag satte seg ned for å holde råd. Forfaderen talte; Vakker er verden som vi går på, men ensom. Som den eldste og første har jeg gitt dere alle en mening. Sammen kan dere, mine barn og søsken, vekke denne verden til live. Men krigeren ville ikke gjøre som forfaderen ønsket, så han sa: Som den sterkeste vil jeg ta hva som er min rett. Fra de gamle og syke tar jeg livet. Fra de svake og redde tar jeg håpet. Og en dag tar jeg alt, slik min rett er. Så skar han tungen på forfaderen ut, og sendte han for å vandre verden i stillhet til evig tid.»

Ser Vieris skrift

En ikke ukjent versjon blant menneskene er versjonen funnet i Ser Vieris bibliotek. Ifølge alvene ble skriftrullen gitt de av Selina, for å minne de på at livet var skapt med både en begynnelse og en slutt.

*«Av de fire første sprang alt frem
Orkers, Dvergers og Alvers hjem.
Som evige krigere med kvasse spyd
Kjempet og tevlet de i all sin fryd.
Lys og mørke i en evig dans,
Liv og død, uten stans.*

*Mørket falt til jorden som første
Felt av kunnskapens evige tørste
Dernest falt Lyset på sin egen dolk
Og bragte lys og håp for folk
Sist falt Livet til jorden og skapte
De evige folk, evig fortapte*

*Igjen står Døden som eneste gud
Og bringer til jorden ett enkelt bud
Lev mens du kan, det er plutselig over*

*Døden sparer ikke den som sover
Ved midnatt skal Døden kreve sin rett
Og mørket og lyset og livet bli ett»*

Aethrys Broderskaps tolkning

Aethrys broderskap har laget sin egen tolkning av de tre kjente kildene, en tolkning de mener er sannheten, og som de mener er klar som dagen om man leser alle tre.

Før tiden fantes det *fem* supreme krefter: Lyset, Mørket, Skaperen, Døden og Aethyr. I evigheter kjempet de fem seg imellom. Skaperen skapte, og døden tok det vekk. Lyset skinte, og mørket dekket til. Og Aethyr var. De fem klarte aldri å enes, og skapelser gikk under, og lys og mørke skiftet, men ingenting varte. Frem til én dag, da Aethyr beordret de andre supreme til å enes. Noe skulle skapes, som kunne være i deres alles bilde. En levende destruktiv kraft av lys og mørke. De supreme begynte på verket. Skaperen skapte, og døden ble plassert i verden for å ta alt hvis tid hadde kommet. Mørket skapte et teppe over verden, og Lyset skapte et lys som skulle vandre over verden til evig tid, og lyset og mørket fikk hver sin tid. Til sist gikk Aethyr ned til jorden, ble ett med den og skapte den evige sjelen, det som skulle bringe tid, vilje og mening til skaperverket. Og slik skaptas Laurina Amar.



Første verdensdøgn

Første verdensdøgn er tiden etter kompromisset, og anses av mange som selve skapelsen av Laurina Amar slik man kjenner det. Gudene, alvene, orkene og dvergene ble skapt, og verden ble formet av disse. Alt man vet om første verdensdøgn er skrevet av Selinali, og mange lærde stiller spørsmålstegn ved objektiviteten.

Tidenes morgen

Før tidenes morgen lå et mørke over verden. Verden bestod av fjell og mørke, og syndenes rike var det eneste som eksisterte utenom. En av de gamle gudene, Skaperen, så at det trengtes liv. Syndenes rike holdt bare 5 sjeler, og disse kjempet for å unnsnippe vannet som tærte på dem. Skaperen skapte et lys og døpte det Selina. Lyset skulle for alltid lyse opp de endeløse fjell og marker, men Selina levde sitt eget liv og var nysgjerrig på hva som hendte i syndenes rike. Hver kveld reiste hun til syndenes rike for å se hva som hendte. Skaperen så at noe måtte gjøres for å oppheve dette totale mørket som oppstod hver kveld. Han skapte da Aniles, Selinas motstykke. Aniles skulle alltid befinne seg på himmelen, og han ga ikke dette lyset liv. Aniles skulle være en ball av lys som hver kveld skulle sørge for å kaste et skinn over verden. Selina likte ikke dette og ble sjalu. Hun bestemte seg for å spørre Mørket om hjelp, og mot at hun for alltid skulle sørge for å kaste skygge over verden hver natt så skulle han sørge for at Aniles skulle skinne mye svakere og til tider ikke i det hele tatt, slik at Mørket kunne spre seg over verden.

Livets Daggrø

Skaperen syntes hans skapelser var vellykkede og ønsket å skape noe som kunne gjøre nytte av den verden som lå under han og skinte i lyset av Selina. Han skapte et vesen han kalte Farakash, og dette vesenet skulle vandre i verden og utnytte fjellet til å skape noe som Skaperen kunne være fornøyd med. Om dagen hakket og hugget Farakash i fjellet, og Selina fulgte med på hans arbeid og beundret det, og da natten kom beundret Farakash sitt arbeid i det svake lyset fra Aniles. Da dagen atter kom bygget Farakash et tårn som strakte seg helt opp til Selina, men før han kunne få pratet med henne reiste hun til syndenes rike. Den påfølgende natten var Mørket spredd overalt og Farakash så ingenting og ble redd. Selina merket hans redsel og sendte et magisk lys til han for å gi han noe til å lyse opp hans tilværelse i mørket. Farakash så dette lyset og tok det til seg, og etter dette har Farakashs etterkommere alltid sett godt i mørket. Da Selina reiste seg over verden igjen satt Farakash i sitt tårn og fulgte med på henne. Farakash og Selina forelsket seg denne dagen og de skapte ett barn, Ork. Farakash lærte Ork alle sine kunnskaper om fjell og metaller og lærte han å smi, og Selina lærte Ork å lage lys og ild. Skaperen så på Selinas og Farakashs skapelse og skapte tre venner til ham; Gobel, Havel og Sjamul. Gobel var liten, smart og frekk men manglet styrken til sine venner og ble derfor undertrykt. Havel var stor og dum og klarte ikke å smi eller lage ild som Ork. Sjamul var ikke like sterk som de andre men mye smartere og mer utspekulert enn både Havel og Gobel. Farakash likte ikke disse vennene Skaperen hadde skapt for hans sønn, og en dag da Gobel forsøkte å rive Farakashs tårn fordi Farakash nektet han å bygge sitt eget, forviste Farakash Gobel fra overflaten og ned i hulene der han hentet metaller. Farakash ga ordre om at Gobel aldri skulle vise seg på overflaten igjen. En dag lurte Sjamul Farakash til å gå ned i hulene der Gobel vandret for å sørge for at Gobel

fremdeles levde. Da Farakash vandret rundt i hulene beordret Sjamul Havel til å rive Farakashs tårn. Da tårnet brast og styrtet mot jorden knuste det overflaten og kollapset hulene. Farakash kom til overflaten med den halvdøde Gobel og la han på bakken. Da Farakash fikk se hva som hadde hendt ga han seg hen til å gråte, og da Farakashs tårer traff bakken skapte de en flod som dekket hele verden. Havel, Sjamul og Ork bar med seg Gobel og rømte, men da de trodde floden skulle ta deres liv kom Aniles og reddet de og brakte de til gudenes rike til floden hadde trukket seg tilbake. De fire vennene ble værende i syndenes rike til floden trakk seg tilbake og ikke lenger dekket hele verden. Da de reiste tilbake til verden fant de Farakash druknet i sine egne tårer. Selina brakte sjelen hans til Syndenes rike.

Da Ork, Gobel, Havel og Sjamul sørget over Farakashs død kom Selina og Aniles til de og trøstet de. Selina sa at de skulle bringe Farakashs blod videre og laget en sønn og en datter med Ork. Aniles laget tre sønner med Sjamul, en sønn og en datter med Gobel og 2 sønner og 2 døtre med Havel. Etter dette spredte de seg utover det som ikke lenger var dekket av Farakashs tårer, og de syv stammene dannet de første 7 orkestammene.

Middag, Selinas fall og gudenes komme

De syv stammene som nå spredte seg på jorden smidde og levde av fjellet og jorden, men en natt da Selina reiste til syndenes rike unnslopp en av sjelene Syndenes rike under hennes lys. Sjelen som unnslopp var Farakash. Farakash så hva hans sønn og hans venner hadde gjort og så over verden og havet, Farakashs tårer, med glede i sinnet. Skaperen så på havet og så at det tærte på fjellet og laget jord og grus, og fra jorden og grusen steg planter opp. Slik startet skogene å spre seg i verden. Skaperen så på skogene, orkestammene, fjellene, havet, Selina og Aniles og så at verden var god. Mørket så på dette og så at lyset var spredd over verden. Mørket gikk til Aniles og fortalte at hun var den eneste som ikke hadde noen stor rolle i verden. Aniles ble overskygget av Selinas lys og godhet, men mørket fortalte at dersom hun ville forsvinne fra jorden en natt ville alle se at hun også var en viktig del av verden. Aniles gjorde som Mørket sa og forsvant fra himmelen en natt etter at Selina hadde reist til Syndenes rike. Mens Mørket lå over hele verden sa han til Aniles at hun måtte reise og lage et barn med Selina. Aniles reiste til Syndenes rike, og sammen med Selina skapte hun barnet Ihrius, som ble unnfanget i Syndenes rike. Mens Selina unnfanget Ihrius og ble hans mor reiste Aniles tilbake til verden og skapte et barn med Farakash, Orks søster og sorte motstykke, Urka. Urka skapte den åttende orkestammen, Sortorkene.

Fødselen som unnfanget Ihrius i Syndenes rike bandt Selina til Syndenes rike så hun ikke kunne reise derfra. Dette brakte en evig natt der kun Aniles' lys lyste over verden. I løpet av denne evige natt kom Ihrius til verden fra Syndenes rike og besøkte sin mor Aniles og ba henne om å fri Selina fra fangenskapet i Syndenes rike, men Aniles' nektet og fortalte Ihrius at hans mor hadde brakt de vilske orkene til verden for å utslette Aniles' datter Urka og hennes sorte orker. Aniles ba Urka om å utslette de 7 andre orkestammene. Ihrius så at krigen som raste gikk hardt utover begge sider og at de andre syv stammene var langt flere enn sortorkene. Da sortorkene led et stort tap mot de andre stammene ledet av Farakash trakk de seg ned under bakken, og Urka forbannet sin mor Aniles. Urka fortalte Ihrius om Aniles løgner og Ihrius forbannet Aniles og reiste til Syndenes rike for å befri Selina. Han laget ett barn med Selina i syndenes rike, Phelik,

og satte han til å for alltid vokte Syndenes rike. Han opprettet en lenke mellom Phelik og Selina som sørget for at Selina ikke var bundet til Syndenes rike så lenge Phelik vaktet over det, men dersom Phelik noensinne skulle unnsnippe fangenskapet i Syndenes rike skulle Selinas sjel bli forvist til Syndenes rike og brent i Syndens Arr. Da Selina vendte tilbake til verden endte hun den evige natten, og der sortorkene rømte under jorden beordret Farakash orkene til å bygge en by og forsegle inngangen til hulen.

Etter at byen Orkash var bygget, til minne om Orkash Orksson som ble drept i slaget mot sortorkene, fikk Ihrius og Selina enda en sønn, Muriel. Muriel ble unnfanget en natt da Mørket herjet jorden og alt var svart, og Mørket hentet Muriel natten han ble født og brakte han til Gudenes rike. Muriel vokste opp med Mørket og ble lært om mørket og dets egenskaper og fordeler. Da Muriel vendte tilbake korruperte han sine brødre Ihrius og Phelik med sin lære om mørket. Etter dette ønsket ikke Selina å ha noe med noen av de å gjøre.

Ihrius så dumskapen i Farakashs barn og bestemte seg for å skape sin egen rase, og laget med Aniles sønnen Seali. Seali var den førstefødte blant alvene og hans etterkommere. Seali så ingen glede i det kalde, harde og dystre fjellet og flyttet inn i de nye skogene som spredte seg i verden. Her skapte hun seg en egen rase til å følge seg, Sealiene. Selina så de var fagre og kloke og hun ga de magien i sjelen.

Farakash så hva Selina gjorde med Seali og hans folk, og forbannet henne. Farakash brakte orkene sine til Selina og krevde at hun gjorde det samme med dem, og da hun nektet endte hun og Farakash i en strid som førte til Selinas død. Hennes kropp fortsatte sin endeløse reise over himmelen, men Selinas sjel reiste til Syndenes rike. Farakash døde av skadene han pådro seg, men orkene falt til kne når han døde, og Farakashs sjel ble hentet av Døden til Gudenes rike og opphøyet iblant de. Sealiene så hva orkene gjorde og falt på kne og ba om at det samme skulle skje med Selina, og Døden hentet og hennes sjel og brakte den til Gudenes rike. Ihrius så hva som hendte med Selina og Farakash, og reiste til Syndenes Rike og snakket med sin bror Phelik, og sammen konfronterte de Døden, og Døden lot de slippe inn i Gudenes Rike og leve der.

I Gudenes Rike fikk Ihrius og Selina en tredje sønn, Sartimeril. Sartimeril ble sendt til verden ridende på en kule av ild. Kulen landet i verden, og skapte et enormt krater, og åpnet en passasje til underverdenen. Sartimerils komme skaket ved verdens fundamenter og rystet hele skapelsen. Sartimeril så på verdens skapelser og så at de var vilske og usiviliserte. Sartimeril reiste til alvene og så deres magi, bortkastet på vilske vesener som levde halve livet i trærne. Han fortalte alvene om fordelene ved verden utenfor skogen, og lærte de om naturen og naturens egenskaper, selv utenfor skogen. Sartimeril fikk mange tilhengere, og han brakte med seg disse ut av skogen, og han lærte de hvordan å trekke magien ut av lyset som skinte på dem, enten det var Selinas eller Aniles'. Alvene vokste fort og spredte seg utover hele verden. Sartimeril fikk en sønn, Amaliel, med en alvekvinn, og denne sønnen var lys og overjordisk fager. Han fortalte om Selinas utvalgte folk, og tok krav på tittelen som Selinas utvalgte. Mange av alvene fulgte han, og Sartimeril med dem. De kalte seg Selinali, og disse bosatte seg i det store åpne landet sør for Rakash. Disse lærte seg å bruke Selinas krefter, og forkastet Aniles' krefter som blasfemi.

Blant Sealiene var det fortsatt de som utnyttet Aniles' krefter, og etter en stund i skjul ble disse oppdaget og Selinaliene begynte å jakte på de. Blant tilbederne trådte en frem og utmerket seg, og kalte seg Lagos. Han samlet alle tilbederne til en gruppe, og begynte å forsvare seg mot Selinaliene. Styrken Lagos viste i kampen mot Selinaliene gjorde at mange konverterte, og antallet var fort likt. Lagos og hans tilbedere befolket fort hele den østlige delen av alveriket. Selinaliene reiste en hær og gikk til krig mot Lagos' tilbedere, og et stort slag stod rundt Sartimerils Rike. I sammenstøtet mellom de 2 store alvehærene ble en kraft skapt, Falio, naturens guddom, og der alvenes blod traff jorden, sørget Falio for at ville skoger vokste frem. Dette ble grensen mellom de 2 nye rikene. Selinaliene så at de var nære og bli beseiret, og spurte orkene om hjelp, men Lagos' tilbedere kom de i forkjøpet, og orkene gikk mot Amaliels folk. Selinaliene ble nærmest beseiret, men sortorkene kom de til unnsetning, og sammen la sortorkene og Selinaliene Orkash i ruiner, og beseiret Lagos og hans tilbedere.

Orkehøvdingen Borkkk samlet en hær med alle orkestammene, og knuste Selinaliene og sortorkene, og brant deretter ned all skog innenfor Rakashs grenser og brakte død og fordervelse til alle sealiere og sortorker på Rakashs grunn. Da orkene hadde beseiret alle innenfor Rakashs grenser knuste de Sealiene, og drepte alle som vandret på jordens overflate, blant dem Seali, og de røvet hans datter, Alimia, og med henne fikk Borkkk sønnen Birk.

Midnatt, verdens ende og den nye verden.

Gudene så hva som hendte, og så at noe måtte gjøres. Farakash steg ned til jorden, og fylte den med sine tårer nok en gang, og alt levende, så vel som dødt, ble liggende under havet. Opp av havet steg folkene atter en gang, og orkene grunnla Orkash på nytt. I nord skapte gudene en ny rase, menneskene, og disse skulle ha gudenes velsignelse, og disse skulle mestre alt, og holde freden i verden. Med dette markerte gudene enden på det første Verdensdøgn.

Andre Verdensdøgn

Historikeren Merkus Merkilius av Aethyrs broderskap ga ut sitt livs verk «Den objektive verdenshistorien» i år 2323, etter å ha vendt hjem fra hendelsene på Draklon. Han erklærte at stjernene ikke etterlot noen tvil om at undergangen var passert, og at med utgivelsen av dette verket skulle det andre verdensdøgnet anses som over. Til tross for store protester mot følgende av å se på verdenshistorien objektivt, tilsluttet ganske snart de store historikerne seg til verket, da det forenklet deres jobb enormt. Det ryktes dog om at både stalianske, rolianske og alviske historikere er godt i gang med å lage egne versjoner med historiske «fotnoter».

Merkus inndeler andre verdensdøgn på følgende vis:

Perioder i 2. verdensdøgn:

- 11 – 239 Begynnelsen
- 240 – 485 Det andre Rolianske riket
- 485 – 643 Riksdannelsen
- 643 – 704 Kunnskapssamlingen
- 705 – 822 Første mørketid
- 822 – 900 Nyreligionismen
- 901 – 932 Andre mørketid
- 933 – 999 Folketingstiden
- 999 – 1008 Tindralliopprøret
- 1008 – 1215 Tredje mørketid, pesten
- 1215 – 1387 Splittelsen
- 1387 – 1402 Demonkrigen
- 1402 – 1463 Ørkenkrigene
- 1463 – 1556 Orkekrigene
- 1556 – 1586 Arenatragediene
- 1586 – 1626 Førstiårsposten
- 1626 – 1700 Sealikrigene
- 1700 – 1969 Freden
- 1969 – 2001 Grevestyret
- 2001 – 2112 Lunalikrigen
- 2112 – 2298 Bitterheten
- 2298 – 2321 Den stille krigen
- 2321 – 2323 Undergangen

En mer detaljert oversikt over historien kan finnes i appendix I.

Tredje verdensdøgn

Tredje verdensdøgn er den nye tidsepoken som Rolias Morgengry- laivene foregår i. Andre verdensdøgn sluttet med at gudene ble sperret inne i Gudenenes Rike. Det tredje verdensdøgnet er ungt, og ingen vet enda hva det vil bringe. Ingen store profetier for det nye døgnet eksisterer, bortsett fra de gamle tekstene som omtaler tredje verdensdøgn som menneskenes døgn. Tredje verdensdøgn starter med at Serima begynner sitt hærtog for å få tak i metallet som ble stjålet under nesa hennes på Draklon, og de mer pessimistiske blant de lærde mener at tredje verdensdøgn vil være døgnet da menneskene vil være slaver for heksene. De mer optimistiske mener at Serima vil beseires, og at tredje verdensdøgn vil bli tiden da menneskene reiser over havet, opp i himmelen, ned i undergrunnen og inn i fremtiden med nye krefter, ny teknologi og en storhetstid man aldri tidligere har sett maken til. Hva som stemmer vil tiden vise.

1

Heltenes År

2

De utreiste vender tilbake

3

Zeforindia kastes ut av Walitao
Orkene stenger seg inne i Rakash

4

Stalia og Levina samles under ett banner

5

Stilleåret

6

Døden ved solnedgang
Ravnene

Kapittel 5: Religion

Religion i Laurina Amar er veldig forskjellig fra slik vi kjenner den i vår moderne verden. Laurina Amar er polyteistisk, men gudene står i sterk kontrast til hverandre og å tilkjenne seg mer enn én av hovedgudene er uvanlig. Mer enn tilbedelse slik vi kjenner den i vår verden er det å velge seg enn gud mer å velge en agenda eller et sett prinsipper å følge. Religion i Laurina Amar ligger nærmere vår tids politiske ideologier enn monoteistiske religioner.

Å benekte gudenes eksistens er så sjeldent at det for de fleste er et ukjent fenomen. Gudene har tatt en så aktiv del i Laurina Amars historie, og vandret blant de dødelige for å fremme sine egne agendaer, at å ikke tro på deres eksistens anses på lik linje med å benekte alvenes eksistens.

Gudene deles inn i hovedguder, underguder og halvguder. Det finnes et ukjent antall underguder og halvguder, og få bryr seg nevneverdig om disse, med unntak av et par underguder. Forskjellen på underguder og hovedguder går hovedsaklig på gudenes egen agenda. Undergudene har ikke tilkjennegitt noen klar agenda, og å tilbe de anses derfor som uproblematisk uavhengig av hvilken hovedgud man følger.

Det finnes i utgangspunktet ikke noe klart skille i mektighet mellom underguder og hovedguder. De som anses som de mektigste er de opprinnelige gudene som omtales i første verdensdøgn, altså Selina, Aniles, Farakash, Ihrius, Phelik og Muriel. Størsteparten av alle følgere følger en av disse gudene som sin hovedgud.

Guderiket har vært preget av utskiftninger og omskapelser gjennom historien. Den vanlige Lauriner har liten oversikt over hvilke guder som er gjeldende til enhver tid, og religionene til flere avdøde guder lever derfor videre etter deres død.

De som regnes som hovedguder er:

Selina, Aniles, Farakash, Ihrius, Muriel, Luvien, Hexterio, Zahan og Phelik.

De mest kjente undergudene er:

Sartimeril, Lagos, Havel, Sjamul, Gobel, Drablodin, Falio, Zeforindia, Phelarion og Seali

Selina

Sola, Lysets Gudinne, Gudenenes Mor, Den Første, Lyset.

Selina er den førstefødte blant gudene, og både blant mennesker og alver har hun en sterk posisjon og anses av et overveldende flertall som selve hovedguden og den sterkeste av gudene.

Selina vandret i tidenes morgen over himmelen hver dag og kastet lys over verden. Om natten reiste hun til syndenes rike og lyste opp veien gjennom dødsriket. I slutten av første verdensdøgn ble hun drept i kampen mot Farakash, og Farakashs tårer vasket over verden. Hun ble siden brakt til gudenenes rike, men hennes barn, Sartimeril, Ihrius, Phelik, Muriel og Selina valgte å sperre henne inne i Syndenes Rike, fordi hennes makt var for sterk. Hun tilbrakte tusenvis av år lenket i Syndenes Rike, og hennes følgere visste derfor lite annet om henne enn hva alvenes, prestenes og profetenes historier fortalte.

Etter Stalias fall i 2317 fikk Zeforindia samlet ringene som ble brukt for å binde Selina i syndenes rike, og brukte disse til å opphøye seg selv til å bli lysets gudinne, og dermed tok Selinas plass, for å drepe Drablodin.

I år 2320 i andre verdensdøgn brøt Selina, sammen med Drablodin, seglet til Syndenes Rike og vendte tilbake til Laurina Amar.

I dagene som fulgte drepte hun, ved hjelp av Muriel og Aniles, undergudene Sartimeril, Seali og Lagos og hennes eget barn Phelik.

Følgene av alliansen med Muriel og Aniles og hendelsene i Alvsberg gjorde at hun ikke lenger er sterkere, men stiller likt med Aniles og Muriel, og maktbalansen hennes barn søkte i guderiket er gjenopprettet.

Agenda:

Selinas personlige agenda var alltid lite kjent blant Laurinere, siden hun forsvant lenge før andre verdensdøgn tok til. Historiene alvene hadde om henne fremstilte henne som en barmhjertig gud som elsket skapelsen og den vakre verden. Historiene forteller at den dagen hun vender tilbake skal hun frelse menneskene og skinne sin godhet over verden. Hvorvidt historiene om henne noensinne stemte vites ikke, men de ligger til grunn for det aller meste av Selinatilbedelse.

Fra de som var tilstede når Selina vendte tilbake vitnes det om en helt annen natur. Selina returnerte som en maktsyk og hevngjerrig gud – ivrig etter å straffe sin barn, og lite interesserte i å frelse eller lede sine skapelser.

Tilbedelse:

Selina er den eneste av gudene det er vanlig å be til. Bønn blir ansett som en måte å vende sin tilbedelse mot og inn i Syndenes Rike.

Selina er lysets gud, og hva man ofrer til henne er veldig variert. Hun aksepterer ikke blodoffer fra sine tilbedere, men ofringen av et mørkt vesen, slik som demoner, vampyrer og lignende er godt mottatt. Ellers er mat og vokslys veldig vanlige offergaver.

Aniles

Månen, Selinas motstykke, Lysets Andrefødte, Lysets Arvtager, Nattens Lys

Aniles var den andre av gudene til å bli skapt. Hun ble skapt av skaperen for å kaste lys over verden om natta, da Selina tilbrakte tiden med å lyse opp Gudenenes Rike. I lang tid har hun vært veileder og gudinne for alle lykantropiske og nokturne vesener, og andre vesener med evner eller ønsker om å leve og styrkes om natten.

Aniles er forbudt å tilbe i Daria, på grunn av hennes rolle i den store alvekrigen i første verdensdøgn. Hennes posisjon blant mennesker har vært veldig skiftende, og tilbedelsen av Aniles har alltid blitt sett mistenksomt på.

Blant hennes mest lojale tilbedere står varulver, varånder og Lunali, og Lunali anser seg selv som skapt i hennes bilde. I 2317 var hun den som samlet ringene for prinsesse Zeforindia NeviThali av sortalvene, som sørget for at Zeforindia kunne ta Selinas plass i guderiket.

I 2320 inngikk hun en allianse med Selina, og solgte henne Zeforindias hode på et sølvfat, mot å få unnsnippe hennes vrede og hevn. Denne alliansen førte til døden for flere av hennes søsken, men hun oppnådde sitt ultimate mål; å bli likestilt med Selina. I prosessen ble også Muriel likestilt med dem, og balansen mellom gudene ble opprettet.

Agenda:

Aniles agenda er først og fremst å beskytte og fremme posisjonen til seg selv og sine skapninger og tilbedere. Hennes tilbedere kjenner henne som en kjærlig gudinne, en gudinne som våker over de og lyser opp deres vei.

Tilbedelse av Aniles:

Aniles er øverste gud og fremste veileder for Lunali, lykantroper og andre som søker et lys i det skjulte. Hun tilbes av mennesker som søker et lys, men som ikke ønsker å involvere seg med Selina. Hun er en av de to lysets guder, og hennes symbol er månen. Det mest populære av offergaver til henne er månestøv eller ost.

Muriel

Mørkets gud, Den Sorte, Mørkebringeren, Kunnskapens og Hemmelighetens gud.

Muriel er sønn av Selina og Ihrius. Muriel har alltid stått sterkt i Rolia, spesielt blant de adelige, samt hos Tindrali. Tilbedelsen av Muriel er også svært vanlig blant lærde. Til tross for de dystre navnene har ikke Muriel først og fremst vært forbundet med ondskap, men med hemmeligheter, kunnskap, skjulte agendaer, nysgjerrighet og søken. Etter splittelsen av Termithia ble Muriel sammen med Phelik erklært Rolias hovedgud.

Muriel ble kidnappet av Mørket på den svarte natten han ble unnfanget, og vokste opp i Gudenenes Rike hos Mørket selv. Han vendte tilbake til verden og korruperte sine brødre Ihrius og Phelik med Mørkets lære. Muriel er kjent for å hente forvirrede mennesker i de sorte netter og vise de underverdenens mest fryktinngytende skapninger.

Under Selinas komme i 2320 var Muriel en av Selinas viktigste nøkkelspillere til å opprette balansen som nå finnes i guderiket, og var med på å drepe sin bror Phelik, etter at han dolket Rolia i ryggen og slapp heksedronningen Serima fri fra Syndenes Rike. Muriel tok Pheliks sjel, omskapte den og plantet den i arkitekten bak det nye Rolianske riket, Mannfred Wortträger, og skapte på denne måten menneskeguden Zahan.

Agenda:

Til tross for at Muriel har vært god på å skjule sin agenda, og tilsynelatende føre mange agendaer til enhver tid, så er det liten tvil om at Muriel har handlet med klare intensjoner i Laurina Amar. Som Tindralis gud og gud for flere av de Rolianske adelige som har spilt en sentral rolle i splittelsen av Termithia har hun blitt tillagt mye av æren for at Stalia falt og Rolia reiste seg som et mektig rike. Mange spekulerer i om Muriels agenda de siste par tusen år har vært så enkel som at hun ønsket å ta Selinas plass som den mektigste og mest tilbedte av gudene.

Tilbedelse:

Enhver som skjenker seg til tilbedelse av mørket anses som barn av Muriel. Muriel godtar kun et fåtall offergaver. Blant disse er ofringer av lysets tilbedere og gjenstander sett på som lysets gjenstander. Etter at de 4 dødens sjeler stod frem er også alt som kan bindes til disse 4 velkomne offergaver. Som hemmelighetens og kunnskapens gud er også all kunnskap ellers usynlig eller ukjent for gudene gaver høyt aktet av Muriel.

Ihrius

Kaosguden, Den Røde Gud, Dragen, Kaosfyrsten.

Ihrius er barn av Selina og Aniles, og var guden for kaos og uorden.

Han tilbes av alle de som forsøker å skape kaos og uorden i verden, og fremst av hans tilbedere er Dragens Orden. Ihrius er far til Muriel, Phelik og Sartimeril, samt diverse halvguder, mest kjent er Drablodin Blodsbane, som etter Stalias fall i 2317 oppnådde gudestatus, og ønsket å utfordre sin far om tronen som kaosgud.

Zeforindia tok hans liv samme natten han ble gud, men han returnerte til Laurina Amar i 2320 sammen med Selina, og utfordret sin far. Med Selina ved sin side trodde han at tronen som kaosgud ville bli hans, men Selina inngikk en avtale med Aniles og Muriel, og Selina dolket Drablodin i rygget, og Ihrius tok hans liv.

Når Ihrius så at de fire dødssjelenes samlet på Draklon i 2323 var i ferd med å utføre ritualet som skulle forvise gudene fra Laurina Amar, innså han at for å kunne fortsette sin agenda måtte han gi avkall på sin guddommelighet. Han kalte på en sjelehenter, og fikk han til å ta sjelen hans til syndenes rike. Ihrius ga på denne måten avkall på sin guddommelighet, og unnslopp forvisningen. Hva Ihrius har gjort siden er det få som vet.

Ihrius er av de fleste ansett som en vennligsinnet trussel. Hans fremste tilhengere, Dragens Orden, har i århundrer blandet seg direkte i politikken og krigføringen i Laurina Amar fra sin trygge tilværelse på Draklon i nord. Dragens Orden sverger til nøytralitet og har sjelden inngått i noen allianser. De handler stort sett på egen hånd. De har ved flere anledninger reddet Termithia fra trusler, slik som Serimas jernhånd under hennes tid som dronning, og slike hendelser har bidratt til å opprettholde et positivt syn på ordenen for de fleste som ikke selv forsøker å tilegne seg makt.

Ihrius er kjent for å ha skapt dragene som voktere for Gudenenes Rike. Han viser seg ofte på himmelen i form av en rød drage.

Agenda:

Ihrius og hans tilbedere følger en streng vei. De tror at gjennom å sørge for et uoversiktlig og kaotisk samfunn, så kan deres egen makt styrkes og samfunnet utvikle seg. Ihrius' agenda er derfor målrettet mot enhver form for organisert og sentrert makt.

Tilbedelse av Ihrius:

Ihrius tilbes gjennom dyrking av kaos og uorden. Alt som står for orden og rett er høyt aktede ofre, alt fra lovens håndlangere, til lovbøker og retningslinjer på hvordan man skal leve.

Phelik

Syndguden, Sykdommens Gud, Dødsrikets Herre, Kongejegeren, Synden.

Phelik tilbes av mange, mest kjent av hans tilhengere er kultene De Dødes Orden og Syndens Gave. De Dødes Orden har alltid vært de største, og gjennom Termithias historie har De Dødes Orden omtrent alltid stått bak eller sammen med alle trusler mot fred og frihet i riket. De Dødes Orden er ordenen heksedronningene Farivia og Serima ble opplært i og ledet.

Syndens Gave er en lovlig religiøs kult som tilber Phelik. Syndens Gave oppstod som en motvekt til den destruktive Dødes Orden, og fremmer et annet aspekt av syndgudens portefølje – Brudd med de etablerte sannheter og strukturer. Syndens Gave ble fort et samlested for alle som ønsket å bryte med tradisjoner og skrevne og uskrevne regler. At medlemmer av Syndens Gave ofte blir rekruttert til De Dødes Orden er en velkjent sak.

Phelik anses som en av den ondeste blant gudene, men ofte er tilbederne hans gode mennesker som ønsker å bryte ut av ekteskap og andre bånd eller samfunnsoppgaver og leve et fritt liv. Han tilbes også ofte av vandrere og andre som reiser rundt i verden og forsøker å fri seg fra de tøyler som samfunnet forsøker å legge på dem.

Phelik var herre av dødsriket men etter at dødens brødre, Hexterio og Luvien, forsøkte å ta hverandres liv i 866 satte han de til å utføre dødsrikets oppgaver: Hexterio ble lenket og satt til å gjete sjelene i Syndenes Rike og Luvien ble bundet til sverdet sitt og dømt til å for alltid hente sjeler fra Laurina Amar.

Phelik ble drept i 2320 av alliansen mellom Selina, Muriel og Aniles. Med Phelik borte benyttet Luvien anledningen til å ta livet av Hexterio, for deretter å ta Pheliks gamle plass som herre av dødsriket. Pheliks sjel ble omskapt og brukt til å skape menneskeguden Zahan.

Agenda:

Phelik har ved flere anledninger grepet direkte og personlig inn i hendelser i Laurina Amar, og han er fienden i mange historier laget for å skremme barn i Laurina Amar. Pheliks agenda er alltid skiftende, men det evige målet er å gjøre seg selv og sine følgere til allmektige herskere. Gjennom å spre frykt og fortvilelse og bryte ned alt som er trygt ønsker han å sette mennesker i kontakt med sitt indre dyr og skape en verden der styrke belønnes og svakhet dreper.

Tilbedelse av Phelik:

Phelik krever at de som følger han synder mot de vanlige samfunnsstrukturer. Vanlige måter å gjøre dette på er gjennom sex utenfor ekteskap, stjeling, mord, menneskeofring, blodoffer, ofring av tilbedere av lyset og lignende.

Farakash

Fjellvandrerens Gud, Orkefar, Øksesvingeren, Rytmens Gud, Nøytralitetens gud.

Farakash tilbes av orker og fjellvandrere. Han står for villskap, frihet og rytmer, men er også den sterkeste stemmen i guderiket, og nøytralitetens gud. I all den tid de andre gudene fører krig mot hverandre og river verden i biter er Farakash nøytral og opptatt av å bygge verden opp. Han er og guden for bygging, gruvedrift og metall- og steinarbeid.

Farakash er far til Ork og Urka, og er guden for alle orkestammene samt Fjellvandrerne, som er etterfølgere av hans senere sønn Gamlin. Det var Farakash som drepte Selina i slutten av første tideverv, men da han så følgene av kampen falt han i gråt og brakte Farakashs tårer over verden, og markerte slutten på første verdensdøgn.

For mennesker flest står Farakash som en fabelskikkelse som elsket, men drepte, deres gudinne og skaper. Farakash er sjeldent omtalt eller betraktet som noe annet enn en moralsk skikkelse i historiene om Selina, og få mennesker har noe egentlig forhold til han.

Agenda:

Farakash er en lun og rolig gud, med en klar stemme, og orkene eksisterer i hans bilde. Slik som orkene gjennom historien har grepet inn for å forhindre menneskenes og alvenes altoppslukende kriger har også Farakash grepet inn og stoppet gudene fra å rive verden i filler. Så lenge gudenes handlinger ikke rokker ved skapelsens fundament er Farakash, som hans tilbedere, nøytrale og konfliktsky. Om Farakash kan sies å ha en agenda, så er det å sikre skapelsen mot enhver som forsøker å ødelegge den.

Tilbedelse av Farakash:

Farakash tilbes gjennom alle former for sang, diktning og dans. De som tilber Farakash er vandrere, sangere og andre som utnytter seg av rytme, alle former for kunstnere, smeder og andre som former metall og stein, samt Fjellvandrere og Orker. Av ofringer er brenning av mat eller instrumenter det vanligste, men og noen blodofre godtas av Farakash, spesielt i stridstid. Farakashs symbol er en sort pyramide, som skal representere Farakashs tårn, det eneste byggverket noensinne til å strekke seg opp til Selinas jordlige form, og det eneste byggverk som har rystet jordens fundament og åpnet den første inngangen til underverdenen på det sted Orkash står i dag.

Luvien og Hexterio

Dødens brødre, Sjelehenteren og Gjeteren

Til tross for å anses som hovedguder av mange, er Luvien og Hexterio ikke av noen gudommelig natur. De ble derfor heller ikke forvist i ritualet som forviste gudene fra Laurina i 2323.

Brødrene ble født i Sankodin på 800- tallet, men til tross for å være brødre var de alltid innbitte fiender. De ble ledere for hver sin gren av Pheliks tilbedere – Luvien for De Dødes Orden og Hexterio for Syndens Gave. De to ledet ordenene inn i en krig mot hverandre som nær utslettet de begge. Phelik skjenket Luvien sverdet Sjelehenteren for å avgjøre striden mellom de to.

I 865 hadde De Dødes Orden jaget Syndens Gave ut av Termithia. Hexterio allierte seg med Lunali for å hevne seg på sin bror, og i 866 var Luvien på reise gjennom Daria da Hexterio og hans allierte overfalt de. I kampens hete lyktes Luvien å beseire sin bror med hjelp fra Sartimeril. Som pant for sin hjelp krevde Sartimeril at Lunali for all fremtid skulle bli født uten sjel, og på den måten skapte Tindrali. Phelik åpenbarte seg og hentet Hexterios sjel til Syndenes Rike, og dømte han til å for alltid gjete sjelene i Syndenes Rike. Som pant for Sartimerils ønske straffet Phelik Luvien ved å binde hans sjel til sverdet, og forbanne sverdet til og for all tid måtte sanke de dødes sjeler.

Luvien og Hexterio ga aldri slipp på sitt hat mot hverandre, men Pheliks dom skilte de fra å kunne drepe hverandre. Luvien skulle vandre Laurina Amar og sanke sjeler for Phelik, og Hexterio skulle gjete sjelene. I kraft av sine nye roller fikk de en langt større makt enn som dødelige, og det er denne makten som gjorde de guddommelige. Hexterio sanket tilbedere som ønsket å bli ledet trygt gjennom Syndenes Rike, uten å få sine sjeler rensset, og Luvien sanket tilbedere som fryktet døden, og trodde at å tilbe han ville sikre de mot den.

Da Phelik ble drept i 2320 benyttet Luvien sjansen og reiste til Syndenes Rike og drepte Hexterio, og kronet seg selv til hersker av Syndenes Rike. Han kastet Hexterios sjel i Syndens Arr, for å forsikre seg om at han ikke ville vende tilbake.

Til tross for at han ikke ble forvist til gudenes rike av ritualet i 2323 er Luvien fanget i Syndenes Rike, av lenkene som bandt både Hexterio og Phelik. Som hersker er han nødt til å forbli i Syndenes Rike til noen tar hans plass.

Agenda:

Det var, i det minste inntil 2320, få tilhengere av Luvien og Hexterio. Deres agenda var stort sett preget av deres hat mot hverandre, og de som fulgte de var folk som søkte et evig liv – enten ved å komme igjennom Syndenes Rike uten å renses, eller ved å unnslippe døden når tiden var kommet. Etter at Luvien kronet seg selv til hersker av Syndenes Rike har flere vendt seg til han, enten i den tro at han er den nye Phelik, eller fordi de ønsker å lure døden, eller spares for pinsel for et syndefullt liv.

Zahan

Menneskenes gud

Da Phelik ble kastet ned og forintet av Muriel, Selina og Aniles i 2320 ble Muriel skjenket hans gudommelige essens.

Denne ga Muriel til Mannfred Wortträger, arkitekten bak det nye Rolianske riket, som brukte sin kunnskap om gudene og magien til å forme, omskape og ta opp essensen i seg selv.

Skapningen dette førte til er Zahan, menneskenes Guddom og offisiell gud i Rolia.

Zahan kom som en tidevannsbølge over menneskene. Der gudene tidligere hadde vært mer fokusert på seg selv og sitt, og kun kommunisert med sine mest betrodde tilhengere, anså Zahan seg selv for å være alle menneskers gud, og talte derfor til alle mennesker.

Zahans tale, som kom til menneskene i drømmene deres, sanket Zahan øyeblikkelig mange tilhengere. Overalt i Laurina Amar ga folk seg hent til å tilbe han, men tilbedelse ble raskt slått hardt ned på i Stalia. I Rolia ble han derimot, sammen med Muriel, erklært som offisiell guddom.

Zahan ble, i kraft av å være skapt av Pheliks essens, forvist til Gudenes Rike sammen med de andre gudene i 2323, men dette satte ikke en stopper for tilbedelsen av han. Etter at Rolia ble lagt i ruiner av Serima har profetien om at Rolia skal gjenreise seg fra asken i Zahans navn spredt seg som ild i tørt gress, og Zahans posisjon i Rolia vokser seg sterkere hver dag, til tross for at riket smuldrer opp under Serimas hærtog.

Agenda:

Zahans agenda er stort sett den samme som Mannfred Wortträgers agenda var for Rolia før han ble opphøyet, men visjonene større: Zahan ønsker å skape et samlet menneskerike som skal styres etter Rolianske idealer om fremskritt, frihet og styrke, et rike som skal styre hele Laurina Amar og skape en ny tid for de kuede menneskene. Ut fra dette har Zahan tatt på seg et aspekt som innovasjonens og fremskrittets Gud, han under hvis åsyn teknomagiske mirakler blir til.

Tilbedelse:

Til tross for Zahans kraftige tilstedeværelse blant menneskene i den korte tiden før han ble forvist, så ble aldri noen klare retningslinjer etablert for tilbedelsen av han. Han anså alle mennesker som hans, og seg selv som en del av alle mennesker, og regler for tilbedelse ble derfor aldri forkynnet. Dette gjør at tilbedelsen av Zahan tar all verdens former rundt omkring i Laurina Amar, og noen felles trekk finnes ikke.

Underguder og halvguder

Hvor mange underguder og halvguder som eksisterer i Laurina Amar er det ingen som vet. Halvguder er vesener som er halvt gud og halvt dødelig. De fleste av halvgudene vet aldri selv om sin avstamning, og de få som gjør det står sjelden frem blant folk. Halvguder er av de opprinnelige gudenes følgere alltid blitt ansett som noe unaturlig og farlig, og de som forsøker å forkynne seg selv som en av gudene får ofte et kort liv.

Allikevel har man noen halvguder som er omtalt i skrifter og forteller opp gjennom historien. I enkelte tekster omtales både Farivia og Serima som halvguder, og Drablodin Blodsbane er vel kjent, etter at han ble drept av Zeforindia. I mange eldre tekster omtales halvguder kun navngitt som barn av den gud som er dens avstamning. Gamle tekster om halvguder handler ofte om «barn av Phelik», «barn av Muriel» og «barn av Aniles». Den eneste gangen «barn av Selina» dukker opp er i en omtale av Serima Sortelys. Lærde forteller at også «barn av Ihrius» har forekommet, men at Dragens Orden har forsøkt å fjerne alle slike referanser, uvisst av hvilken grunn.

Underguder er et navn som brukes om alle som oppnår gudestatus, men som ikke anses som en av de store gudene. Mange slike har oppstått og forsvunnet i årenes løp, og få andre enn deres følgere har hatt noen interesse av de. Undergudene er ofte kjennetegnet ved at de i veldig liten grad direkte har grepet inn i hendelser på Laurina Amar. Noen av de større gudene har dog vært svært aktive, men aldri hatt mange følgere, eller følgere kun av veldig spesifikke grupper.

Sartimeril

Høyalvenes gud

Sartimeril er sønn av Ihrius og Selina. Han ble unnfanget i Gudenes Rike og kom til verden ridende på en ildkule. Han landet midt på det som er alvenes land, og åpnet en inngang til underverdenen, kjent som Sartimerils Rike.

Sartimeril er kjent for å aktivt grepet inn i hendelser i Laurina Amar én gang siden første verdensøgn – under konflikten mellom Luvien og Hexterio.

Lagos

Sortalvenes gud

Lagos stod frem under utrensningen av Aniles' tilbedere blant høyalvene, og førte an de såkalte Sortalvene i striden mot Sartimeril og hans høyalver. Lagos involverte seg også i konflikten med Phelik etter hendelsene med Luvien og Hexterio, for å få slutt på forbannelsen Sartimeril hadde fått Phelik til å lyse over Lunaliene.

Seali

Alveguden, Alvefader, Fagerhetens Gud.

Seali er alvenes gud, og guden for alt som er vakkert og magisk. Han er stamfar for alle alver. Seali tilbes av alle alver som deres stamfar og øverste autoritet. Seali vandrer fra alvefolk til alvefolk og gjør ikke forskjell på sine etterkommere. Han er rådgiver for alle ledere blant alvefolkene, men han legger seg ikke borti deres stridigheter, verken internt eller mot andre raser.

Til tross for å anses som en halvgud har Seali, inntil han ble drept av Selina i 2320, vært en aktiv og tilstedeværende gud. Han anses allikevel som en undergud, siden han ikke blander seg borti stridighetene på Laurina Amar.

Havel, Sjamul og Gobel

Gud for nevekamp og konkurranse, gud for Sjamanisme og goblinenes gud

Havel, Sjamul og Gobel var de første vesenene til å bli skapt etter Ork. De ble forfedrene til forskjellige orkestammer, og siden tatt til gudenes rike. Mange mener at de ikke egentlig er guder, men kun dyrkes som det. De har aldri vist seg blant dødelige etter at de ble hentet til gudene, og de har aldri blandet seg i noe. De tilbes hovedsaklig kun av orkestammene som nedstammer fra de.

Falio

Naturens guddom, Den Grønne, frøspreaderen.

Når slaget mellom Lagos og Sartimeril ble utkjempet på de endeløse marker i sør, ved tidenes daggry, ble en kraft skapt som skapte alt av planter, ferskt vann og dyr. Denne kraften var en form for magi som ble kalt Falio. Falio opptrer ofte i form av en person som vandrer rundt og sprer om seg med frø eller blomster.

Mange anser Falio som en hovedgud, men Falios annerledes natur gjør at den stort sett anses som en undergud, eller i noen tilfeller mer som en guddommelig kraft. Falio har ingen agenda.

Tilbedelse:

Falio er gud av våren, og kun på denne tiden blir Falio tilbedt. Falio har ingen faste tilhengere til tross for at en kirke er viet til denne guddommen. Det finnes ingen kjente kulturer eller ordener i hans navn, og av offergaver er det kun døde vekster som aksepteres. Falio tilbes av alle som ønsker å plante noe, eller av de som ønsker barn. Falio har ingen symboler, men kan symboliseres med alle former for planter, og kan til nød avbildes som et blad.

Phelarion

Demonguden, Syndguden

Phelarion er en lenge glemt guddom, lagt i lenker av Selina og hennes tilbedere ved sin skapelse i første verdensdøgn, gjemt bort i underverdenen, men sluppet løs igjen av Selina da hun returnerte til Laurina Amar i 2320, for å styrte sitt motstykke Phelik. Han er far til Belzmoniz som innvaderte Laurina Amars overflate, og far til alle de store blant demonene i underverdenen. Lite vites om han, men at han er Pheliks motstykke som syndgud er kjent, og det er Pheliks trone han nå sitter ved i Gudenes Rike, men hva hans mål og ønsker for Laurina Amar er vites ikke. Phelarion er den eneste av de opprinnelig skapte gudene som anses som en undergud. Dette fordi de eneste som tilber han er demoner, eller de som lefler med de.

Tilbedelse:

Etter bruddet med Phelik og Pheliks død har deler av det gamle De Dødes Orden og Syndens Gave gått til Phelarion, spesielt de med et ønske om å dyrke forbudte kunster, slik som demonpåkallelse. Alt av blodoffer blir tatt vel imot av Phelarion, og også synet, for de som ønsker å følge han og betale den dyreste pris.

Kapittel 6: Det overnaturlige

Amar er en magisk verden, der det umulige gjøres mulig via den iboende kraften i hele skaperverket. En verden der skapninger trosser alder og tid, manipulerer elementene, omskaper seg til ville dyr eller reiser mellom verdener.

Magien i Amar opptrer i utallige former, og gjør verden grenseløs. Ingen vet hvor langt magien kan strekkes, eller om en grense for hva som er mulig eksisterer. Alt er bundet sammen av den magiske kraften, og for Laurina Amars vesener flest oppleves magien som noe naturlig – som en ressurs man regner med og benytter seg av.

Det finnes mange teorier om hva magi er, hvor den kommer fra og hvordan den fungerer, men de fleste bryr seg lite om den slags. Magien anses av de fleste som enten et produkt av gudstro – eller lefling med de underjordiske.



Sjel

I sentrum av magien i Laurina Amar ligger det evige mysteriet: Sjelen og dens natur.

Tekstene forteller at en kraft – en allmektig sjel - ble plassert i verden i tidenes morgen. Teoretikerne mener at denne sjelen er kilden til all magi, slik hvert levende vesens sjel er kilden til dens. De mener at alle sjeler er fragmenter av denne ene, allmektige sjelen.

Mange lærde har forsøkt å finne, forklare og undersøke sjelen opp gjennom historien. Fra de tidlige mystikerne i Begynnelsen som lette etter fullkommenhet og sjelero, til de kunnskapsøkende Aethyrs broderskap på sin evige søken etter å finne, lære og avsløre sannheten bak gudenes og skapelsens fasade.

Mystikerne lyktes ikke i stor grad i sin søken etter fullkommenhet og sjelero, men de lærte en del om sjelen og dens natur. Mystikeren Maldrans memoarer er en av de mest omfattende kilder til tidlig kunnskap om sjelen.

Maldran skriver følgende om sjelen:

«Først og fremst er sjelen flyktig. Å studere den innebærer at man må være rask på hånden og kjapp i hodet, men forsiktig med konklusjonene. Det sjelen viser deg som sannhet i det ene øyeblikk, er en løgn i neste. Som vår kilde til kunnskap forfører vår egen sjel oss med konklusjoner, for å gjemme den studerte sjelens hemmeligheter. På grunn av dette kan man aldri vite sikkert hvilke hemmeligheter sjelen gjemmer. Skaperverket er genialt, i det at det aldri kan avsløres av de eneste som kunne finne på å søke etter det. Kun ved hjelp av vesener uten sjel kan man håpe å finne svaret, om noe slikt skulle finnes. Hva noe slikt skulle være tør jeg ikke fantasere om»



Utover Maldrans oppdagelser om sjelen har man lært lite nytt inntil Tindrali oppstod. Når de lærde lærte om Tindralis natur åpnet det for ny interesse i å forske på sjelen. Mest vellykket var selvfølgelig Aethyrs broderskaps undersøkelser. Det finnes mange rykter om hva de fant ut og hva de var i stand til å gjøre med sine oppdagelser. Noen hevder at de klarte å skape egne, destruere, omforme og rense sjeler. Andre hevder de lærte sannheten om skapelsen, gudene og de supreme. Uansett hva de lærte, så har deres undersøkelser og forsøk gitt en ny forståelse av sjelen og dens rolle i skaperverket.

Den gamle forståelsen var at sjelen var kilde til all magi, og at magien var en begrenset kraft som lå i hver sjel. Undersøkelsene har vist at det er motsatte; Sjelen er en del av magien – en kanal som brukes til å få tilgang til selve verdenssjelen. Gjennom sjelen opprettes en kontakt med den evige kraften rundt oss. Sjelens praktiske betydning er at den er maskineriet i skapelsen. Sjelen er lageret for all kunnskap, og dermed kilden til fremgang og utvikling.



Ved å bruke Tindrali i undersøkelser klarte man å bekrefte gamle teorier om sjelen og dens natur. Man har klart å påvise at det finnes to forskjellige typer sjeler: Hvite og sorte. Opprinnelig trodde man at det var forskjellige sjeler for guder, mennesker, alver, orker, demoner osv., men gjennom undersøkelser har man lært at det kun eksisterer to typer sjeler. Alt annet er rett og slett ikke annet enn sjelens «tilstand». En sjel, til tross for å være metafysisk, kan skades og leges. De lærde omtaler forskjellige faktorer som påvirker sjelens egenskaper som kunnskap, arr og renhet. Disse faktorene avgjør ting som om sjelen kan komme inn i gudenes rike, passere fritt gjennom syndenes rike, og om sjelen kan gjenfødtes – og som hva. De to typene sjeler påvirkes likt, og det finnes kun én grunnleggende forskjell på de; Hvor de er ment å bli sendt når de gjenfødtes. De hvite skal til overflaten, og de sorte til underverdenen. Man har dog klart å bevise at noen sjeler ender opp feil sted, og at sjeler gjør det skaper tumult.

Sjelens syklus

Sjelen er grunnlaget for liv. Sjelens egenskaper idet den tar plass i en nyfødt legger grunnlaget for den fødtes liv og evner, men livet som ledes påvirker også sjelen.

Sjeler skapes i Syndenes Rike, men stort sett alle sjeler gjennomgår mer enn et liv før de kastes i riften og ødelegges. I syndenes rike renses sjeler som har vært gjennom et liv, men en renselse er sjelden i stand til å skape en helt ren sjel. Kunnskap og evner fra sjelens tidligere liv følger derfor ofte videre til neste liv, og åpenbarer seg for den gjenfødte i form av vage minner, drømmer eller mareritt.

Maldran skriver følgende om sjelens og livets påvirkninger på hverandre:

«Sjelen og kroppen utgjør tilsammen livet. Der kroppen er skallet som gjør oss i stand til å interagere med den fysiske verden, er sjelen viljen som driver oss til å gjøre det. Fra vårt egoistiske standpunkt og vår eksistens i det fysiske er vi ofte fristet til å anse sjelen som vårt verktøy. Sannheten er nok heller den at vår fysiske eksistens er sjelens verktøy for å kunne påvirke det fysiske, og dermed endre andre sjelers forutsetninger. De fleste lever hele sitt liv uvitende om at de er en del av en større plan – en plan de selv går og bærer på og utfører.

Sjelen begynner som et blankt stykke silke i Syndenes Rike. Deretter sendes det til skredderen – den fysiske verden. Her formes det gjennom et helt liv - formes, farges, skitnes og revnes - før livet er over. Deretter vaskes det, før det går i arv til neste liv – med den form, farge, skitt og arr som vasken ikke evner å fjerne. Det nye livet former, farger, skitner og revner stoffet mer, før det igjen går i arv. Slik passerer sjelen med de arr, den kunnskap og de evner den har tilegnet seg gjennom historien. Når stoffet er så ødelagt at det ikke lenger kan brukes, brennes det i riften og ny, blank silke sendes til verden.

De tre hovedfaktorene som påvirker vår sjel er renhet, kunnskap og arr. Sjelen endres slik kroppen gjør – av våre handlinger. Gjennom å leve et urent liv forringes en sjels renhet. Gjennom å opparbeide kunnskap økes sjelens potensiale. Gjennom handlinger som strider mot sjelens natur og forutsetninger skapes rifter – arr – i sjelen. På sin reise gjennom syndenes rike renses sjelen for kunnskap og skitt, men arr, som på vår fysiske kropp, tar lang tid å bli kvitt, om de i det hele tatt kan forsvinne.»

Magi

Kunsten å bruke magi har vært sentral i Laurina Amars historie. Drømmen om magien satte sterke spor i første verdensdøgn, og andre verdensdøgn var preget av magikeres, guders og presters magiske krigføring mot hverandre.

Opprinnelig trodde man at magien var noe en ble skjenket av gudene – en gave for trofast tjeneste. Etterhvert som blasfemikere stod frem med magiske krefter begynte man å tro at magien lå i sjelen, som en begrenset kraft alle hadde, men som man måtte lære seg å bruke. Nå vet man at magien er noe som ligger i selve skapelsen, som en kraft som omgir oss overalt, og at sjelen er én kanal for å kunne benytte seg av denne kraften. De fleste utøvere av magi har viet liten tanke til hvor den kommer fra. Like sikkert som at et eple faller til jorden når det løsner, er magien der og åpner dører for de som kan og vil bruke den.

Magi er målrettet manipulasjon av energi. Gjennom å tappe inn i kreftene som omringer alt kan man manipulere verden rundt seg, skape noe ut av intet, få noe til å opphøre å eksistere, påvirke noens sinn eller forflytte seg fra ett sted til et annet.



Okkultisme

Magi kan benyttes til å oppnå tilnærmet alt. Å vekke folk fra døden, å ta livet fra de, å fly over himmelen som en fugl eller å transformere seg selv til et annet vesen er bare noen av mulighetene som ligger innenfor magiens grenser. Magi anses av de fleste som nødvendig, noen ganger som et nødvendig onde, men det finnes også de som frykter, hater og ønsker å forby magi. Magi er slett ingen sjelden ting i Amar, og det finnes ytterst få som ikke har opplevd den på ett eller annet vis. Til tross for dette er det former for magi som fryktes og forbys. Magien deles ofte inn i tre kategorier, basert på hva som anses som magiens kanal: Sjelemagi, okkult magi og gudegave.

Den vanlige magien er sjelemagi, og er den magien en dødelig evner å kanalisere gjennom seg selv. Denne magien er ofte langt mer begrenset enn de andre, da de dødeliges sjel i løpet av en sjelesyklus sjelden er i stand til å oppnå den kraften som finnes hos gudene og demonene.

Gudegitt magi er den magien en følger kanalisere med sin guds bistand. I nyere tid anses denne formen for magi å være lite annet enn et navn på en måte å lære seg å tappe inn i sin egen sjelemagi. Å be til gudene har vært en måte for mange å lære seg å kanalisere magien rundt seg. Mange av gudenes følgere sverger fremdeles at deres magi er en gave fra deres gud, og kategorien er derfor fremdeles akseptert av de fleste.

Okkult magi er den eneste magien man vet skiller seg fra den ordinære sjelemagien. Okkult magi er magi oppnådd gjennom lefling med demoner og andre underjordiske, ofte ved at en demon får plante en del av sin sjel i en dødelig. På den måten oppnår man makt gjennom å bruke okkult magi, men binder seg til demonenes agenda.



Magiske vesener

Amar er hjem for mange merkelige vesener, og ingen vet nøyaktig hva som finnes rundt omkring i verden. Det har aldri eksistert noe forsøk på å kartlegge Amars vesener, men om man leter igjennom Laurina Amars store biblioteker finnes mange beskrivelser av vesener, fra små, magiske og godhjertede skapninger til store, fryktinngytende og blodtørstige monstre. Noen er intelligente vesener som aktivt tar en del i verden, andre igjen er som viljeløse tjenere, som jobber for andres agenda. De viktigste og mest omtalte er

Lykantroper

Lykantroper er Aniles' hjertebarn. Lykantropi anses av mange som en velsignelse eller forbannelse. De oppstod tidlig i andre verdensdøgn da en gruppe Anilestilbedere ble forfulgt og jaktet. De ba til Aniles om beskyttelse, og en natt da landsbyen deres ble angrepet av en gruppe Selinaknekter forvandlet hun alle sine følgere til ville dyr, slik at de skulle kunne rømme. Aniles' følgere så hjelpen som en velsignelse og bestemte seg for å kjempe tilbake med sine nye evner. Som rovdyr kastet de seg over angriperne og rev de i filler og spiste sine ofre. Når sola stod opp og skinte over de, slapp Aniles' velsignelse taket og de ble igjen sin originale form. Aniles så hva hennes tilbedere hadde gjort, og så at Selinas følgere ville komme tilbake, flere og sterkere, for å utrydde hennes følgere en gang for alle. Hun ba de om å flykte fra landsbyen og bosette seg dypt i skogene, så velsignet hun de slik at de alltid ville ta form som et dyr når hun skinte over dem.

Lykantroper er blitt relativt kjente, og fryktede, i Laurina Amar. Fra den første gruppen med lykantroper har fenomenet spredd seg, og mange steder i Laurina Amar har vært plaget av ensomme lykantroper som om natten har jaktet etter mat og tatt blant annet barn i landsbyer. Lykantroper er sjelden velkomne noe annet sted enn i Walitao, der de i senere tid har levd fredelig side om side med sine trosfeller Lunali.

Lykantropers kjennetegn er at de skifter form når månen skinner. De kan ta utallige former, men stort sett tar de form som et større villdyr, og ulv er det vanligste. Blant mennesker har de blitt omtalt som varvesener, slik som varulv, varbjørn, varrev og så videre.



Vampyrer

Vampyrer i Laurina Amar er vandøde vesener som lever på å drikke andre veseners synd, gjennom deres blod. De er kjent for å vandre byer om natten og finne intet anende ofre som de biter og drikker synder av.

Vampyrer er kjent for sin overnaturlige styrke og udødelighet, men for de som er drevne i kunsten kan de drepes både med ritualer, velsignede tre- eller sølvstaker og magi. Blant de svakere av vampyrene er også sollys enten dødelig eller sterkt svekkende. Kun de sterkeste blant vampyrene kan sees utsatt for direkte sollys. Grunnet vampyrenes nattlige jakt etter blod, samt det faktum at de som søker vampyrisme gjør det ofte med den hensikt å leve evig for makt eller styrken som følger med, blir vampyrer blant folk flest ansett som onde nattevesener med en tørst kun for blod og død.



Det er også en kjent legende at vampyrer som drikker blod av et menneske uten synd dør momentant.

Den første vampyren, blant de lærde bare omtalt som Vampyrkongen, ble skapt av Selinas Orden. Selinas Ordens skapte den første vampyren ved et rituale som var ment å gi et overtak i kampen mot Pheliks fristende synder. Meningen var å skape et vesen som kunne rense en sjel for synd, men Muriel brøt inn og forpurret ritualet, og gjorde vesenet ble hans lakei. Ettersom denne sjelespiseren viste seg å være en effektiv drapsmaskin, i tillegg til sin evne til å tappe folk for deres synder, så Muriel etterhvert som vampyren utviklet og utforsket sine evner, en mulighet til å skape en armé som tjente hans mørke agendaer. Han ga derfor vampyren evnen til å formere seg, gjennom å gjøre vampyrismen til en gave som kunne overføres via bittet.

Etterhvert som vampyren ble stadig sterkere og tjente Muriel som en god tjener, begynte Selinas prester å lete etter en løsning på det våpenet de hadde skapt. Vampyrene begynte å bli flere, og Selinas Orden anså de som en stadig større trussel. De begynte jakten på vampyrene, og selv om de nye vampyrene var innen deres makt å drepe led de stadig større tap, og for hvert tapte slag vokste vampyrene i antall.

Selinas Orden snudde seg til bønn, og Selina hørte de. Hun skjenket den sterkeste av sine krigere enorme krefter, og han dro ut på jakt etter vampyrkongen. Med denne nye lederen snudde oddsene, og vampyrene ble jaktet ned og slaktet. Til slutt stod kun vampyrkongen og 3 av hans undersåtter igjen. Ettersom kampen utspilte seg mellom Selinas utvalgte og de 4 vampyrene falt Vampyrkongen tilslutt på kne og ba om nåde. Selina sendte da sitt lys over han, og som det mørkets vesen han var falt han om i smerte og forsvant inn i et stadie mellom liv og død. Hans 3 undersåtter sverget å tjene Selina mot at Vampyrkongen fikk leve, og Selina sparte de. Det ryktes om at vampyrkongen fremdeles lever, men ligger begravet et sted mens hans sår sakte leges.

Illumi

Illumi er en fellesbetegnelse på alle vesener ansett som lysets tjenere. Illumi har ved mange anledninger blitt manet frem i Selinas navn for å bistå i kampen mot mørke krefter. Man vet ytterst lite om disse vesenene bortsett fra at de lyder befalinger fra lysets tjenere. De er blitt omtalt ved mange navn gjennom tidene, og er populært kalt lystjenere eller engler. Populært sett anser man tre typer illumi for å eksistere: Tjenere, hevner og voktere. Felles for de alle er at de alltid er dekket i Selinas lys.

Tjenerne fungerer ofte som budbringere, og har aldri fiendtlige hensikter. Hevnerne er de som oftest omtales som engler. De opptrer som oftest alene, bevæpnet og fiendtlige mot de som truer Selinas følgere eller hellige steder.

Vokterne er ofte kalt skytsengler, og er grundig omtalt i et par enkelttilfeller i historien. Vokterne er, slik navnet sier, vesener sendt av Selina for å vokte over personer Selina anser som svært viktige, og i enorm fare. Flere av Termithias konger har blitt vaktet av Illumi gjennom historien.



Noxumi

Noxumi er Illumis naturlige motsetning. De er ofte kalt skyggetjenere, og er mørkets tjenere. Man vet enda mindre om Noxumi enn man vet om Illumi, men man går ut fra at det finnes, som med illumi, tre typer: Mareritt, samlere og skyggekrigere.

Mareritt er en type Noxumi omtalt i eldgamle tekster. De omtales som vesener som går inn i folks drømmer, og påvirker de for å få drømmeren til å avsløre sine dypest hemmeligheter.

Hemmeligheter de siden tar med seg og skriver ned i Muriels bok.

Samlere er en legende, og ingen vet egentlig om disse eksisterer, men det fortelles om de blant de som tilbringer store deler av sitt liv på bibliokene i Laurina Amar. Samlere sies å være skygger som forfølger de som oppdager ny kunnskap, og mange lærde snakker om skyggen som ser de over

skudleren når de noterer ned sine tanker, idéer og oppdagelser. Samlernes oppgave skal være å samle kunnskap og skrive den ned i Muriels bok.

Skyggekrigerne er den mest kjente av noxumi, og det finnes mange vitnesbyrd om deres eksistens. Skyggekrigerne, som Selinas hevnerne, er vesener som er bevæpnet og fiendtlige mot de som truer Muriels følgere eller hellige steder. I motsetning til Selinas hevnerne har skyggekrigerne også blitt omtalt som en angrepsstyrke – en usynlig fiende sendt for å jakte ned de som trosser Muriel.



Spøkelser

Spøkelser er sjeler som aldri har forlatt Laurina Amar etter at deres kropp døde. Det er mange grunner til at sjeler forblir i Laurina Amar, som oftest skyldes det at de ikke er i stand til å løsne ordentlig fra kroppen.

Når noen dør vil sjelen deres vanligvis forlate kroppen, og reise til Syndenes Rike. Dersom noe skjer som gjør at kroppen bevares, vil sjelen aldri lykkes i å bli fra fra den, og de blir vandrende i området rundt der de døde. Denne formen for spøkelser finner man ofte i nærheten av myrer og andre steder der kroppen kan drukne og bli liggende bevart lenge før den brytes ned.

Spøkelser er ikke alltid synlige for vanlige dødelige, og ønsker svært sjelden å kommunisere med de. Som regel vandrer de hvileløse rundt i påvente av å få reise til Syndenes Rike.

Noen sjeler forblir også av egen vilje – eller rettere sagt av av kraften i en veldig sterk følelse, slik som frykt eller hevngjerrighet. Disse spøkelsene er grunnen til mange menneskers frykt for de døde. Sjeler som forblir av egen vilje vil ofte aldri kunne reise videre før de har utført en handling knyttet opp mot den sterke følelsen som ga de kraften til å forbli.

Spøkelser er som regel tilbaketrukne og ufarlige, men det finnes mange historier om spøkelser som hjemsøker eller plager de levende. De har sjelden noen mulighet til å direkte påvirke det fysiske plan, så de utgjør ingen reell fare, men kan ofte skape ubehageligheter og bringe frem hemmeligheter fra andre siden av graven.



Demoner

Under overflaten på Laurina Amar eksisterer Pheli Amar – underverdenen. Underverdenen er hjem til mange forskjellige vesener man vet svært lite om. Utover sortorkene, som er forvist under bakken under Orkash, er det få som noensinne har reist ned under bakken og kommet tilbake i live for å fortelle om det – og de som har det, har sjelden hatt særlig nyttig å fortelle. De har vært enten gale og usammenhengende i sine forklaringer, eller ute av stand til å prate overhodet, eller med historier om at alt er i evig forandring. Det man vet om de som lever i Pheli Amar er derfor det man har fått vite av de som har kommet til overflaten – ofte fordi de har blitt påkalt.

Demoner skiller seg sterkt fra overflateboerne. Heller enn mange individer med hver sin sjel, deler de sine sjeler i fragmenter og tar bolig i mange forskjellige kropper, med samme sinn og agenda. Hver av sjelene utgjør hver sin type demon, med sine egne egenskaper. Hvor mange som finnes eller hvor mange fragmenter det kan være av hver sjel er det ingen som vet.

Demoner kan også sette sine fragmenter inn i villige overflateboere, for å tilføre disse evner, men i gjengjeld gjøre de til slaver for demonens agenda.

Demoner har ved et par anledninger forsøkt å invadere Laurina Amar. Det største og mest kjente forsøket på dette var da demonprinsen Belzmoniz ledet en demonhær til overflaten, noe som resulterte i en lang krig mellom Laurinerne og demonene. Å lefle med demoner er strengt forbudt overalt i Termithia.



Underjordiske

Av folk flest anses de underjordiske som demoner, men de som har studert underverdenens vesener er helt klare i sin dom: de underjordiske er ikke demoner.

De underjordiske er navnet på forskjellige vesener som ofte besøker overflaten. Det er vesener fra underverdenen som bor nære overflaten, og som frykter demonene minst like mye som overflateboerne gjør. De finnes i mange forskjellige former, og er nærmere overflatens ville dyr enn underverdenens demoner i sin natur. De underjordiske er fryktet, men ofte er de fullstendig

uinteresserte i og harmløse for Laurinerne, men deres ofte fryktinngytende utseende gjør at folk frykter de.

Underjordiske sies å kunne påvirke folks hell og lykke. Det sies at de kan gi hell eller uhell dersom man gir de gaver, og mange setter derfor ut gaver og ofre til de underjordiske. Hvorvidt man får hell eller uhell avhenger av gavens mottakelse.



Appendix I

Gamlins barn

Fjellvandrerfolket er etterkommere av Farakashs og Selinas sønn Gamlin. Selina bar på barnet da hun og Farakash kjempet i første verdensdøgn. Da Selina og Farakash døde av kampen seg imellom bestemte Aniles seg for å redde det ufødte barnet Selina bar på. Hun brakte barnet til en hule i fjellet, og satte fjellets vesener til å passe på det. Barnet vokste opp, og selv om han vokste seg til en staut mann, så ble han aldri så høy og fager som alvene eller så sterk og smidig som orkene. Han ble en kort, kraftig mann med et mektig skjegg og et fryktelig temperament. Aniles ble glad i dette barnet, og i frykt for hva Selina eller Farakash ville foreta seg om de så dette skadede vesenet, så holdt hun det skjult i fjellet.

Etterhvert som Gamlin ble eldre ble han rastløs av det skjermede livet. Han forlot hulen på søken etter noen som han selv. En dag kom han over en gruppe alver, men da de så han jaget de han avgårde som et vilt dyr. Klart såret over å bli behandlet som et monster av de fagre alvene fortsatte Gamlin sin søken mens han sverget for seg selv at han en dag skulle hevne seg på alvene. Han vandret rundt i verden til han kom til en orkestamme. Her ble hans velkomst langt varmere, og de tok han inn og ga han mat og vann. Gamlin ble værende hos orkestammen i mange år, og alltid behandlet bra, og den dag i dag er fremdeles orkene blant de fjellvandrerne beundrer og respekterer høyest av Laurina Amars folk.

Gamlin så at orkene fant sine maker, stiftet familier og vokste, og til tross for gjentatte beilinger til orkekvinnene i stammen, så fant de alle han veik og uverdig som partner. Gamlin reiste derfor én dag videre, på søken etter en make. Han reiste rundt, men etter å ha trålet Laurina Amar innså han at han var helt alene i verden. Han vendte tilbake til hulene i fjellet, og bestemte seg for å skape sin egen verden, dypt under overflaten og de overfladiske vesenene som befolkete den. Han begynte å hugge i fjellet, og skapte seg et stort og vakkert palass i mørket under bakken.

Aniles så Gamlins ensomhet, og bestemte seg for å gjøre noe. Hun fant en ung kvinne blant alvene og gjorde henne blind. Deretter ledet hun henne til Gamlins huler, og fortalte henne at mannen som bodde der nede var den fagreste, viseste og sterkeste hun noensinne ville møte. Alvekvinnen vandret inn i hulene, og blind som hun var falt hun for Gamlin. Hun ble med barn, og fødte tre sønner på samme natt, alle med sin fars preg og lynne. Aniles bestemte seg for å gi moren synet tilbake, så hun kunne se sine nyfødte barn. Da hun så de, og Gamlin, ble hun støtt og skamfull, og hun løp fra hulen og så seg aldri tilbake. Gamlin ble såret og sorgfull, og lovet at han for alltid skulle bli boende i hulene, gjemt fra overflatens grufulle vesener. Han oppdro sine tre sønner, og lærte de om overflatens monstre.

Når menneskene ble skapt tok Aniles tre jentebarn til seg, og oppdro de alene på en fjelltopp. Hun sørget for å lære de å elske det harde fjellet, og å se forbi det ytre. Når hun følte de var klare sendte hun de inn i hulene som en gave til Gamlin og hans sønner, og til gjengjeld ga Gamlin henne et løfte: Han skulle skape et folk langt mer rettferdig og klokt enn de som vandret på overflaten, og de skulle leve av og dyrke fjellet. Og slik ble det.

Appendix II

Tidsregning i Laurina Amar

Før menneskene kom til verden var tid i Laurina Amar et flytende begrep. Alvenes og orkenes tilsynelatende evige liv gjorde at tid stort sett ble betegnet utifra hvem som ledet da hendelsen fant sted. Da menneskene kom til verden med sine svært begrensede livsløp, innførte de kjapt en tidsregning basert på faste enheter; Sekunder, minutter, timer, døgn, uker, måneder og år.

Spesielt for Laurina Amar er uker, måneder og år.

Året regnes fra Selin til Årende, og består av 364 dager.

Året består av 13 måneder.

Hver måned, også kalt Anile, består av 4 uker, som igjen består av 7 dager hver seg.

Den trettende måneden, Årende, er en eneste lang fest.. De første 2 ukene av denne festen regnes som slutten av året, og natten mellom den 14. og den 15. dagen regnes det med at avstanden til ånderiket er ekstra liten, og derfor flykter de fleste innendørs denne natten. De første fjorten dagene festes det uten ende, de resterende 14 dagene brukes til å gjenopprette den magiske kraften i verden. Etter natten da ånderiket åpnes, er verden tappet for magi, og alle prester og magikere må bruke de 2 neste dagene på å gjenopprette kontakten.

Selin – Juni (Etter Selina)

Hextin – Juli (Etter Hexterio)

Sommerende – August

Pheli – September (Etter Phelik)

Ihri – Oktober (Etter Ihrius)

Høstende – November

Murio – Desember (Etter Muriel)

Anilo – Januar (Etter Aniles)

Vinterende – Februar

Fara – Mars (Etter Farakash)

Falia – April (Etter Falio)

Vårende – Mai

Årende – Ekstra måned

Appendix III

Tidslinje andre verdensdøgn

År 1 – Menneskene samler seg nord i verden og danner et handelsnettverk.

År 2 – Premithia dannes med hovedstaden Wulfborg

År 12 – Termia dannes med hovedstaden Stalia.

År 15 – Grauberg og Westermith grunnlegges som et forsvar mot troll og kjemper fra fjellene.

År 32 – Orkene bygger Kaliosera som en gave til menneskene

År 48 – Saradin opprettes som menneskenes hovedstad i Saradi

År 78 – Elfstadt opprettes som en felles hovedstad for villalvene og menneskene i Velasj

År 110 – Rolun grunnlegges og blir et senter for forsvar mot kjemper og troll fra fjellene.

År 112 – Rolun døpes om til Rolia etter kong Rolias død

År 200 – De dødes komme. Kong Velia dør på mystisk vis på tronen sin.

År 201 – De Dødes Orden opprettes. Kong Venix dør.

År 202 – Kong Volir dør og tar med seg kunnskapen om De Dødes Orden i graven.

År 205 – Dronning Farivia av Termia står frem som medlem av De Dødes Orden og gir sin støtte til Phelik.

År 207 – Dronning Farivia blir drept av en av sine livvakter.

År 208 – Dronning Farivia stiger ned i Stalia ridende på en drage. Hun regjerer Permithia med et jerngrep, og alle hennes 4 sønner og mannen hennes, Eleni, blir hengt offentlig.

År 209 – Kong Selinus leder en hær mot den døde hæren til Termia og blir knust. Selinus rømmer, såret, og holdes skjult av Selinas tilbedere på et hemmelig tilholdssted.

År 211 – Velia, Venix og Volir vender tilbake fra de døde og rir i front for Farivias døde armé.

År 212 – Selinus oppretter Selinas Orden og får bygget et tempel i Rolia til Selinas ære.

År 213 – Flammens år. wulfborg. Westermith, Kaliosera og Grauberg blir alle hardt herjet av magiske branner.

År 214 – Dronning Farivia får en ny sønn.

År 216 – Slaget ved blåbergene

År 217 – Slaget om Rolia. "De tre konger" blir beseiret.

År 220 – Slaget om Stalia. Farivia blir beseiret, og Selinus tar Farivias datter til kone. Hun føder hans sønn etter hans død. Premithia styres av Selinas orden, mens Termia faller ut i kaos og borgerkrig.

225 – Selinas Orden forsøker å drepe Forunil fordi hans mor tilber Aniles, men blir reddet av sin mor som blir drept i prosessen. Etter morens død tas Forunil opp i lære hos Selinas Orden. Ordenen gemmer sporene til hans fortid.

230 – Forunil finner en bok med oversikt over stamlinjen sin.

232 – Forunil går ut og erklærer seg selv konge, og kaster lederen for Selinas Orden ut av Premithia. Han rømmer til Termia og gjenoppretter ordenen der og oppretter en kirke til Selina i Termia.

233 – Forunil sender den Premithiske hær til Stalia, og tvinger lederen av Selinas Orden til å dø foran folkemengden i Stalia på grunn av sitt forræderi.

234 – Orden gjenopprettes i Stalia og det Termiske riket får et folkestyre på bena.

235 – Det Termiske styret kaster ut Forunil og hans hær.

238 – Forunil angriper Termia og legger det under Premithia.

239 – Premithia og Termia slås sammen til et rike, Forunia.

248 – Forunil gifter seg med en alvekvinn og får sønnen Rolia II og datteren Mari Eleria.

258 – Verinil. Forunias eldste sønn blir drept av en tigger. Forunil kaster ut alle tiggere fra Stalia og erklærer de lovløse.

259 – De Dødes Orden organiserer alle de lovløse og slår til mot Stalia og dreper og reiser de døde til sin armé. En rekke knekter samlet seg og utryddet den døde arméen. Alle de døde i gatene forårsaket "Den sorte konge".

260 – Stalias Knekteskap opprettes av knektene som utryddet den døde arméen i Stalias gater.

262 – Forunil dør av "Den sorte konge".

263 – Forunia skifter navn til Termithia etter Forunils død. Forunia grunnlegges som havneby i nord.

265 – Stormly erklæres en by

290 – Borghavn grunnlegges

291 – Sentra grunnlegges.

299 – Handelsavtale med orkene undertegnes og Orkberg dannes som en felles handelsby.

340 – Handelsavtale opprettes med høyalvene

347 – Lestir grunnlegges

351 – Sankodin grunnlegges

414 – Loddvik grunnlegges

418 – Velasj erklærer seg som en uavhengig del av det Termithiske riket.

420 – Rolia II oppretter et folketing som skal styre deler av beslutningene i det Termithiske riket. Både Velasj og Saradi er representert. Sortorkene slår til mot Orkash og Orkberg. Orkberg legges i ruiner og Orkash holdes beleiret i 4 uker før Termithia kommer de til unnsetning og jager sortorkene på flukt.

421 – Sortorkene blir beseiret på steppene ved Orkash av den Stalianske hær

433 – En drage blir observert for første gang siden Farivia landet i Stalia. Folk i gatene i Rolia ser vesenet fly over byen.

480 – Oppgangstiden under styret av Rolia II slutter da Rolia dør.

485 – Munael utnevner Stalia til hovedstad i Termithia

512 – Munael erklærer krig mot Rakash

513 – Den Stalianske hær blir beseiret ved Orkash og orkene tar Munaels yngre bror, Merin til fange.

515 – Merin blir drept da Munael nekter å overgi sin datter til orkene

516 – Den Stalianske hær blir beseiret ved "Den Sorte Orks Pass". Orkene renser Orkberg for mennesker.

517 – Stalias hær blir beseiret ved Kaliosera. Selinas Orden og deres hellige knekter jager orkearméen på flukt ved å utføre et rituale som tilkaller en englehær. Englene rensker Kaliosera for tilbedere av Phelik og Ihrus. Aniles' tilbedere står frem og krever æren for å tilkalle englene, men Selinas Orden erklærer Aniles' tilbedere høyforrædere og kong Munael bannlyser Aniles' tilbedere fra Termithia.

518 – Lederen for Aniles' Orden henrettes offentlig i Stalia

519 – Stalia angripes av demoniske skapninger som slakter vilt i gatene. En gruppe av Aniles' tilbedere utfører et rituale som skaper en magisk natt. Aniles åpenbarer seg i Stalia og lederen for Selinas Orden blir funnet drept i gatene. Natten varer i et helt år, og demonene herjer fritt. Kun tilbedere av Selina blir drept. Aniles forteller Stalianerne at dersom de ønsker at Stalia skal bestå må de bli kvitt de som har kalt Pheliks sinne over dem.

520 – Den magiske natten opphører, og Selinas Orden starter en forfølgelse av alle Aniles' tilhengere.

524 – Aniles' Orden fordufter da deres medlemmer er erklært lovløse og mord på et medlem belønnes med 1000 foruni

530 – Munael forkaster folketinget. Velasj og Saradi erklærer seg som selvstendige land.

532 – Aniles' Orden står frem i Stalia og erklærer Munael lovløs. orkene, høyalvene, skogalvene, Velasjerne og Saradierne støtter de.

533 – Stalia blir infiltrert av orker, høyalver, skogalver og Saradier og Selinas Orden rømmer. De oppretter nytt hovedsete i Kaliosera

534 – Munael blir bannlyst fra Termithia sammen med Selinas Orden og den Stalianske hær. De samler seg i Kaliosera. Menivel, Munaels bror utnevnes til ny konge.

535 – Munael og den Stalianske hær slår tilbake mot opprørerne og jager de ut av Stalia. Menivel og Aniles' orden rømmer til Rolia.

536 – Menivel blir myrdet da han taler offentlig på torget i Rolia om hvordan han skal samle det Termithiske folk og kaste sin bror av tronen. Han blir truffet av en pil og faller død om. Morderen blir aldri tatt.

538 – Selinas Orden marsjerer inn i Rolia i front for den Stalianske hær. Aniles' Orden samler Rolias folk å gjøre motstand, men de blir brutalt slaktet, og de gjenværende i Aniles' orden forsvinner uten spor.

540 – Orkene erklærer krig mot Termithia.

541 – Orkene blir beseiret ved Kaliosera. Orkene kapitulerer og må gi fra seg Orkberg til Termithia.

543 – Kong Munael erklærer krig mot Saradi.

544 – Saradin faller under Termithias klør.

545 – Kong Munael erklærer krig mot Velasj.

546 – Elfstadt blir beleiret, men en samlet hær av Velasjiske skogalver, Saridiere og Velasjere slår de tilbake, og den Stalianske hær blir fanget i en kløft mot skogalvenes skog i Saradi. Den Stalianske hær bestemmer seg for å forsøke å slå seg ut og rømme, men da de nærmer seg grensa til Termithia starter jorden å riste og Aniles og Ihrius åpenbarer seg for de, og de deler landet rundt den Stalianske hær slik at havet slår inn og drukner hele den Stalianske hæren. Slik ble Blodhavet til.

547 – Lederen av Selinas Orden blir korsfestet for høyforræderi erklært av kong Munael, og kong Munael tvinger Aniles' orden til å inngå en pakt med Selinas Orden om å jobbe sammen for å bevare freden i Termithia.

548 – Saradi og Velasj erklærer Termithia som den tapende part i krigen, og Termithia følger kravene fra Saradi og Velasj.

550 – Termithia erklæres uavhengig. Det skal styres av kongen, men og av et folkestyre valgt av lederne i Saradi og Velasj og av folket i Termithia.

643 – Kong Munael dør under mistenkelige omstendigheter, men ikke noe gjøres for å undersøke dette. Saradi og Velasj bestemmer at Termithia nå skal styres av et folkestyre.

644 – Suliriel erklærer seg selv konge med støtte fra Selinas Orden.

645 – Suliriel inngår en pakt med Saradi og Velasj om felles hær.

650 – Biblioteket i Stalia blir påbegynt. Samling av kunnskap og skrifter fra hele verden starter.

652 – høyalvene skjenker Stalias Bibliotek en kopi av alt som eksisterer i deres biblioteker.

653 – Orkene sender sine historiefortellere til Stalia og forteller om orkenes historie, og det skrives ned og lagres i biblioteket.

654 – Saradi og Velasj bidrar til byggingen av biblioteket og samlingen av skrifter.

655 – Skogalvene bidrar med sin kunnskap og sine skrifter.

- 656 – Dvergene i Saradi sender sine byggmestere for å bidra i byggingen av biblioteket.
- 702 – Biblioteket i Stalia står ferdig.
- 705 – Suliriel ligger syk for døden. Ryktene florerer om en sortkledd mann som er blitt observert.
- 706 – Selinas Orden kurerer Suliriel
- 707 – Folk begynner å dø i gatene av Stalia
- 709 – Stalia evakueres siden sykdommen tar overhånden i byen.
- 710 – Rolia, Orkberg og Kaliosera blir og rammet av sykdommen
- 711 – En jente blir født i en kirke i Westermith. Det ryktes om at dette er Selinas jordlige form gjenfødt i form av en jente.
- 712 – Barnet kidnappes av en gruppe mennesker som påstår de er fra De Dødes Orden. En sort sky legger seg over Stalia, Rolia og Kaliosera. Orkberg forsvinner fra jordens overflate over natten. Kidnapperne tar på seg ansvaret for det som har skjedd, og krever at Suliriel tar sitt liv, hvis ikke vil pesten fortsette, og flere byer vil slukes av jorden.
- 713 – Pesten gir slipp på det Termithiske riket. De sorte skyene hever seg fra Stalia, Rolia og Kaliosera. Igjen i byene er ikke et eneste levende menneske. Kun en liten gruppe hevder de har overlevd, og de blir brakt ned i de mørke katakombene under kirken i Westermith, og ingen hører fra de igjen. En uke senere forteller medlemmer av Selinas Orden at en stor mann gikk rundt i Stalia mens de velsignet byen og tok seg av de døde. Mannen skal ha vært stor og mørk, og vandret rundt uten å snakke med noen, deretter bare ha reist sin vei.
- 714 – Suliriel ligger igjen syk og for døden. Det fortelles om sortkleddede mennesker som til stadighet blir sett på viktige steder.
- 716 – Suliriel blir frisk igjen, men pesten tar igjen kontroll over Stalia og Kaliosera.
- 717 – Pesten sprer seg til Rolia, Forunia, Westermith, Grauberg og Borghavn
- 719 – All kontakt med Saradi og Velasj dør ut. Skrifter fra Lugasj forteller at pesten tømte Saradin for mennesker. Skrifter fra Velasj forteller om hvordan skogalvene drepte alle infiserte mennesker i begynnelsen, men etter hvert som frykten for sykdommen økte drepte de alle mennesker, til tross for at alvene ikke virket påvirket av sykdommen i det hele tatt.
- 722 – wulfborg rammes av pesten

723 – Stormly rammes av pesten. Sjøfolkene forteller rykter om land i nord og vest, og mange tar sjansen på å reise med båt i håp om å finne nytt land.

730 – En ung kvinne står frem i Stalia og forteller at hun er fra De Dødes Orden. Hun forteller at Phelik vil straffe alle som ikke følger han med døden.

731 – Pesten begynner å velge sine ofre. Kun de som ikke åpenlyst sverger til Phelik blir rammet.

734 – Den unge kvinnen står frem i en folkemengde i Rolia og roper at Phelik er på vei. Bare dager etter begynner demoniske menneskelignende skapninger og herje gatene i Rolia.

735 – Rolia legges dødt av demoner.

738 – Kong Suliriel rir i front for den Stalianske hær og slår demonene ut av Rolia. Han samler alle våpenføre menn i Termithia og danner den Termithiske hær.

739 – De siste demonene i Termithia beseires på markene utenfor Westermith.

740 – Phelik åpenbarer seg inne i Suliriels palass, og kaster kongen ut av et vindu fra et av tårnene. Suliriel dør, og pesten slipper taket på Termithia. Suliriel bringes tilbake fra de døde i skjul. Phelik kroner Serima, den unge kvinnen, til dronning. Hun styrer landet med en jernhånd i 7 år, og brenner alle kirker og templer til andre guder enn Phelik ned til grunnen.

747 – En motstandsbevegelse under navnet Selinas lys brenner ned Serimas palass. Dette får folket til å tørre å gjøre opprør, og alle byer i Termithia herjes av anarki og intern stridighet.

748 – En gruppe Ihrius tilbedere får kontroll over kaoset i Grauberg og mobiliserer folkemassen til et rutinert angrep mot alle medlemmer av De Dødes Orden i byen, og alle Pheliks kirker brennes til grunnen.

749 – De Dødes Orden forsøker å gjenta kontrollen i Grauberg men feiler.

750 – De Dødes Orden og Pheliks tilhengere kastes ut av Stormly og Sentra.

752 – De Dødes Orden og Pheliks tilhengere kastes ut av Borghavn. Borghavn og kysten mot nord blir forsterket og forberedt på alle angrep nordfra. En samlet styrke fra de sørlige Termiske byene frir Westermith og Grauberg.

753 – Selinas lys feiler i et fullt frontalangrep på alle viktige personer fra De Dødes Orden i Rolia, og alle de øverste lederne i motstandsbevegelsen dør en bitter død på torget i Rolia.

754 – Serima feiler i sitt forsøk på å gjenta kontrollen i de sørlige Termiske byene.

755 – Selinas lys vokser frem i gatene i Westermith og Grauberg, og nye ledere tar kontrollen, og de okkuperer passet gjennom blåfjellene.

756 – Rolia beleires av Selinas lys, og medlemmene av De Dødes Orden henrettes.

758 – De Dødes Orden i Forunia blir henrettet offentlig

759 – Suliriel står frem blant lederne av Selinas lys og erklærer Termia et selvstendig rike igjen. Han allierer seg med orkene for å drive Serima og De Dødes Orden ut av den Termiske delen av Termithia.

800 – Orkene erklærer krig mot De Dødes Orden og Serima. En samlet hær av mennesker og orker rir mot Stalia, men de taper slaget om Stalia.

802 – Serima inntar Orkash.

804 – Orkene påkaller Farakash for å hjelpe de i kampen mot Serima, og Farakash sender sine blodtroll for å hjelpe orkene i kampen.

805 – Serima jages ut av Rakash

809 – Selinas lys reiser med båt nordover for å søke etter gudenes rike. Det fortelles at de døde grusomt da de satte sin fot på dragenes land i nord.

811 – En ekspedisjon sendes ut for å søke etter Selinas lys

812 – Serima okkuperer Premithia og tar Suliriel til fange

815 – Ekspedisjonen sendt nordover kommer tilbake med ord om et land i nord der Dragene bor. Det sies at dragene vokter Gudenes Rike.

818 – Drakeborg grunnlegges i Draklon

819 – Medlemmene av Selinas Lys dukker opp i Drakeborg

820 – Selinas Lys gjenokkuperer Termia og befri Suliriel

822 – Selinas Lys bannlyser Serima fra Premithia og samler Termithia under ett banner igjen.

832 – Orkberg grunnlegges pånytt

833 – Selinas Lys reiser ut for å finne Gudenes Rike

834 – Drager og merkelige menn med drageskjellhud legger Drakeborg i ruiner

- 835 – Kontakten med Saradi og Velasj gjenopptas
- 836 – Luvien blir født i Sankodin
- 837 – Hexterio blir født i Sankodin
- 839 – Pheliks tilbedere i Rolia danner en ny orden, Syndens Gave.
- 840 – Syndens Gave blir erklært en lovlig religion
- 851 – De Dødes Orden står frem i Sankodin
- 852 – Lederen for De Dødes Orden erklærer Sankodin som en by styrt av De Dødes Orden
- 853 – Syndens Gave erklærer De Dødes Orden som uekte tilbedere av Phelik, og De Dødes Orden gjør det samme mot Syndens Gave
- 855 – En skjult strid mellom Syndens gave og De Dødes Orden begynner
- 857 – Luvien står frem som medlem av De Dødes Orden. Hexterio står frem som leder for Syndens Gave
- 858 – Stalia og Saradi samles under ett banner
- 859 – Mennesker bosetter seg i Elfstadt
- 860 – Saradi og Fjellvandrene erklærer krig mot Velasj
- 861 – Sankodin beleires av Fjellvandrene.
- 862 – Velasj og Saradi erklærer fred. Sankodin skjenkes til Fjellvandrene. Rolun II grunnlegges i nordriket.
- 863 – De Dødes Orden og Syndens Gave samler seg på hver sin side av torget i Rolia. Den Termithiske hær slår tilbake de to gruppene som åpent kriger seg imellom på torget i Rolia.
- 864 – Luvien står frem som en sann tilbeder av Phelik. Han gjennomfører et rituale som påkaller Phelik til å avslutte striden, og Luvien skjenkes et sverd ved navn Sjelehenteren som skal avgjøre hvem som er den sanne tilbeder av Phelik.
- 865 – De Dødes Orden jager Syndens Gave ut av Termithia. De resterende tilbederne av Phelik søker asyl hos høyalvene, men får avslag og reiser til sortalvene der de blir godt mottatt
- 866 – Dødsbrødrenes time, den første sjeleløse blir født.

867 – Sortalvene forkaster sin tilbedelse av Phelik.

869 – Dragens Orden dannes.

892 – Dragens Orden sprer seg til å bli en anerkjent og akseptert religion i Termithia.

893 – En del av Dragens Orden reiser med et skip mot nord, til Draklon

897 – En drage lander i Stalia, ridd av den første dragerytteren, Seminorus Valirius. Han er halvt sortalv og halvt menneske, og han lander en kald vinternatt i Stalia, og begynner å drepe tilsynelatende tilfeldige mennesker på gata i Stalia. Seminorus blir stilt for retten, og legger frem håndfaste dokumenter som vitner om at alle de drepte var høytstående medlemmer av De Dødes Orden.

898 – En armé med drageryttere lander rundt omkring i Termithia. De dreper dokumenterte ledere av De Dødes Orden i alle store byer i Termithia.

900 – De Dødes Orden erklæres utslettet

901 – 10 medlemmer av De Dødes Orden står frem og påkaller Phelik i slottet i Stalia. Suliriel blir holdt i husarrest og De Dødes Orden krever at Suliriel erklærer Dragens Orden lovløse.

Suliriel nekter og blir kastet i fangehullet.

902 – Serima vender tilbake til Stalia.

903 – Suliriel blir smittet av pest. Pesten sprer seg blant folket, og menneskene begynner å dø i gatene. Seminorus utfordrer Serima til en duell. Serima blir såret og Seminorus roper utover Stalias torg at De Dødes Ordens tid er forbi. Luvien åpenbarer seg i gatene i Stalia og forviser Seminorus. Ihrius blir rasende og krever at Phelik slipper hans sjel uvasket gjennom Syndenes Rike. Dragens Orden og De Dødes Orden dreper hverandre åpenlyst på gatene i Stalia, og kun få overlevende går fra begge sider. Suliriel slippes løs fra fangenskapet. Pesten stopper å spre seg etter slaget på Stalias torg.

904 – Luvien blir drept av Dragens Orden i hulene under Stalia

908 – De Dødes Orden slutter fred med Dragens Orden og føyer seg etter de.

910 – De Dødes Orden og Dragens Orden slutter fred og bringer sammen Luvien og Seminorus tilbake fra Syndenes Rike. Phelik bryter løftet til Sartimeril og sortalvene blir igjen født med sjel.

912 – Sortalvene kaster ut de sjeleløse fra Walitao. De sjeleløse rømmer til det eneste stedet de er velkomne, helt nord på kontinentet.

913 – De sjeleløse slår seg ned i nord, i Rolun II og lever i harmoni med menneskene.

915 – Menneskene og De Sjeleløse inngår en freds- og handelspakt, og De Sjeleløse lover å beskytte menneskene mot angrep av troll og kjemper fra fjellene.

918 – Tinderborg grunnlegges av De Sjeleløse

921 – De Sjeleløse omdøpes til Tindrali, isalver.

922 – Deler av Nordriket, hovedsakelig området rundt Tinderborg, kjøpes av Tindrali og Tindrali grunnlegger Levina.

925 – Levina blir medlem av Det Samlede Termithiske Riket, og Tindrali får plass i folketinget.

928 – Tindralienes leder, Vintersol, blir leder for folketinget.

930 – folketinget bestemmer at Levinas grenser skal utvides. Den Sorte Konge begynner å spre seg i gatene i Stalia, Rolia og Westermith.

932 – Suliriel taler til folket utenfor torget, og tar sitt eget liv foran alle. Pesten stopper øyeblikkelig.

933 – Madoli påbegynner byggingen av Selinas Tempel over sine forfedres gravplass.

934 – Falios' år. Naturen blomstrer overalt, og skogene tar over store områder på kun et år. Personer blir sett dansende omkring mens de deler ut blomster og sprer om seg med frø.

935 – Falios Orden dannes.

960 – Folketinget vedtar at alle guder skal være lovliggjort å tilbe innenfor Termithias grenser.

961 – Tindrali påbegynner byggingen av templer til Aniles, Farakash, Muriel og Seali både i Termithia og Levina.

962 – Folketinget gjør opprør mot Madoli. Opprørernes krav om at Rolun II skal tilfalle Levina blir innfriet.

964 – Folketinget krever at Forunia med omliggende områder tilfaller Levina. Kravet innfris ikke, og væpnede medlemmer av Folketinget og de som følger de forsøker å drepe ledende personer i alle de Termithiske byene. Westermith, Grauberg, Loddvik, Sentra og Rolia faller under styre av folketinget da lederne blir drept og hengt utover torgene. Loddvik erklærer seg selv en del av Levina.

965 – Madoli slår tilbake den væpnede revolusjonen og gjeninnsetter offentlige tjenestemenn som ledere.

966 – Folketinget erklærer Madoli lovløs. Madoli flykter til Saradin.

968 – Madoli erklærer krig mot det ulovlige styret i Termithia.

969 – Madoli reiser til Lestir og rustet opp byen med midler fra Saradi og Velasj og skaper et fort mot det anarkistiske Termithia.

970 – Velasj erklærer seg selv uavhengig, og Tindrali trekker seg ut av Termithia. Madoli og en hær av Saradiske soldater feier over Termithia og utrydder alle de gjenværende av anarkistene og de lemlestes og henges opp på torgene. Madoli fjerner folketinget.

972 – Madoli erklærer Levina som en ulovlig stat.

976 – Selinas Tempel står ferdig.

977 – Tindrali erklæres fredløse i Termithia.

999 – Tindrali angriper Forunia, men blir beseiret.

1001 – Termithia erklærer krig mot Levina.

1002 – Levinske soldater tar Termithiske soldater i bakhold ved Loddvik, og Loddvik blir ruinert i kampen mellom Termithia og Levina.

1004 – Den Termithiske Hær angriper Levina, men blir beseiret ved skogene øst for Rolun II, og trekker seg tilbake til Lestir for å skaffe forsterkninger og utforme taktikker.

1005 – Tindrali angriper ved Lestir og legger byen i ruiner. Madoli blir drept i gatene i byen, og hans kropp blir brent av Tindrali. Hans kone styrer landet i de siste årene av hennes liv.

1006 – Tindrali overfaller flere byer i Termithia og herjer gaten og plyndrer.

1008 – En samlet Termithisk hær beseirer Tindrali og slår de tilbake til Lestirs ruiner. Termithierne tar i bruk et nytt våpen, oljekatapulter, og dekker byen i brennende olje. Lestirss ruiner brennes til grunnen, og igjen er kun en askehaug. Ingen Tindrali unnslopp, og kun en ble funnet levende igjen i byen. Han ble brakt til Stalia og tilbragte sine siste 4 dager i et fangehull før han ble torturert til døde under et eksperiment utført av Stalianske leger.

1010 – Madolis ukjente sønn, Valetorin, står frem og blir kronet da Madolis kone dør.

1011 – Valetorin blir dødssyk av en ukjent sykdom.

1012 – Viletera blir født. De Mørke Årene begynner. En ukjent pest sprer seg i gatene i alle Termithiske byer. Mørket sprer seg over Termithia, og Muriel åpenbarer seg i Borghavn og tar krav på Vileteras sjel.

1013 – De lærde forsøker å finne en kur mot pesten. Resultatet er at alle de lærde og skrivekyndige begynner å dø, selv de som ikke har hatt noe med de syke å gjøre.

1014 – De fleste lærde rømmer Termithia og slår seg ned i Saradi og Velasj.

1030 – Dvergene forsøker å gjenerobre og gjenoppbygge Lestir, men blir møtt av vampyrkongens krigere, og dvergene blir beseiret og slått tilbake.

1077 – Viletera stiger opp på tronen og erklærer seg selv som mørkets konge.

1212 – Viletera blir drept av Selinas Lys. De mørke årene tar slutt

1215 – Folkestyret tar over all kontroll av Termithia.

1218 – Folkestyret splittes og det opprettes et folkestyre for Termia og et for Premithia. Landet deles i 2.

1219 – Premithia erklærer villalvene for lovløse i Premithia.

1221 – Villalvene forlater byene i Premithia og rømmer ut på steppene.

1223 – Premithia erklærer krig mot Termia.

1224 – Termia og Premithia erklærer fred, og Termia følger Premithias krav om å erklære villalvene lovløse.

1225 – Premithia og Termia samles under ett banner, under navnet Det Samlede Menneskeriket Termithia.

1233 – Folkestyret er uenige om hvordan landet skal styres, og det bryter ut borgerkrig.

1340 – Medlemmer av Folkestyret blir drept i gatene.

1342 – Folkestyret erklærer borgerkrigen for over. Allikevel fortsetter kampene å herje.

1344 – Den Termithiske Hær slår opprørerne tilbake

1345 – Folkestyret vedtar at alle familier med adelig blod skal ha rett til å sitte i folkestyret, og at kun 12 personer skal sitte i Folkestyret totalt.

1348 – Lederen for Folkestyret, Grev Mendelirel, gir seg selv tittelen Termithias statsminister.

1354 – Velion II står frem som den avdøde kongens sønn.

1355 – Velion krones. Grev Mendelirel tar livet av han, og forsøker å brenne bevisene på at han har en sønn, og forsøker å drukne sønnen. Sønnen overlever drukningsforsøket, og unnslipper og holder seg i skjul.

1356 – Grev Mendilirel erklærer seg selv som den med høyest krav på kongetronen på grunn av sin slektslinje.

1357 – Talien II står frem og legger frem håndfast bevis på sin slekt.

1358 – Grev Mendilirel blir erklært skyldig i drapsforsøk, og blir henrettet.

1360 – Folkestyrets antall medlemmer økes til 15.

1382 – Folkestyrets antall medlemmer økes til 16. Talien II blir drept av en adelsmann. Hans eldste sønn Rolia III krones til konge.

1383 – Folkestyret vedtar å skifte navn til Adelstinget.

1387 – En høyalv kommer til Stalia med ord om store problemer i Daria. Han sier kun: "Daria står for fall. Livet er over for alle de som trosser mørket."

1388 – En skygge strekker seg fra Daria og dekker hele kontinentet. Horder av demoner og andre skapninger stiger opp av Sartimerils Rike, og opp fra hulene under Orkash, Rolia og Stalia. Portene til hulene stenges i Stalia og orkene holder stand mot demonene ved Orkash, men Rolia blir erobret av demoner, og folk barrikaderer seg inne i husene sine. Fra Sartimerils Rike strømmer horder av demoner ut og legger Darias og Walitaos sletter øde, og skogene blir satt fyr på. Over halvparten av skogene i Daria og Walitao brenner ned før brannen stoppes.

1389 – De siste høyalvene trekker seg tilbake fra verden og inn i de dypeste skogene.

1390 – Sortalvene kues og gir etter for demonenes styre. Rolia II forsvinner sporløst. Menivel II krones til konge.

1391 – Demon armeen legger under seg Stalia og resten av Termithia.

1392 – Belzmoniz står frem som leder av demonene, og bestiger tronen i Stalia.

1393 – Orkene beseirer demonene ved Den Sorte Orks pass.

1394 – Østlige delen av Premithia renses for demoner av orkene.

1395 – Orkene slås tilbake.

1396 – Tindrali allierer seg med demonene.

1397 – Orkene samler alle stammene til krig. Demonene beseires ved Den Sorte Orks pass, Orkberg, Kaliosera og Stalia. Belzmoniz rømmer fra Termithia.

1398 – Walitao renskes for demoner.

1399 – Daria og Termia renskes for demoner.

1400 – Orkene beseirer Belzmoniz ved de endeløse sletter. Orkene gjenoppretter de opprinnelige grensene.

1402 – Menivel II dør. Forunil II kronas til konge.

1440 – Forunil II dør. Menivel III kronas til konge.

1450 – Saradi krever at skogsalvene forlater landet.

1451 – Saradi påkaller Aniles vrede ved å systematisk drepe skogsalver som forlater skogene. Aniles kaster en evig natt over Saradi.

1460 – Saradi ber til Ihrius om hjelp, og påkaller han ved å tenne på skogene.

1461 – Skogsalvene stenger murene i Sankodin og brenner byen til grunnen. Ingen overlever, og byen blir forvandlet til en spøkelsesby.

1462 – Skogsalvene forlater Saradi.

1463 – Saradi og Velasj erklærer fred.

1481 – Saradi angriper Velasj. Velasj holder stand ved Elfstadt, og Saradi taper slaget. Kun 3 menn unnslipper tilbake til Sankodin. Resten blir drept av piler på veien.

1482 – Velasjiske skogsalver okkuperer skogene i Saradi.

1484 – Saradi kapitulerer etter gjentatte mord på Saradiske ledere.

1486 – Velasjiske skogsalver og Stalianske skogsalver inngår allianse.

1487 – Menivel III inngår en fredsavtale med Velasj.

1502 – Biblioteket i Stalia brenner til grunnen.

1503 – Innsamlingen av informasjon startes på ny.

1518 – Menivel III dør. Mendelisor blir konge.

1519 – Orkene faller ut i borgerkrig. Farak har inngått en allianse med Tindrali om å erobre Termithia. Orker dreper Mendelisor. Suliriel II krones til konge.

1520 – Menneskene støtter Borak i kampen mot Farak.

1521 – Sortorkene dreper Boraks sønn. Sortorkene og Farak inngår en pakt.

1522 – Borak beseirer sortorkene og Faraks orker i gatene i Orkash.

1524 – En mur bygges som deler Orkash i to deler, nordvest og sørøst.

1530 – Muren brytes i biter av Boraks orker. Faraks orker drepes eller kastes i fangehull. Farak gjemmer seg hos sortorkene.

1540 – Sortorkene gjør et forsøk på å beseire Borak, men feiler.

1541 – Tindrali angriper Stalia. Stalias mur faller, men byen forsvares godt på torgene og i gatene, og Tindrali beseires.

1544 – Farak får en sønn, Gruumsh.

1546 – Stalias gater herjes av pest.

1549 – Suliriel III dør av pesten. Rolia IV blir kronet til konge.

1550 – Farak blir drept. Borak adopterer sønnen hans.

1556 – Borak gifter seg med en adelskvinne fra Termithia.

1557 – Gladiatorstraff blir innført i Stalia.

1558 – Byggingen av den første store gladiatorarenaen påbegynnes i Kaliosera.

1560 – Gladiatorarenaen i Kaliosera står ferdig. Stalia, Rolia, Westermith, Stormly, Forunia og wulfborg starter byggingen av gladiatorarenaer.

1562 – wulfborg, Westermith, Stormly og Forunias arenaer står ferdig.

1563 – Grunnen under Stalias arena kolliderer.

1564 – En pest sprer seg i Rolia. Byggingen av arenaen i Stalia avbrytes.

1567 – Pesten herjer Stalia, Rolia, Westermith, Borghavn og Sentra.

1568 – Pesten herjer hele det Termithiske riket.

1569 – Rolia IV blir smittet av pesten.

1570 – Pesten gir seg i Rolia og Forunia, og byggingen av arenaen i Rolia gjenopptas.

1572 – Rolia IV dør av pesten. Pesten gir slipp på Termithia. Forunil III kronas til konge.

1573 – Adelstinget vedtar å firedoble skattene.

1574 – Adelstinget vedtar at de som ikke kan, eller nekter å betale skatt blir straffet med gladiatorstatus.

1575 – Bøndene gjør opprør. Alle nekter å betale skatt. Adelstinget beordrer offentlige henrettelser.

1576 – Over 700 mennesker henrettes for å nekte å betale skatt.

1577 – Adelstinget blir stormet av en horde av bønder. 7 av 16 medlemmer blir drept under kampene. Over 400 bønder blir drept totalt samme dag.

1579 – Adelstinget blir offisielt avskaffet. 6 av resterende 9 adelige fra Adelstinget blir myrdet.

1580 – 300 mennesker blir funnet skyldig i drapene på de adelige. De dømmes til døden.

Forunil III benåder 252 av de som er dømt til døden.

1581 – 48 mennesker slippes løs i en gladiatorarena. Kun den siste overlevende skal bli benådet, men gladiatorene nekter å slåss. Forunil III beordrer at det skal slippes løs gladiatorer på dem. 21 av gladiatorene dør før demonen er beseiret. Forunil III beordrer at arenaen skal bades i flammer. Kun 3 blir båret bort i live, og disse benådes. En av de dør av brannskader i løpet av dagen etter Arenamassakren.

1582 – Opprørere protesterer mot massakren i alle byer i Termithia. Forunil III blir evakuert fra Stalia.

1583 – Opprøret legger seg. Arenaene i Kaliosera og wulfborg er jevnet med jorden, og mange store bygninger er skadet eller brent til jorden.

1584 – Forunil III beordrer kanonisering av alle de døde i Arenamassakren

1585 – Selinas Orden kanoniserer alle de døde etter Arenamassakren. Et stort monument reises over de døde ved arenaen i Rolia.

1586 – Serima blir fanget og brakt til Stalia i lenker. Hun blir dømt til offentlig brenning.

Under brenningen står en liten gruppe av De Dødes Orden frem. De dreper vilt i gatene. Serima brennes til døde, men De Dødes Orden kutter ned det brente liket av Serima, og tar henne med seg. Forunil III blir smittet av pest. De drept av De Dødes Orden reiser seg til en horde med zombier og går rundt i gatene og dreper og spiser innbyggerne av Stalia. Selinas Orden samarbeider med Aniles Orden og påkaller et magisk lys som dekker byen, og alle zombiene som treffes av lyset faller døde om. De resterende utryddes av Stalias Knekter.

1587 – Selinas Orden hevder å ha funnet en kur mot pesten. Denne kuren brukes til å redde Forunil III's liv.

1589 – Forunil III tillater allmennheten å anvende seg av kuren mot en pris på 150000 foruni.

1624 – Forunil III og flere adelige dør på mystisk vis.

1625 – Folkemengden i Stalia gjør opprør mot for høye skatter.

1626 – Munael II erklærer krig mot Walitao.

1627 – Ved slaget ved blåsjø tar Termithia kontroll over Blåsjø. Termithiske skip begynner å plyndre Walitaiske skip.

1628 – Munael II fjerner alle skatter for innbyggerne i Stalia. Etter dette bryter opprør ut i hele Termithia.

1629 – Munael II kutter alle skatter og allierer seg med Daria.

1630 – Termithia og Daria angriper Walitao

1632 – Walitao beseirer Dariske styrker ved Sartimerils rike

1640 – Termithia beseires i Walitao

1641 – Halve Ekhorias tas over av Termithiske styrker. Et slag står mellom Walitaiske og Termithiske styrker i Nord- Ekhorias skogen. Termithia setter fyr på skogen, og den Walitaiske hær blir beseiret av flammehavet og Termithiske soldater.

1642 – Termithia angriper Kolith'Nar, men taper.

1643 – Termithia avbryter krigen.

1644 – Daria angripes av Walitao. Ser Vieri legges under beleiring i 100 år.

1645 – Dronningen av Walitao snikmyrdes av Dariske styrker.

1661 – Termithia angriper de Walitaiske styrkene for å bryte beleiringen av Ser Vieri. Et slag står på slettene utenfor Ser Vieri. Walitao vinner slaget og opprettholder beleiringen.

1662 – Walitao forsøker å angripe Wulfborg, men blir beseiret av villalver før de når grensa.

1670 – En stor gruppe villalver innvandrer til byene sør i Premithia.

1674 – Prins Madoli II reiser til Walitao for å forhandle med sortalvene om å avbryte beleiringen av Ser Vieri.

1676 – Prins Madoli II vender hjem fra Walitao med ord om at han har sverget troskap til Aniles. Han forvises fra Termithia.

1678 – Prins Madoli II returnerer til Stalia med ord om at sortalvene ikke vil avbryte beleiringen før Kong Munael er død. Madoli legges i lenker.

1679 – Madoli rømmer fra fangenskap og samler en liten tropp med soldater misfornøyde med Kong Munael II.

1681 – Kong Munael II blir drept av Walitaiske styrker i ledtog med hans sønn Madoli II på reise fra Orkberg til Stalia. Kong Madoli II kronas til konge.

1682 – Walitao erklærer fred med Termithia.

1690 – En gruppe villalver forsøker å ta livet av Kong Madoli II. Villalvene dømmes til å forvises til Walitao.

1700 – Kong Madoli II inngår en fredspakt med Walitao som skal vare 100 år.

1744 – Walitao avbryter beleiringen etter 100 år.

1800 – Kong Madoli II fornyer fredspakten med Walitao for nye 100 år.

1900 – Kong Madoli II fornyer fredspakten med Walitao for nye 100 år.

1911 – Kong Madoli II dør. Munael III kronas til konge.

1968 - Prins Kastro II blir født.

1969 – Munael III dør for sin svigersønn Sandaron Grevolin sin hånd, og etterlater seg kun døtre og en ett år gammel sønn. Hans eldste datter Luna, som er gift med Sandaron, inntar tronen, og Sandaron Grevolin blir rikskansler til Kastro II er gammel nok til å regjere.

1986 – Prins Kastro II blir mystisk syk rett før sin kroning.

1988 – Luna tar med seg Kastro til Daria for å få kurert sykdommen.

1990 – Luna dømmes til døden for heksekunst, og brennes på et bål. Kastro II blir satt i fengsel.

1991 – Kastro II slippes fri, men får ikke forlate palasset.

1993 – Talien III blir født.

1995 – Sandaron tar til seg Talien III som sin egen sønn.

2001 – Sandaron Grevolin dør. Prins Kastro II inntar tronen. Kong Kastro II erklærer krig mot Walitao.

2002 – Kong Kastro II's styrker blir besiret.
Walitao erklærer Stalia for underlagt Walitao.
Kong Kastro fengsles og holdes fengslet i Shin'Tar.

2010 – Walitao erklærer Kaliosera for en Walitaisk by, men Kaliosera nekter.

2012 – Walitao angriper Kaliosera, men taper slaget.

2014 – Walitao angriper Rolia, men taper slaget.

2015 – Walitao beseires i Termithia, og trekker sine tropper tilbake. Talien III styrer i sitt fars fravær.

2020 – Walitao angriper Orkberg, og okkuperer byen.
Orkene svarer med å ta Orkberg tilbake.

2021 – Orkene angriper Walitao og brenner skogene helt ned til Kertheria.

2022 – Kertheria legges i ruiner av orkene.
Orkene trekker seg tilbake.

2040 – Kong Kastro II blir sluppet fri og returnerer til Stalia.

2111 – Walitao beleirer Stalia.

2112 – Kong Kastro II dør. Talien III blir kronet til konge. Talien III inngår fred med Walitao.

2293 – Munael IV blir født. Talien III feirer sin 300-årsdag.

2298 – Opprøret i Rolia

2317 – Stalia legges i løpet av en natt i total ruin av Tindrali som angriper. Kong Talien III blir drept under angrepet, men hans sønn, Munael IV unnslipper og rømmer til familien Avendils gård sammen med en gjeng flyktninger, der han møter utsendinger fra Rolia, samt sortalvene, Tindrali og Anirus. Munael IV dør her på mystisk vis, men hans elskerinne, prestinnen Frøydís, rømmer fra stedet med Dragens Orden, bærende på en arving. Sortalvene, Rolia, Tindrali, og deler av Anirus lager den såkalte Fredspakten, som skal sørge for fred i Laurina Amar. Drabloding og Zeforindia oppnår gudestatus. Zeforindias gudestatus som «den nye lysets gudinne» sørger for at alle Selinatilbedere mister sine krefter. Slaget ved månesjøen står en måned etter Stalias fall, og en hær av orker møter en hær av Tindrali ved Månesjøen. Orkene taper slaget, og erklærer at Levina skal falle ved orkenes økser.

2318 – Selinus II blir født. Levina, Termithia og Walitao herjes av borgerkrig. Skogalvene trekker seg stadig lenger inn i skogen, og Rolia erklærer at Anirus må overgi Numaliene de skjuler, eller bryte med Fredspakten, som tilsvarer en krigserklæring.

2319 – Damorian Ava'luteth kaster dronningen av Walitao av tronen sin med hjelp fra Tindralske krigere, og erklærer seg selv konge av Walitao. En samlingshær av alvejegere fra sortalvene, Rolia og Tindrali står ved grensene til Daria, for å legge press på Anirus til å utlevere samtlige Numali.

2320 – Seglet til Syndenes Rike slår sprekker, og Selina vender tilbake

2321 – Den Halte Galte, Sannhetens Sjel
Alveriket angripes av Erlnaheer
Erlnaheer erklærer sin uavhengighet
Slaget i Roliahavet

2322- Sorgens År

2323 - Landgang i Draklon
Rolia innvaderes og legges i ruiner
Rotteslaget
Gudene faller.

Appendix IV Kongslinjene

Termia

Kastro (12 – 80)

Festro (18 – 102)

Delimon (36 – 115)

Deliorus (51 – 143)

Velion (72 – 160)

Regimon (90 – 164)

Saliru (112 – 172)

Kanu (140 – 199)

Eleni (161 – 208) (Farivia 140 – 207 | 208 - 220)

Premithia

Talien (1 – 79)

Rolia (48 – 112)

Pheliz (90 – 160)

Velia (150 – 200)

Venix (152 – 201)

Volir (155 – 202)

Selinus (Sandril) (169 – 220)

Termithia

Forunil (220 – 262)

Verinil (235 – 258)

Rolia II (249 – 480)

Munael (284 – 643)

Menivel (301 – 536)

Suliriel (400 – 932)

Madoli (812 – 1005)

Valetorin (838 – 1077)

Viletera (1012 – 1212)

Velion II (1204 – 1355)

Talien II (1340 – 1382)

Rolia III (1356 – 1390)

Menivel II (1381 – 1402)

Forunil II (1401 – 1440)

Menivel III (1440 – 1518)

Mendelisor (1469 – 1519)

Suliriel II (1486 – 1549)

Rolia IV (1500 – 1572)

Forunil III (1523 – 1624)

Munael II (1541 – 1681)

Madoli II (1617 – 1911)

Munael III (1634 – 1969)

Sandaron Grevolin (1949 – 2001)

Kastro II (1968 – 2112)

Talien III (1993 – 2317)

Munael IV (2293 – 2317)

Selinus II (2318 -)

Appendix V

Språk

Språk

Sealispråket:

Amar = Landet

Laurina = Konge

Pheli = Demon

Hex = Dødsynd

Seali = Alvefolkene

Ser = Hellig

Vieri = Hjem