

Tilleggskompendium Geografi & Historie

Dette kompendiet deles ut til alle spillerne, og bør leses slik at alle har en grunnleggende kjennskap til verdenen Stulaaria og settingen der laiven spilles. Det er imidlertid viktigere å lese dette for dem som har roller med spesielt god kjennskap til verdenen Stulaaria.

Innhold

1	Opprinnelsen	2
2	Tidslinje	3
3	Religion	5
3.1	Maldón	5
3.2	Philia	5
3.3	Renan	5
3.4	Drephir	5
3.5	Phoria	5
4	Rasene	6
4.1	Menneskene	6
4.2	Alvene	6
4.3	Mørkalvene	7
4.4	Dvergene	8
4.5	Orkene	8
5	Geografi	10
5.1	Orkmyr	10
5.2	Vademel	10
5.3	Sortskog	10
5.4	Rabram	11
5.5	Clayrite	11
6	Annet	13
6.1	Penger	13

1 Opprinnelsen

Denne skapelsesberetningen er allment akseptert på Stulaaria, det være seg blant alv, mann eller dverg, blant maldónist, drephirist eller ateist.

- - -

Det finnes bare én gudedefamilie, men den er splittet.

En gang for lenge, lenge siden, da verden fortsatt var ung -
En gang for lenge, lenge siden, da verden fortsatt ikke var skapt, ble én gudedefamilie født av den uendelige Fati, og de var alt.

Maldón, en av de eldste brødrene, bestemte seg for å sette i gang noe. Han begynte på et lite prosjekt han kalte Tuells (vår verden). Noen av de mindre søsknene, Renan og Philia, syntes dette virket som en god idé, og ville bidra med sitt. De plasserte skoger og vann, og ga alt de hadde av godhet til verdenen. Men to av søsknene; Drephir, Maldóns tvilling, og Fagmos, den minste broren, syntes det ble for klissete og dumt med en nydelig, perfekt verden, så de gjorde hva de kunne for å skape ubalanse og kaos.

Da Renan skapte alvene, skapte Drephir Mørkalvene, og da Maldón skapte dvergene, lot Drephir dem smake grådighetens frukt. De svarte på hvert skaperverk med noe negativt, og alt ble hurlumheisk rabalder, helt til Maldón ikke orket mer, og det ble en krig mellom gudene.

Familien ble splittet; Sereniusene, de gode, og Maleficusene, de onde.

Etter en rekke hendelser ble Drephir innfanget i ett segl og Fagmos ble dømt til å vandre på jorden å sanke sjeler til evig tid, han fikk navnet Phoria (jordiske kjenner han som døden). Ingen har hatt direkte kontakt med Sereniusene på århundrer.

Men Drephirs segl svekkes...

- - -

2 Tidslinje

Ingen vet når Gudene først ble født av Fati, uendeligheten. Noen sier noen dager, andre hevder millioner av år. Innbyggerne på Stulaaria regner sin tidsregning fra det året Maleficusene ble beseiret. Dermed får man tidsregninge F.M., før Maleficusenes fall, og E.M., etter Maleficusenes fall. Det knytter seg litt usikkerhet om akkurat når verden ble skapt og nøyaktig hvor lenge krigene varte, så dette kan skape en del forvirring.

- 13 F.M** Maldón, Renan og Philia starter sitt prosjekt, og kaller det Tuells. Gudene skaper hav og jord, trær og blomster, og utformer dyrene og til slutt alvene og dvergene. Drephir skaper som et svar på dette Mørkalvene, Orkene og til slutt menneskene, Drephirs ypperste verk. Menneskene, med kimen til så mye ondt i seg. Men Maldón bruker sin makt til å plassere kimen til mye godt i dem også. Et år til ende jobbet gudene, og da var skaperverket til slutt fullendt.
- 12 F.M.** Maldón og de andre Serenicusene får nok av Maleficusenes ødeleggelse av Tuells, og det bryter ut krig mellom Gudene.
- 0** I 12 år til ende raser slaget, og jorden så vel som himmelen blir brukt som slagmark. Til slutt får Serenicusene overtaket, og de fanger i felleskap Drephir inne i et segl ved hjelp av et magisk ritual. De forbanner også Fagmos, tar fra ham hans navn og tvinger han til å sanke sjeler i verden til evig tid. Døden har kommet til Tuells.
- 2375** Stulaaria samles til ett rike under sin første Høykonge, Rognulf Regnrytter. Fyrstene og høvdingene for de gamle stammene og rikene beholdt kontroll over sine gamle landområder. Det største og mektigste av disse rikene heter Clayrite.
- 2412** Høykongen gir barbarene vest for Clayrite sitt eget landområde i gave, men selvsagt skal området fremdeles være under Høykongen. Dette området kalles Rabram, og vokser etter hvert til å bli like stort og mektig som Clayrite.
- 2848** Mørkalvfyrsten Lotheng sørger for å få drept Høyalvenes Dronning, Arrowènin, med hele hennes følge. Arrowènin var den første av høyalvenes dronninger, og var livgitt av selveste Renan. En lang og blodig krig bryter ut mellom Alvene og Mørkalvene.
- 2986** Liam Leerson, Høykongen av Stulaaria dør uten noen arving. Galtung den Gyselige, Rabrams fyrste, og Stutleif Steinfjes, Clayrites fyrste, havner i konflikt om hvem av dem som skal ta over.

- 2992** Clayrite havner i krig med Gingaranerne i øst. Krigen er fort vunnet av Clayrite, men Rabram sendte ikke tropper til Clayrites. Dette førte til at forholdet mellom de to statene forverret seg ytterligere.
- 2998** Rabram og Clayrite lå nå på randen av krig. Trollmannen Figoreus den Fredbringende avholder sitt siste gilde, da han har fått vite at han skal dø. Det Siste Gildet utspiller seg. Figoreus erklærer Høykongeriket for gjenopprettet, og hans siste ønske er at de tidligere erkerivalene Clayrite og Rabram igjen skal finne fred med Erik Stutleifsson og Philia Galtungdottir som det nye Høykongeparet.
- 2999** På Gudenes Aften i overgangen til år 3000 skal det nye Høykongeparet vies, og Rabram og Clayrite skal offisielt slås sammen til ett rike. Stulaaria 1 – Bryllupet utspiller seg.

3 Religion

3.1 Maldón

Maldón er den eldste av gudfamilien, og av mange ansett som den mektigste. Maldón er guden for rettferdighet, godhet; rett og slett bare fryd og gammen. Han er skaperen av alt godt, balanse og fred. Han skapte grunnlaget for vår eksistens. Maldónismen er den mest utbredte trosretning, spesielt blant Menneskene og Dvergene.

3.2 Philia

Under Maldón er den yngre søsteren Philia. De som lever med skogen, ber til Philia, for hun skapte trær og skog og planter og busker og er magiens beskytter. Hun er naturen og dens undere. Dette er en trosretning man finner mest blant alvene og noen menneskeslekter.

3.3 Renan

Skaperen av dyr og jordiske beskyttere. De som ber til han ber til elementene, og ødelegger ikke en eneste levende skapning. Dette er en veldig lite utbredt trosretning, men det finnes små grupper av tilbedere.

3.4 Drephir

Drephirister er de som ber til Drephir. Drephir er kaosguden. Drephir er roten til alt ondt. Alle som ønsker kaos, uorden, ubalanse; de tilber Drephir. Han skapte motforestillinger til Renans verker, der det var alver gjorde han mørkalver, der det var dverger, ga han dem grådigheten og egoismen, og han skapte orker. Hans ypperste skaperverk er mennesket, med kimen til så mye ondt i seg. Dessverre for Drephir svarte hans storebror Maldón med å plassere kimen til mye godt i dem også, og dette gjør at menneskene er så forskjellige som de er i dag. Hans trosretning praktiseres for det meste av mørkalvene og orkene.

3.5 Phoria

Drephirs lillebror, den medskyldige, tidligere Fagmos, nå *Phoria* er bedre kjent som Døden. Ettersom folk flest liker å leve, er Phoria heller upopulær, men dødskulter og noen kaoskulter ber til Phoria (realister òg). Trollmenn er nesten de eneste som kan se og snakke med Phoria, og han besvarer ofte deres spørsmål om liv og død. (NB! Phoria har også blitt sett av andre, men det er uhyre sjeldent.) Vanlige mennesker kan se han, men der er ytterst få som har den gleden av å se han før man må. Ytterst få våger å uttale hans egentlige navn, da det i følge legenden vil medføre en forbannelse verre enn døden selv.

4 Rasene

4.1 Menneskene

Menneskene ble skapt av Drephir, som den største motvekten til Renans verk. Drephir plasserte i dem kimen til så mye ondt, men til hans ergrelse rakk Maldón å helle malurt i Drephirs beger ved å gi dem kimen til mye godt også.

Mennesker er de mest allsidige av alle Stulaarias vesener. De lærer ting fort, men driver det ofte ikke like langt til perfektjon som for eksempel alvene gjør med sine interesser, mye på grunn av deres korte liv på bare 60-70 år.. Blant menneskene finner du alle mulige folk, alt fra primitive barbarer til høytstående adel. Av andre raser, for eksempel dvergene, blir menneskene ofte sett på som uvørne, overilte, dumdristige og raske til å ta avgjørelser uten å tenke seg ordentlig om. Mennesker er ofte lettere å påvirke, og lar seg ofte lettere lede enn for eksempel alver og dverger.

Det finnes mennesker med alle mulige typer yrker, vanlige roller er for eksempel prester, bønder, adel, tjenere, trubadurer, magikere, urtekyndige, soldater, spåfolk og krigere

I begynnelsen var menneskene splittet i bitte små stammer rundt omkring på hele Stulaaria. De levde atspredt i egne kongeriker til 2375. Da ble Stulaaria samlet til ett rike, og fikk sin første Høykonge; Rognulf Reinrytter. De tidligere kongefamiliene ble Fyrster under Høykongens styre, og beholdt en slags makt over landområdene. Et av disse områdene heter Clayrite, etter stedet det ble bygget på, som var en alvisk helligdom. Clayrite fikk et naborike i 2412, da barbarene fikk et landområde vest for Clayrite i gave av Høykongen. Dette riket ble kalt Rabram, etter en drage som herjet disse områdene. Landområdet var omtrent like stort som Clayrite, og etter en stund var de to rikene blitt like mektige. For kort tid siden døde Høykongen av Stulaaria. Han fant både fyrsten for Clayrite og fyrsten for Rabram som potensielle arvtagere til tronen. Dette har ført til at Clayrite og Rabram inntil nylig har ligget på randen av krig.

På Figorens Siste Gilde ble det inngått en avtale om sammenslåing av de to rikene Clayrite og Rabram. Figorens han en forholdsvis stor finger med i dette spillet, og mange mener at han tvang en sammenslåing av landene på dem. Derfor var det mange som var skeptiske da Figorens på Gildet erklærte at landene skulle slås sammen, og at Philia Galtungsdottir og Erik Stutleifsson, henholdsvis fyrsten av Rabrams datter og fyrsten av Clayrites sønn, skulle bli det nye Høykongeparet. Enda er det mange som er skeptiske, og mener at avtalen var en kunstig avtale inngått over hodene på de to partene. Det er riktignok få som tør å snakke høyt om dette. Alliansen holder enda sammen, og snart skal Høykongeparet gifte seg og offisielt bli kronet til Konge og Dronning av det nye Høykongeriket.

Alle menneskene prater det samme språket, alltungemålet.

4.2 Alvene

Alvene ble skapt av Renan, Guden for alt levende, for å beskytte og bevare alt levende. Drephir skapte om et svar på dette Mørkalvene.

Fra første stund var det ingen åpenbar konflikt mellom alvene og mørkalvene, rasene holdt seg for det meste for seg selv. Mørkalvene i Stulaaria bosatte seg i Sortskogene, og Skogsalvene bosatte seg i Vademélskogene. Det har hendt at konflikter har oppstått mellom alverasene, men det største vendepunktet i konfliktene var da Mørkalvenes nyerklærte leder Lothéng fikk Alvedronning Arrowènin, den første skapte høyalvdrønning, livgitt av selveste Renan, myrdet med sitt følge. Dette førte til at skogsalvene har ligget i krig med mørkalvene de siste 150 år. Mang en alv har mistet livet i denne striden.

Dette var før Figorenius den Fredbringende brøt inn og stiftet fred mellom rasene. De siste årene har alvene holdt fred med hverandre. Og områdene hvor deres krig har stått, har blitt fredet. Det har fått navnet Lunamark.

Alvene er blant de edleste vesenene på Stulaaria. Alvene er langbuens mester, og deres skoger er godt beskyttet av alvekrigere som kan treffe et menneske på mange hundre meters hold. Alvene er magiens mestere, og deres magikere er blant de mektigste på Stulaaria. De er vise og kloke, og er kjent som gode fredsmeglere og rettferdige dommere blant mennesker. Når det gjelder sine egne konflikter, derimot, for eksempel konflikten med mørkalvene, så har alvene vanskelig for å glemme, dette er jo ganske naturlig i og med at alvene har et livsspenn på 600-700 år for skogsalvene og flere tusen år for høyalvene. Skogsalvene, som er den rasen de aller fleste alvene i dag tilhører, går mye i brunt, grønt og grått, farger som glir lett inn i naturen.

Typiske alveroller inkluderer magikere, krigere, prester, urtekyndige, spåfolk og lignende.

Både alvene og mørkalvene prater det samme språket, alvisk. (In-laiv prater spillerne ENGELSK, og de som ikke kan alvisk må SELVFØLGELIG spille som om de ikke skjønner noe som helst.)

4.3 Mørkalvene

Alvene ble skapt av Renan, Guden for alt levende, for å beskytte og bevare alt levende. Drephir skapte om et svar på dette Mørkalvene.

Fra første stund var det ingen åpenbar konflikt rasene holdt seg for det meste for seg selv. Mørkalvene i Stulaaria bosatte seg i Sortskogene, og Skogsalvene bosatte seg i Vademélskogene. Det har hendt at konflikter har oppstått mellom alverasene, men det største vendepunktet i konfliktene var da Mørkalvenes nyerklærte leder Lothéng fikk Alvedronning Arrowènin, den første skapte høyalvdrønning, livgitt av selveste Renan, myrdet med sitt følge. Dette førte til at skogsalvene har ligget i krig med mørkalvene de siste 150 år. Mang en alv har mistet livet i denne striden.

Dette var før Figorenius den Fredbringende brøt inn og stiftet fred mellom rasene. De siste årene har alvene holdt fred med hverandre. Og områdene hvor deres krig har stått, har blitt fredet. Det har fått navnet Lunamark.

Mørkalvene er alvenes strake motsetning. Der alvene er edle, er mørkalvene slue, dere alvene kjemper til siste slutt er mørkalvene feige og kjemper bare kamper de vet de vil vinne. Noen likheter er det likevel mellom alvene og mørkalvene, de er for eksempel begge kloke, og er mestere med magi. Mørkalvene er arrogante og maktsyke, og har ikke skrupler for å forråde sine egne hvis prisen er høy. Mørkalvene er bleke eller grå i ansiktet, og har ofte svart hår. De går også mye kledd i svart.

Typiske mørkalvroller er speidere, magikere, krigere, prester, (menneske)treller og lignende.

Både høyalvene og mørkalvene prater det samme språket, alvisk. (In-laiv prater spillerne ENGELSK, og de som ikke kan alvisk må SELVFØLGELIG spille som om de ikke skjønner noe som helst.)

4.4 Dvergene

Dvergene ble skapt av Renan, Guden for alt liv. De ble skapt for å beskytte fjellheimene. Drephir svarte på dette ved å la dem smake grådighetens frukt. I dag holder dvergene seg for det meste i dverghallene sine, og er lite sett av Storfolket. Dvergenes hovedstad i Stulaaria heter Snorle. Dvergene prater det samme målet som menneskene.

Dvergene i Stulaaria er av høyde litt lavere enn vanlige mennesker, for menn rundt 150-160 cm og for kvinner litt lavere. De er imidlertid mye kraftigere enn mennesker, og er derfor lett gjenkjennelige. De er også lette å kjenne igjen på grunn av de karakteristiske skjegget, som både kvinner og menn får i tidlig alder, og er svært stolte av. Dvergene lever litt lenger enn menneskene, rundt 90 år.

Av natur er dverger svært griske, meget glade i penger og edelsteiner, dette fordi Drephir lot dem smake grådighetens frukt. Dette gjør dem til glimrende handelsmenn og mestere i å prute, noe de ofte tjener store summer på fra mennesker. Dvergene er også svært stas, de gir seg nesten aldri først i diskusjoner, og er svært stolte. Dette gjør at dvergene stadig vekk havner i slagsmål og slåsskamper med hverandre og andre – som de som regel vinner, for dvergene er glimrende slåsskjemper. I kamp er dvergene staute, standhaftige og sterke, og vet hvordan de skal behandle både økser, hammere, sverd, dolker og armbrøster, men buer har de en naturlig skepsis til. Kanskje kommer dette av at pil og bue er et klassisk alvevåpen, og dvergene er fra gammelt av litt skeptiske til alvene. Det har aldri vært noen åpen konflikt, og dvergene og alvene hjelper hverandre og er ofte allierte i kampen mot orker og lignende, men dvergene er likevel litt skeptiske. Dvergene er også svært skeptisk til magi, og noen magikere finnes ikke i Snorles haller. Dvergene har bare såkalte runesmeder, som inngraverer en slags magiske inskripsjoner i våpen og rustninger, men dette hevder selvsagt dvergene ikke har noe som helst med magi å gjøre. Dvergene glemmer aldri, og de er opphavet til at mange konflikter som for lengst burde vært glemt, har blusset opp igjen. Andre raser irriterer seg ofte over at dvergene er litt trege til å ta beslutninger, men dette kommer av at dvergene tenker svært nøye gjennom ting før de gjør noe. Dvergene er på ingen måte overilet, men de kan likevel handle kjapt hvis det trengs, for eksempel i kamp.

Typiske dvergeroller er smeder, runesmeder, krigere, adelsfolk, gullsmeder og lignende.

4.5 Orkene

Orkene ble skapt av Drephir for å forpuste Maldóns perfekte og klissete skaperverk.

Orker er dumme, primitive, og glade i penger. Dette gjør dem til en enkel leiesoldat for folk med penger eller kjøtt å betale dem med. Orkene blir ofte brukt som

soldater for mørkalver eller noen barbarstammer, orkene lar seg lett lede av sterke ledere med penger. Orkene finner stor glede i å drepe, så dette er ofte noe de tjener på selv også. Orkene er likevel mer lojale mot penger enn mot noe annet, og kan derfor lett overtales til å skifte side under en kamp eller lignende, hvis den andre siden skulle betale mer. Som oftest vil imidlertid ikke fiendene deres få tid til å tilby dem så mye før de blir drept. Orkene er ekstremt dumme, og hvis de kan telle lenger enn 2, er de kun i form av "mange, flere, enda flere". Orkene holder noen ganger slaver for å få mat. Orkene er store og kraftige, grønne eller sorte i huden med fillete klær.

Det aller store flertallet av orkene er krigere, den til enhver tid sterkeste krigeren vil bli høvdinger. I noen sjeldne tilfeller har orkene med seg sjamaner, som kan en veldig simpel form for magi. Disse kan minne litt om medisinmenn.

5 Geografi

Stulaaria er ett av kontinentene på Tuells. Lite vites om de andre kontinentene, da det har vært lite kontakt mellom kontinentene.

5.1 Orkmyr

Orkmyr er et av de mest utforskede og ukjente områdene på Stulaaria. Hit går få inn, og enda færre kommer ut igjen med livet i behold. Terrenget er preget av tett skog og sump, og ingen har oversikt over hva slags vesener som lusker rundt i Orkmyrs dype skoger.

Det man vet er at det holder til flere stammer med orker i dette området. Disse kommer noen ganger inn i landene rundt for å plyndre og stjele, og kan være litt av en plage for regioner som Gyngonia, Hamormark og Rosnathan. Dette området har Høykongen ingen kontroll over, selv om det ligger under hans krone

5.2 Vademel

Vademèl-skogene er skogsalvenes område i Stulaaria, og befinner seg på østsiden av kontinentet. Her finner du de største, eldste og vakreste trærne på Stulaaria, for Vademèl-skogene er av de frodigste menn har kjent til. Her bor skogsalvene og de få gjenlevende høyalvene, og området er godt beskyttet av speidere og skogvoktere langs grensen. Lederen for alvene, høyalven Aramél, er også øverste myndighet i dette området.

Vademèl-skogene er, sammen med Sortskog og Neoni, et av de få områdene som ikke ligger under Høykongens krone, men styrer seg selv.

5.3 Sortskog

Sortskog er mørkalvenes hjemland, og befinner seg nord og nordvest for Clayrite. Lederen for dette området er Belsemdòralas, som også er mørkalvenes leder.

Sortskog er mørk og dyp, men likevel vakker. Skogen er farefull, men den som våger seg inn i dens indre kan oppleve en skjønnhet det knapt finnes maken til. Skogens grenser er godt bevoktet, og den som trer innenfor kan vente seg en pil i ryggen fra mørkalvenes buer.

Mange er legendene om de enorme underjordiske gangene som skal finnes under Sortskog, men hvorvidt det er noen sannhet i disse legendene, vet få andre enn mørkalvene selv. Det finnes også utallige legender om alskens skapninger som finnes i Sortskog, og som visstnok skal komme fra dype, underjordiske ganger, men disse legendene er det enda færre som tror på enn dem om de underjordiske gangene selv.

Sortskog er, sammen med Vademøl og Neoni, et av de få områdene som ikke ligger under Høykongens krone, men styrer seg selv.

5.4 Rabram

Rabram er en av de største og mektigste regionene på Stulaaria, og ligger sørøst på kontinentet, sør for Clayrite. Hovedstaden er Rabram by. Området er preget av dype skoger og skogkledte åser. Den nåværende fyrsten er GAltung den Gyselige.

Rabram er, som Clayrite, blant de mest utviklede delstatene i Høykongeriket. Rabram er riktignok ikke så urbant som Clayrite, men Rabram by er likevel en av de største på kontinentet. Kulturen i Rabram er på mange måter mer barbarisk enn i Clayrite, og i nabolandet er det mange som bruker denne nedtegnende betegnelsen på sine naboer. I Rabram, derimot, er Barbar en ærestittel som tilsier at du er et modig og stolt individ som ikke lar deg trække på. Objektivt sett er levevanene svært forskjellige fra Clayrite, og for eksempel klesstilen skiller seg svært fra Clayrites. Rabramerne er heller ikke på langt nær så opptatt av regler og normer for høflighet og lignende, og landet er mye mer egalitært enn Clayrite.

Fram til 2992 var forholdet med nabostaten Clayrite svært godt. I 2992 endte imidlertid Clayrite opp i krig med nabolandet Gyngonia. Da Rabram nektet å hjelpe Clayrite i krigen, ble forholdet mellom statene forsuret. Krigen var fort vunnet for Clayrite, det var nærmest overkjøring, men det gode forholdet mellom Rabram og Clayrite ble definitivt ødelagt. De neste årene ble forholdet mellom statene dårligere og dårligere, og like før Figorens Siste Gilde lå de på randen av krig. Også maktkampen om hvem som eventuelt skulle bli Høykonge i et nytt Høykongerike bygget opp under denne konflikten.

Selv om de to landene, sammen med alle de andre regionene i Stulaaria, ble forent til ett Høykongerike på Gildet, er forholdet fortsatt spent, og mange frykter at den skjøre alliansen ikke vil holde.

5.5 Clayrite

Clayrite ligger sørøst på Stulaaria. Hovedstaden, Clayrite by, ble bygget i år 2173, på alvenes årlige samlingspunkt. Den første Kongen av Clayrite; Krokung Gastlasson, fikk landet i gave fra alvene, og landet ble kalt opp etter alvenes navn på stedet (clayrite = leirerituale). Landskapet er preget av lavland, sletter og spredt skogvekst. I dag er Stuleif Steinfjes fyrste over Clayrite.

Clayrite er blant de høyest utviklede regionene på Stulaaria. Den teknologiske utviklingen har kommet langt, og Clayrite by er en av de største på Stulaaria. Clayrite er svært høykulturelt, og svært bundet av normer, regler og tradisjoner. De har en sterk adel, og landet er svært klassedelt. Det er også svært mange regler om høflighet som alle forventes å følge.

Clayrite har i lang tid vært, sammen med Rabram, en av de to mektigste rikene på Stulaaria, og den posisjonen innehar de enda, selv om de to landene ligger under samme krone. Fram til 2992 var forholdet med nabostaten Clayrite svært godt. I 2992 endte imidlertid Clayrite opp i krig med nabolandet Gyngonia. Da Rabram nektet å hjelpe Clayrite i krigen, ble forholdet mellom statene forsuret. Krigen var fort vunnet for Clayrite, det var nærmest overkjøring, men det gode forholdet mellom Rabram og Clayrite ble definitivt ødelagt. De neste årene ble forholdet mellom statene dårligere og dårligere, og like før Figorens Siste Gilde lå de på randen av krig. Også maktkampen om hvem som eventuelt skulle bli Høykonge i et nytt Høykongerike bygget opp under denne konflikten.

Selv om de to landene, sammen med alle de andre regionene i Stulaaria, ble forent til ett Høykongerike på Gildet, er forholdet fortsatt spent, og mange frykter at den skjøre alliansen ikke vil holde.

6 Annet

6.1 Penger

De aller fleste land og områder i Stulaaria bruker de samme myntene og pengesystemet.

$$1 \text{ gullmynt (GP)} = 10 \text{ sølvmynter (SP)}$$

Under følger en liten liste over hva ting koster, slik at spillerne har en grunnleggende forståelse av hva pengene er verdt.

<i>1 krus øl / 1 glass vin</i>	1 SP
<i>1 måltid mat</i>	2 SP
<i>1 dagslønn</i>	3 - 7 SP
<i>1 dags losji</i>	5 SP
<i>1 sett reiseklær</i>	5 GP
<i>1 sverd</i>	30 GP
<i>1 ku / okse</i>	10 – 15 GP
<i>1 hest</i>	200 GP