



ANIMALIA

Av Nils-Erik Lindström

Animalia är en antropomorf spelvärld för Tassar och Morrhår. Ifall du ska spela i Animalia bör du ladda ner reglerna för antropomorfa spelvärldar, moderna eldvapen och möjligtvis hjältepoäng från www.tassarochmorrhår.se.

I Animalia kan dina rollpersoner uppleva äventyr i form av paranoida spionthrillers à la Le Carrés böcker om George Smiley, eller så kan du utnyttja reglerna för hjältepoäng i James Bondinfluerade actionspel. Det går även utmärkt att upptäcka världen i Indiana Jones-liknande äventyr i jakten på Lapis Ortis eller lite mer hårdkokta Philip Marlowe-inspirerade deckaräventyr. Eller så kan SL utsätta rollpersonerna för Cthulhu-influerade skräckäventyr med kulter som dyrkar mörka gudar.

Ett lite mer avancerat sätt att spela i Animalia är under någon tidigare epok i planetens historia. Äventyren skulle kunna utspela sig på 100-talet efter Anima och rollpersonerna vara medborgare i Trimontes imperium. Eller varför inte låta dem vara musketörer under Forganias storhetstid på 1600-talet?

Allmänt om Animalia

Spelvärlden liknar vår egen. Det är samma gravitation på Animalia som på Jorden. Samma plantor och samma djur. Samma fysikaliska regler gäller för spelvärlden som för vår egen verklighet.

Den enda stora skillnaden mellan vår värld och Animalia är att Animalia befolkas av antropomorfa djur. Någon gång i urtiden började ett väldigt stort antal arter utveckla intelligens, upprätt gång och organiserat samhälle. Väldigt många arter tog ungefär samtidigt klivet till Animalia Magna, storartade djur. Fortfarande debatterar forskarna på Animalias universitet på vad det vad som orsakade "Det stora klivet", orsakerna är långt ifrån klarlagda. Parallellt med Det stora klivet levde ointelligenta djur vidare i det vilda. Det innebär till

exempel att intelligenta noshörningar bor i städer parallellt med att "vanliga" ointelligenta noshörningar strövar omkring på savannen i Iliswe.

Teknisk nivå

I Animalias nutid har djuren uppnått ungefär samma teknologiska nivå som vi hade ca 1975-1980. Det innebär att datorer existerar, men de används framför allt av myndigheter för att hålla stora datamängder. Hemdatorer börjar dyka upp på den privata marknaden, men de är inte särskilt kraftfulla och har inte slagit igenom hos allmänheten ännu.

Telefoner finns i nästan varje hem men mobiltelefoner existerar inte ännu. Det närmaste mobiltelefoner man kommer är de som ämbetsmän och vissa företagschefer har monterade i sina bilar.

Formulär, arkiv och dokument förekommer nästan uteslutande som papperskopior. De digitala formaten vi är vana vid ifrån vår värld är endast i sin linda.

Det finns inga digitala kameror. Kameror fångar sina bilder på filmrullar som sedan måste framkallas. Färgfilm är väl utvecklad. Underrättelsetjänster använder ofta mikrofilm för att fota dokument och kunna smugla ut bilderna.

Begrepp i Animalia

Animalia Magna

Ungefär "Storartade djur" på montelingua. Tänkannde djur. Begreppet inbegriper de djurarter som tagit "Det stora klivet" från vanliga ointelligenta djur till tänkande och upprättgående varelser.

Det är bara landlevande djur som tagit Det stora klivet, så vitt någon av samhällena på Animalias yta vet. Vissa ättlingar till djur som kanske lever i vatten men andas syre har också tagit Det stora klivet, såsom krokodiler och sälar. På Animalia har man ännu inte stött på en djurart med gälar som utvecklat intelligens.

Men bara för att man inte stött på några undervattencivilisationer innebär det inte att de inte existerar. Forskare på Animalia debatterar ifall det möjligtvis skulle kunna förekomma organiserade samhällen i de djupa gravarna på världshavens botten. Områden som de landlevande djuren bara utforskat en bråkdel av.

Lapis Ortis, födelsestenen.

Lapis Ortis omnämns av Basileios filosofer som en legend från forna Platerhynkos om en sten som föll från himlen. Stenen splittrades på väg ner mot jorden och dess skärvor spreds över Animalia. Alla djur som vidrörde en skärva från Lapis Ortis begåvades omedelbart med Det stora klivet. De blev en av Animalia Magna. De fick intelligens. Deras kroppar förändrades och de blev upprättgående, med fem fingrar på varje hand och fem tår på varje fot.

Ingen har hittat bevis på att Lapis Ortis existerar. Men vem vet? Kanske finns det skärvor av den där ute i världen.

Historia

Ca. 200 000 f.a. (före Anima). Det stora klivet. En stor mängd arter blir Animalia Magna. De utvecklar en stenålderskultur ungefär samtidigt.

Ca. 25 000 f.a. Den senaste istiden avslutas.

Ca. 4000 år f.a. Faraoner bygger pyramiderna i forna Platerhynkos. Legender berättar att Farao Ankhenaten höll en magus i sin sold som ägde en skärva av Lapis Ortis.

Ca. 2000 f.a. Bronsåldern inleds.

Ca. 1000 f.a. Chin enas och dess förste kejsare kröns.

Ca. 300 f.a. De stora filosoferna i Basileio har sin storhetstid.

Ca. 300 f.a. Vunhar föds i Samir. I vuxen ålder grundar han religionen Vunhari.

Ca. 50 f.a. Trimonte blir den dominerande stormakten.

0 Animas födelse. Pantersonen. Grundaren av Vite Anima.

115 e.a. (efter Anima). Trimonte når sin största utbredning.

250 e.a. Vite Anima (Anima Alba) blir statsreligion i Trimonte.

Ca. 500 e.a. Järnåldern inleds.

643 e.a. Siste kejsaren av Trimonte faller för en invaderande nordlig barbarhär.

762 e.a. Sakladjad börjar predika i Kertenkele Krala i Marabala.

783 – 613 e.a. Sakladjad erövrar hela norra Iliswe.

813 e.a. Sakladjad avlider och hans rike faller sönder i interna stridigheter.

Ca.900 e.a. Brauchland blir det ledande medeltida samhället.

1602 e.a. Upptäcktsresanden från Forgania "upptäcker" Nordnimeria och grundar kolonier där. De tränger successivt undan eller assimilerar ursprungsbefolkningen som lever på stenåldersnivå.

1650 e.a. Forgania blir den rådande stormakten. De ser sig ledande i kultur och vapenmakt.

1803 e.a. Nimeriska frigörelsekriget. De Nimeriska kolonierna, stödda av Grand Mercia, frigör sig ifrån Forgania.

1850 e.a. Grand Mercia blir stormakt. De etablerar en mängd kolonier över hela planeten. Grand Mercia har världens mäktigaste flotta, och kallar sig "herrar över haven".

1904 e.a. Samhällssystemet "Vaneengaan" vinner laga kraft i Sydiliswe. Det syftar till att hålla isär den styrande klassen från underklassen.

1912 e.a. Pan-Animaliska Förbundet grundas. En mötesplats för alla nationer att reda ut sina meningsskiljaktigheter på. Syftet med PAF är att undvika krig med hjälp av diplomati. Högkvarteret ligger i Grand Mercias huvudstad Wharfmoor.

1916 e.a. Olja hittas i Marabala. Emir Hakim Al Mansur Al Saddur blir hastigt en av världens rikaste män.

1918 e.a. Ett kommunistiskt uppror i Dlovodia startar och leder till många års inbördeskrig.

1932 e.a. Siste kejsaren av Dlovodia avsätts och avrättas av kommunistiska upprorsmän. Dlovodia blir kommunistiskt under talman Pjotr Smolkas ledning.

1940 e.a. Grand Mercia börjar stagnera. Nimeria blir mer och mer den rådande stormakten.

1954 e.a. Itto erövrar delar av Chin. Stigande spänning mellan Itto och Nimeria

1955-1962 e.a. Itto-Nimeriska kriget. Avslutas med att Nimerierna uppfinner och släpper en atombomb över Itto.

1956 e.a. Den första Grand Mercianska kolonin i Iliswe uppnår självständighet.

1957 e.a. Samir frigör sig från Great Mercia. Men länderna är fortfarande nära allierade med varandra.

1963 e.a. Dlovodia deklarerar att även de har tillgång till kärnvapen. Detta blir inledningen till ett kallt krig mellan Dlovodia och Nimeria samt deras allierade.

1965 e.a. Dura bryter sig fri från Samir efter en lång tids oroligheter.

1965 e.a. Dlovodia och dess allierade isolerar sig mer och mer. Ett ingenmansland etableras mellan de kapitalistiska länderna i väst och Dlovodia och dess allierade.

1975 e.a. Nutid i Animalia.

Religioner i Animalia

Kertenkele Krala

En religion som uppstod i forna Marabala som dyrkade Krala, förste av ödlor och drottning över alla djur. Kertenkele Kralas anhängare menar att odlan Krala var det första djuret som tog Det stora klivet. Krala uppfylldes av gudomlighet i och med upphöjelsen. Därigenom blev hon drottning över alla övriga djur. Hennes ord lag och hennes barn (dvs. Alla ödlor) ödesbestämde att härska över världen. Alla andra religioner är irrläror om maktlösa gudar. 762 e.a. började en självutnämnd profet Sakladjad, predika att inte bara ödlor, utan alla djur, ingick i Kertenkele Krala. Först motarbetades Sakladjad av mer traditionella element i religionen, men redan 783 upphöjdes han till dess ledare.

I och med Sakladjads upphöjelse till religionens överhuvud påbörjade han ett erövringskrig över den kända världen. Under de närmaste 30 åren föll hela norra Illiswe för Sakladjads här. Till slut hotade Sakladjad och Kertenkele Krala invadera Pororea.

Ledarna i Forgania, Pergamon och Basileo förberedde sig för det värsta när Sakladjad 813 e.a. plötsligt avled av hög ålder. Tämmligen omedelbart föll hans rike samman då Sakladjads generaler och söner sinsemellan började strida om rätten att styra riket.

I dagsläget är norra Illiswe anhängare av Kertenkele Krala. Även ifall nästan alla föredrar Sakladjads mer moderata tolkning av Kertenkele Krala, så finns det ett antal bokstavstroende extremister som håller vid att enbart ödlor skall styra över andra djur. Därför utför de terrordåd med det uttalade målet att fördriva alla andra djur än ödlor från "Kralas länder".

Vite Anima/Anima Alba

Anima föddes som en vit panter i en provins till Trimonte. Pantern bröt med Trimontes panteon av gudar och skapade en egen religion där han

hävdade att det enbart fanns en enda gud och att han var dennes son. Han predikade fred och kärlek. Den vita pantern Anima följdes så småningom av tusentals troende, men fångades av Trimontes soldater och led martyrdöden.

Först var religionen Vite Anima (Anima Alba, som den kallades på Montelingua av Trimonte) förbjuden i Trimonte. Dess troende förföljdes och döddes. Men ca 250 blir kejsar Dorius konverterad till religionen och gör den till statsreligion.

Vunhari

På 300-talet f.a. föddes elefanten Vunhar i landet Samir. Han reste mycket tills han en dag slog sig ner under ett träd i östra Samir och började predika fred och inre frid. I och med det grundade religionen Vunhari, en religion som numera spritt sig till stora delar av Chingo och Koralia. Religionen fokuserar på hur själen reinkarneras i en ny individ. Men enligt Vunhar återkommer själen ständigt i en form man själv förtjänat. Vunhar predikade att alla själar är trötta på att leva och söker frid. Därför skall man försöka uppnå intet genom att inte skada någon levande varelse och leva ett fridfullt liv i meditation. Ifall livet levs så, kommer själen inte att återfödas utan äntligen få flyta ut i intet och få frid, efter att individen dött.

Kontinenter/världsdelar

Illiswe

Att liknas vid Afrika. Här ligger Platerhynkos, Marabala och Sydiliswe.

Pororea

Påminner om Europa. Här ligger Forgania, Brauchland, Mantemark och Perigamo.

Nordnimeria

Liknar Nordamerika. Här ligger United Nimeria.

Sydnimeria

Påminner om Sydamerika. Dramatiska berg och ogenomträngliga regnskogar.



Koralia

Bergig kontinent med höga berg och täta regnskogar. Mot kusten bryts landskapet upp i otaliga risodlingsterrasser.

Barkarien

Stor kontinent med allt ifrån kala öknar till tajga och vidsträckta skogar.

Chingo

Öknar, bambuskogar och grässlätter som alla bryts upp av meandrande floder och risodlingsterrasser. Alla landskap får plats under Chingos himmel.

Länder och platser

Här följer en lista med fakta om de tongivande länderna i Anima.

Basileo

Befolkningsmängd: 8 miljoner invånare

Huvudstad: Astrafigo

Styrelsesätt: Militärdiktatur

Ledare: General Nikias Pankratios (Grävling)

Valuta: Basilak

Språk: Basilekos

Namngivning: Grekisk

♂: Antigon, Hector, Solon, Dimitrios

♀: Ariadne, Harmonia, Eleni, Thalia

Basileo är ett land som framför allt livnär sig på turism. Efter ett mindre kommunistiskt uppror tog militären makten 1964 och har styrt landet sedan dess. På ytan råder lugn och fred i landet, kommunistupproret krossades redan 1965, men alla som misstänks vara kommunist sympatisörer kastas hastigt och skoningslöst i fängelse, eller värre.

Bundesrepublik Brauchland

Befolkningsmängd: 54 miljoner

Huvudstad: Brauchenburg

Styrelsesätt: konstitutionell republik

Ledare: Förbundskansler Martha Weber (Anka)

Valuta: Bundesmark

Språk: Brauchish

Namngivning: Tysk

♂: Mathias, Herman, Geroen, Gynther

♀: Helga, Christine, Sabine, Brigitte

Brauchland består av ett antal furstendömen som sedan medeltiden löst hållits samman i vad som kallats Brauchland. 1896 sammansvetsades furstendömen i Bundesrepublik Brauchland. Ett rike som sedermera övergått till en republik. Brauchlands invånare är mycket ordningsamma och brukar av icke-Brauchländare anses som väldigt bundna av regler. Brauchland är också känt för sin goda öl och stabbiga mat. Sedan 1950-talet är Brauchland nära allierat med Nimeria.

Chin

Befolkningsmängd: 230 miljoner

Huvudstad: Chungbao

Styrelsesätt: Monarki

Ledare: Ming Yan Li (Trana)

Valuta: Ping

Språk: Chin Yen

Namngivning: Kinesisk

♂: Liang, Wang, Hu, Xue, Hong

♀: Ai, Mei, Fan, Li, Ling

Traditionstyngt uråldrigt rike som fortfarande styrs av en "Tusenårakejsare". Kejsaren Ming Yan Li hävdar sin börd obrutet 100 generationer bakåt i tiden. Det kejsarliga palatset är en stad inuti staden och Chin styrs lång ifrån flådiga kammare långt ifrån den allmänna fattigdom som råder på Chins landsbygd. Sedan 1955 har ett lågintensivt inbördeskrig med kommunistisk gerilla rasat i landet.

Dlovodia

Befolkningsmängd: 241 miljoner

Huvudstad: Gabrilograd

Styrelsesätt: Kommunistisk enpartistat

Ledare: Zakharov Yodeslav Beria (Gris)

Valuta: Gobel

Språk: Yezeki

Namngivning: Rysk

♂: Boris, Feodor, Oleg, Radko

♀: Ekaterina, Tamara, Olga, Rufina, Yulia

Kommunistisk stormakt. Styrs av grisar med devisen "alla djur är jämlika". Deras motståndare tillägger "men andra är mer jämlika än andra". Bara att yttra den frasen är högförräderi. Dlovodia har varit kommunistiskt sedan 1918, snart 60 år sedan. Landet är inne på sin 11:e femårsplanen. Dlovodia stöder inofficiellt kommunistiska gerillor i ett flertal länder. Ofta finner sig Dlovodia i konflikt med Nimeria och Nimerianska intressen. Precis som Nimeria har Dlovodia tillgång till en hel del kärnvapen.

Dura

Befolkningsmängd: 36 miljoner

Huvudstad: Samarkesh

Styrelsesätt: militärdiktatur

Ledare: General Naveen Khan (Tiger)

Valuta: Durr

Språk: Samiri, Anglic

Namngivning: Indisk

♂: Ajay, Bijay, Devraj, Gopal, Khan, Minesh, Naveen, Rajiv, Vijay

♀: Amala, Chanda, Gita, Lalita, Neela, Rohanna, Swarna, Tara

Tidigare en koloni till Great Mercia. Landet fick sin frihet 1957 i samband med att Samir vann sin självständighet. Dura tillhörde Samir under 7 år, men 1965 bröt sig Dura ut från Samir efter en lång period av religiösa oroligheter. Befolkningen i Dura tillhör främst Kertenkele Krala, emedan Samiraner följer Vunhari. I samband med frigörandet från Samir tog militären makten och landet har styrts av General Naveen Khan sedan dess.

Under de senare åren har stämningen mellan Dura och Samira skärpts. Många tror att det snart blir krig dem emellan. Dura är ett fattigt land som framför allt livnar sig på att med sin fattiga och billiga arbetskraft producera billiga tyger åt andra länders butiker. Det mesta av pengarna som staten drar in går dessvärre till militären inför ett hotande krig.

Forgania

Befolkningsmängd: 49 miljoner

Huvudstad: Lorie

Styrelsesätt: Republik

Ledare: President Francois leCroix (Groda)

Valuta: Livre

Språk: Forg

Namngivning: Fransk

♂: Francois, Hercule, Pierre, Antoine

♀: Marie, Amelie, Catherine, Michele, Odette

Forgania är en gammal Pororeansk stormakt, sedan länge överskuggad av Grand Mercia. Under 1800-talet och det tidiga 1900-talet styrde Forgania över flera kolonier i Iliswe och Koralia. Numera har landet bara kvar kontrollen över några få av dessa. Forganias innevånare är stolta över sin långa historia och formligen älskar Forganiansk mat och vin.

Gamaya

Befolkningsmängd: 7 miljoner

Huvudstad: Gamaya City

Styrelsesätt: Enpartistat

Ledare: Kamrat Gap Nam Hoi (Siameskatt)

Valuta: Ingen officiell, man idkar byteshandel

Språk: Gamay

Namngivning: Kambodiansk

♂: Phirun, Nean, Munny, Pheakdei Sovann

♀: Mealea, Chantrea, Jorani, Kalliyon

Tidigare Forgiansk koloni. 1963 tog en extrem vänstergrupp makten efter ett blodigt inbördeskrig. De styr landet med en järnhand av terror. Landet är otroligt isolerat och det är väldigt svårt för utomstående att ta sig in. Gamayas ledare försöker avveckla industrialism och pengaekonomi totalt. Befolkningen tvingas ut från städerna till landsbygden. Det ryktas om summariska avrättningar av intellektuella och "imperialistsympatisörer".

Gamayas ledning är officiellt kommunister, men de är så extrema att till och med Dlovodia inte vill ha med dem att göra. Sedan 1963 har Gamaya blivit en av Animalias mest isolerade länder. Ingen

utomstående får besöka landet, och det är väldigt svårt att ta sig ut från landet.

Great Mercia

Befolkningsmängd: 43 miljoner

Huvudstad: Wharfmoor

Styrelsesätt: Konstitutionell Monarki

Ledare: Premiärminister Adam Cottonsfield (Får)

Valuta: Quid

Språk: Anglic

Namngivning: Engelsk

♂: James, Henry, Fred, Adam, Peter

♀: Juliette, Amelia, Sophie, Lori, Jenna, Alice

Great Mercia är ett forna kolonialimperium som fortfarande slänger sig med väldigt stor makt. Landet tappade dock kontrollen över många av sina kolonier i Iliswe och Koralia under 1950-talet.

Great Mercia styrs av en premiärminister och en tvåkammarsriksdag, men på pappret leds landet av sin drottning, Dorothy Lindor. Hon är mycket populär. Great Mercia har fortfarande en världsomspännande säkerhetstjänst, GMSS (Great Mercia Secret Service).

Itto

Befolkningsmängd: 87 miljoner

Huvudstad: Yomi

Styrelsesätt: Konstitutionell Monarki

Ledare: Premiärminister Asahi Mitomasu (Tvättbjörn)

Valuta: Yen

Språk: Origasu

Namngivning: Japansk

♂: Arata, Eiji, Fumio, Hotaka, Katashi, Mikio, Takeshi

♀: Akane, Azumi, Jun, Kei, Mizuki, Yumiko

Fram till 1962 var Itto en asiatisk stormakt under sin kejsare Arata Yamatori. Men efter att landets stormaktsambitioner lett det in i ett förödande krig med United Nimeria, ett krig som avslutades med att UN släppte en atombomb över storstaden Hanabira. Sönderbombat och brutet

kapitulerade kejsaren sitt land till UN. Landet styrs numera demokratiskt av en premiärminister och en riksdag. Kejsaren är fortfarande högt hållen och riksdagen har en stor nationalistisk falang i riksdagen. Itto är idag nära allierad med United Nimeria.

Mantemark

Befolkningsmängd: 20 miljoner

Huvudstad: Bareborg

Styrelsesätt: Parlamentär demokrati

Ledare: Stadsminister Hugo Fågelhem (Hund)

Valuta: Krona

Språk: Mantesiska

Namngivning: Svensk

♂: Erik, Hugo, Jörgen, Karl, Oskar, Per, Sven, Ture

♀: Anna, Fia, Jessica, Johanna, Lisa, Maria, Petra, Sofie, Vera

Demokratiskt land som styrs av en socialdemokratisk statsminister med majoritet i riksdagen. Landet ligger alldeles intill Dlovodia men har en uttalad militär neutralitet. Trots detta är den allmänna uppfattningen att Mantemarks militär och underrättelsetjänst hellre samarbetar med Nimeria än Dlovodia. Landets position, mitt emellan två stormakter inblandade i ett kallt krig, har gjort det till skådeplatsen för många av stormakternas spionuppställningar.

Marabala

Befolkningsmängd: 30 miljoner

Huvudstad: Al Khatalar

Styrelsesätt: Monarki

Ledare: Emir Abdullah Hussein Al Hakim Al Mansur Al Khatalari (Ödla)

Valuta: Menar

Språk: Marabalisk

Namngivning: Arabisk

♂: Asif, Azara, Baraka, Haroun, Elias, Suleiman, Youssef

♀: Alya, Amina, Basmah, Fatima, Ghaliya, Jana, Kalila, Maram

Födelseplats för Sakladjad och religionen Ker-tenkele Krala. Marabala var en stormakt i slutet

av 700-talet, men riket föll samman i interna stridigheter efter att Sakladjad avlidit. Marabala själv förföll snart i fattigdom. 1916 hittade man olja i landet och Emiren av Marabala blev en av världens rikaste män. Numera lever alla i landet i stort välstånd i städerna, men ute på landsbygden ser inte bönderna mycket av oljepengarna. Landet har också en stor turistindustri. Många utländska oljebolag intrigerar om rättigheten att få utvinna olja i någon av Marabalas många oljefält.

Beduinerna som reser kors och tvärs över norra Iliswe faller med ojämna mellanrum in i stridigheter klaner emellan. Något som kan försätta en intet ont anande turist mitt i en oväntad småstrid.

Perigamo

Befolkningsmängd: 53 miljoner

Huvudstad: Trimonte

Styrelsesätt: Republik

Ledare: President Georgio Urbo (Räv)

Valuta: Lira

Språk: Perigami

Namngivning: Italiensk

♂: Alfredo, Alonso, Bernardo, Daniele, Luigi, Nicola, Vincente

♀: Alessandra, Celia, Gabriella, Ilaria, Letizia, Paola, Sonia, Vittoria

Trimontes moderna ättlingar. Riket är stolt över sin historia och staten får in mycket pengar från turister som besöker landets otaliga gamla ruiner. Släkt och familj är väldigt viktigt för invånarna, heligast är middagen då familjen gärna samlas under samma tak. Den genomsnittlige Perigamen uppskattar god mat såväl som gott vin och goda ostar.

Landet har problem med korruption och organiserad brottslighet som går långt upp i samhällshierarkin. Dess mest ökända brottsyndikat är La Congiunto, som livnär sig på allt från beskyddarverksamhet till bankrån, kidnappningar och drogmuggling och försäljning.

Predjet

Befolkningsmängd: 26 miljoner

Huvudstad: Nunghet

Styrelsesätt: Monarki

Ledare: Kung Nanamal Bumbibol III (Panda)

Valuta: Samal

Språk: Predjeti

Namngivning: Thailändsk

♂: Kamon, Monkut, Preecha, Somchai, Suchart, Thaksin

♀: Anong, Kanya, Malai, Mali, Pakpao, Ratre, Siriporn, Ubon

Ett land med Vunhari som statsreligion. Landet styrs av den väldigt populära Kung Nanamal Bumibol III. Han ses av nästan alla som en välvillig härskare. Befolkningen hålls lyckligt ovetandes om alla intriger vid hovet.

Predjet livnär sig framför allt på turism. Alla de från andra riken som besöker landet för alla gamla lämningar från landets rika historia. För att inte nämna alla de fina badstränderna och hotel- len där turister kan förlösa sina dagar.

Samir

Befolkningsmängd: 66 miljoner

Huvudstad: Arabad

Styrelsesätt: konstitutionell republik

Ledare: Premiärminister Sudir Singh (Apa)

Valuta: Sama

Språk: Samiri, Anglic

Namngivning: Indisk

♂: Ajay, Bijay, Devraj, Gopal, Khan, Minesh, Nav-veen, Rajiv, Vijay

♀: Amala, Chanda, Gita, Lalita, Neela, Rohanna, Swarna, Tara

Samir är en före detta koloni åt Great Mercia. Innan Great Mercia erövrade landet bestod det av en uppsjö fristående furstendömen. År 1957 vann landet sin frihet från Great Mercia. Men länderna är fortfarande nära allierade med varandra. 1965 bröt sig nordvästra delen fri från Samir för att skapa riket Dura. Stora motsättningar råder mellan Samir och Dura,

många viskar om att det möjligen bryter ut ett krig snart mellan länderna. En av grunderna till motsättningen är att Samiarnas tillhör Vunhari och större delen av Dura:s befolkning dyrkar Kertenkele Krala.

Samir är ett land med många fattiga bondbyar och odlingsmarker. I de kvarvarande djunglerna kan man fortfarande råka stöta på vilda tigrar och elefanter.

San Christobal

Befolkningsmängd: 12 miljoner

Huvudstad: Pueblo Bravo

Styrelsesätt: Militärdiktatur

Ledare: Commendante Hernán Márquez (Panter)

Valuta: Christobali Bucks

Språk: Habla

Namngivning: Spansk

♂: Aurelio, Bautista, Carlos, Eladio, Juan, Pablo, Raol, Velasco

♀: Aleta, Alba, Carmela, Esmeralda, Ines, Juanita, Marisol, Sonia, Renata

San Christobal är ett fattigt land som sedan 1968 styrs av Commendante Hernán Márquez. Han tog makten i en militärkupp och styr landet med järnhand. Soldater ses ofta ute på gatorna. San Christobal är djupt inbegripen i ett kommunistiskt uppror lett av Labriego Péro ("bonden Pero"). Det är en officiell hemlighet att Commendante Márques regim backas upp av Nordnimeria.

Sydiliswe

Befolkningsmängd: 30 miljoner

Huvudstad: Sterkfontein

Styrelsesätt: Parlamentär republik

Ledare: President Antoon van Vliet (Hjort)

Valuta: Band

Språk: Sydiliswiska, Anglic

Namngivning: Holländsk

♂: Antoon, Arie, Bastiaan, Dirk, Gerlof, Jaap, Jeroen, Lammert, Piet

♀: Anneke, Carolien, Drika, Famke, Heintje, Jetta, Katrijn, Marieke, Tineke, Willemijn

Sydiliswe erövrades av Great Mercia under sextonhundratalet men redan år 1745, efter ett kort inbördeskrig, blev landet ett självständigt. Många av landets invånare härstammar från Pororea. Därför är den "normala faunan" från savannen, men många Animalia Magna härstammar från Pororea.

Landet har under årens lopp segregerats kraftigt mellan en överklass bestående av djur med horn på huvudet, hjortar, kor, älgar, odl. Samt en underklass bestående av djur utan horn på huvudet. Lägst ner på den sociala skalan är de Animalia Magna som har noshorn eller betar, såsom noshörningar och elefanter.

Enligt lag får ingen beblandning ske mellan de behornade och de icke behornade djuren. Samhällssystemet kallas Vaneegaan och syftar till att hålla isär den styrande klassen från underklassen. Logiken i systemet är att underklassen, främst noshörningar och elefanter är födda arbetare och oförmögna att styra. Självklart är Vaneegaan inte ett populärt socialt system hos underklassen och upplopp och oroligheter är vanliga i underklassens kåkstäder.

United Nimeria

Befolkningsmängd: 207 miljoner

Huvudstad: Barkingwell

Styrelsesätt: Republik

Ledare: President Anna-Marie Holbrooks (Anka)

Valuta: Bucks

Språk: Anglic

Namngivning: Engelsk

♂: Adrian, Bradley, Clive, Glen, Homer, James, Leroy, Otis, Ryan

♀: Abigail, Ashley, Beth, Cathy, Dorothy, Irene, Jennifer, Lucy, Teri

Nimeria upptäcktes 1602 e.a. av upptäcktsresanden från Forgania. Landet är inte sent att starta kolonier i sitt "Det Nya Landet". Successivt trängs ursprungsbefolkningen undan av immigranterna. Efter en lång period med missnöje över Forganiastyre utbryter det Nimeriska frigörel-

sekriget år 1803. Separatisterna får stöd av Great Mercia och 1805 har Forgania förlorat kriget och United Nimeria utropas som ny stat.

Nimerianerna är väldigt patriotiska och har under senare delen av 1900-talet seglat upp som den fria världens stormakt. Landet är allierade med Great Merica. United Nimeria är en av världens kärnvapenmakter och som uttalade kapitalister direkta motståndare till Dlovoias kommunistiska regim. Ett kallt krig pågår för närvarande mellan Dlovodia och United Nimeria.

Förhistoriska stater

Trimonte

Språk: Montelingua (liknar Latin)

Platerhynkos

Språk: Qondam (liknar gammelegyptiska)

Dominerande djur

Alla djurarter förekommer över hela Animalia, men vissa arter förekommer främst i vissa delar av världen.

Chingo

Asiatiska djur: Pandor, tranor, björnar, tigrar, hjortar.

Barkarien

Centralasiatiska djur: Björnar, rävar, grisar, åsnor, katter

Nordnimeria

Nordamerikanska djur: Örnar, grävlingar, hundar, älgar, bergslejon.

Sydnimeria

Sydamerikanska djur: Apor, alligatorer, ödlor, pantrar, gamar, hyenor, sengångare, grodor, kameleonter.

Norra Iliswe

Nordafrikanska djur. Ödlor, krokodiler, Ibisar, kameler, åsnor, chimpanser, gorillor.

Södra Iliswe

Afrikanska djur: Gner, noshörningar, elefanter, lejon, myrslokar, chimpanser, gorillor. Överklassen är främst djur från Pororea, hjortar, älgar, kor och oxar eller baggar.

Koralia

Asiatiska djur: Apor, papegojor, kameleontor

Pororea

Europeiska djur: Katter, hundar, vildsvin, änder, grisar, hackspettar, rävar, igelkottar, rådjur, älgar.

