

VERDENEN DERON

Verdenen Deron er meget stor og varieret i opbygning. De forskellige folkeslag og racer rejser ofte fra land til land og derfor kan de fleste typer mødes overalt.
En enkelt undtagelse er Kontinentet Riron hvor det er ulovligt at have kontakt med udlandet og det yderligere er meget svært at rejse derfra.

Penge og værdier

Da ædelmetaller er forholdsvis sjældne bruges sølv som normale mønt enheder, guld er så sjældent at det kun bruges til smykker, ringe og dekoration.

ædelsten er til gengæld så almindelige at de kun bruges som udsmykning, og derfor kun har værdi for smykkesmede og for elvere der bruger dem til at pynte deres skove med dem. Dværge ser det ligefrem som et tegn på uheld at finde mange ædelsten, og kalder dem for bjergenes tårer. de handler dog stadigt med dem de finder.

mønter udstedes af de forskellige kongehuse, og de følger lignende værdier selvom de varierer i udseende.

De mest normale mønter



1 Sølvmark (runde)
5 Sølvmark (rektangler)
1 Guldmark, 10 sølvmark værd (lille firkant)



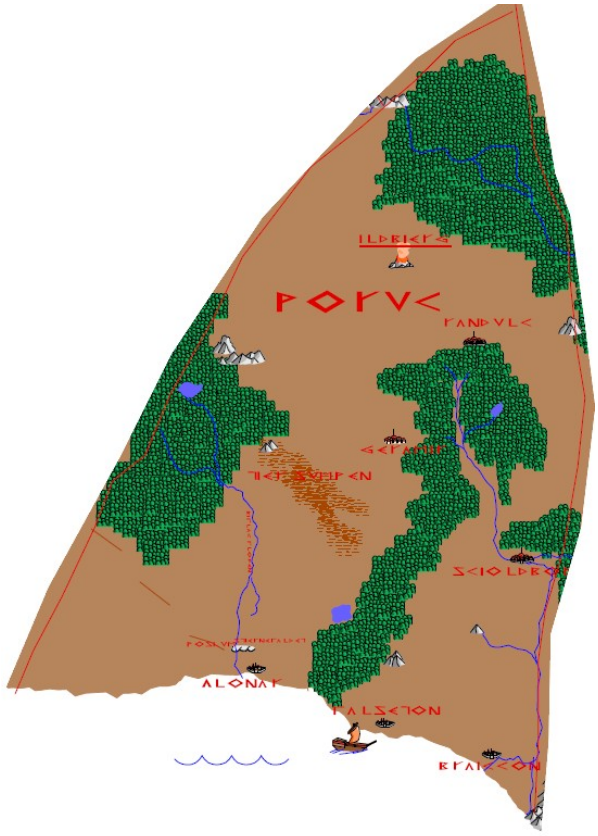
Sølvblomst (elver mønt 5 sølvmark værd)
Elverne for vane at lave smykker som de bruger til handels med de andre racer der har samme værdi som et 5 mark stykke. elvere bruger normalt byttehandel mellem hinanden.

Rene sølvklumper er 5-6 sølvmark værd og kan byttes hos smede med licens fra kongen, de samme smede har tilladelse til at støbe nye mønter.

Verdenens aldre

Første tidsalder	En mytisk alder hvor de førstfødte vågnede ifølge sagaen foregik hele denne alder i løbet af en lang dag og en lang nat
Ca. 2000 før vor tids-regning	Helvede skabes, fem mægtige troldmænd som tilbeder mørket finder huler som lys andre har rørt. Her udfører de et kæmpe ritual og skaber et rædsels rige som tiltrækker sjælene fra alle mørke tilbedere og alle som ikke finder adgang til deres guds paradis. De fem troldmænd bliver de første mørkets fyrster.
Anden tidsalder	Guder viste sig i verdenen, de vandrede rundt og udrettede mirakler og ledte deres følgere i gigantiske slag mod hinanden og udrette umådelig skade på landskaberne omkring dem, denne tidsalder varede kun omkring 1000 år
Ca. 0	Guderne viser sig for de dødelige
Ca. 300	Gude krigene
Ca. 900	Kontinentet øst for Deron synker i havet
Ca. 980	Guden Planel slipper sin race Vætterne løs mod Riliems Hobitter, efter lange kampe reddes hobitterne af elviske druider, dette er imod høj druidens dekret om neutralitet og druidernes råd opløses, herefter er druiderne uden ledelse og alle druider
Ca. 1000	Guderne trækker sig tilbage til deres paradis
Tredje tidsalder	Guderne trak sig tilbage til deres domæner og skabte derfra nye racer som tjenere, væsener der skulle symbolisere det ypperste guderne mente der var i livet. Verdenen blomstrede i denne alder, der var stadigt mange krige men uden gudernes direkte indflydelse var de mindre og hurtigere overstået, for ingen får mad hvis alle lever af krig. Magien blomstrede også, de første præster med magiske evner begyndte at vise sig og sprede deres guds ord, nogle af dem faldt fra dydens smalle sti og opdagede efter kort tid troldmands magien som er nemmere, men samtidigt mere begrænset da de kun kunne trække på deres egen magt og ikke fra deres gud. Alt dette fortsatte i over tusind år og store byer voksede frem, præsterne samlede sig i kirkesamfund, rang delinger gjorde at alle nærigt samlede magi til sig selv og holdt evner skjult i stedet for at undervise frit. Dette resulterede langsomt men sikkert i en mangel på dybere forståelse for magiens sande væsen og nye troldmænd og præster blev naturligt svagere end deres mestre, og gamle mirakler gik på denne måde tabt…
Ca. 2000	De sidstfødte racer skabes, guderne skaber deres racer for at føre deres sag videre i verdenen uden direkte påvirkning
Ca. 2300	Easrien opdages og indtages af højelverne
Ca. 2500	Vismanden og eventyreren Graneth påstår han har fundet en fysisk vej til helvedes huler. Hans anden ekspedition forsvinder dog sporløst og de fleste mener at hans påstande var løgn.
3380	Natelverne dukker op på overfladen
4481	Englen Tarun Sun manifesterer sig nær stepperne, omvender 16 ork stammer til Riliem. Disse stammer udslettes næsten da de resterende ork stammer under en avatar for Bjornir angriber dem under en sommerfest. De overlevende orker velsignes alle af bjornir for deres bedrift mod Riliems pacifisme.
Fjerde tidsalder	Den tid vi lever i nu, magien i verdenen er svækket så meget at fortidens storladne ritualer, magiske genoplivninger og store krigsformularer kun kan udføres ved at kannibalisere magiske genstande eller ofre levende væsener, en praksis der griber mere og mere om sig. For den almene befolkning er verdenen blevet et roligere sted, Store krige er nu meget sjældne, men det er historier om hærgende orker, børnestjælende troldmænd og altædende trolde til gengæld ikke. De sidstfødte racer er begyndt at vise sig oftere, og en ny fremmed gud har vundet utallige sjæle i det fjerne nord.
4482	Den nye gud viser sig i nord
4500	Troldekrigen, over 100 trolde forenes

	under krigsherren Luk'son, med over 6000 orker og gobliner indtager de store dele af Poruk. Kun under ledelsen af Krigstroldmanden Vorhm Sell og hans 60 mester magikere lykkes det til sidst at brænde troldene til aske og orkerne spredes for alle vinde.
4542	Slagets ved Altmon
4588	Olst forenet under gud, efter langtrukne krige falder al modstand fra hinanden og Olst anerkender herefter kun en religion, selve landet ændres så alle byer og veje ombygges efter pavens instruktioner.
4630	Dværgpesten, over 5/6 af alle dværge dør af sygdom, bedrag kirken mistænkes
4650	Første hellige krig, Tredje Pave af den nye gud fører sin hær over havet og indtager store dele af derovar, efter intense kampe, befæster de sig i tre store byer.
4668	Gnomer bryder ind i troldmanden Kriten's gravsted og slipper derved over 300 zombier løs i verdenen. Mange af dem vandrer stadigt i verdenen, i deres evige søgen efter deres mesters ejendele.
4688	Riron isolerer sig fra resten af verdenen, frygten for den ene guds påvirkning resulterer i at alle havne bliver blokeret og mægtige præster rejser farlige rev langs kysten
4700	En stor tørke rammer Erkan, Fortabelsens ørken er det delvise resultat, et andet er enorme flokke af græshopper der fortærer næsten alle afgrøder i landet, hungersnød rammer også de omliggende områder der handler med Erkan.
4902	Arthak løsriver sig fra Derovar, under de tre heltes ledelse drænes sumpene g forsvarsværker bygges. Gentagne angreb fra Derovars tropper slås tilbage med store tab for Derovar.
4918	Flyvende pyramide ses over havet nær Easrien
4920	Shamanen Posatar tager kontrol over talrige kæmper som på isbjerge forsøger at indtage Olst. Paven duellerer personligt imod ham og ender med at stjæle den magiske kontrol over kæmperne. Han forsøger at gøre dem til en del af sin hær men de bryder løs af kontrollen og det koster store dele af hæren at bekæmpe dem.
4955	Enterne Eg og Ask angriber og udsletter fuldstændigt byerne Tylor og Eet efter at de har udryddet de sidste Kompa træer, Kompa træer var kendt for deres helbredende effekt på dem som sov i senge lavet af deres træ.
4970	Ormen Dadu'sinar belejrer Fal'theron i Derovar. Den forlader først byen efter de overleverer en enkelt guldring som ingen kan finde noget specielt ved.
4985	Grev Falst gør oprør mod Derovar's krone
4988	De fire pirat prinser starter deres væddemål, som giver dem i alt 15 år til at samle den største formue, og dermed vinde kronen fra deres brødre.
4992	Forbryder syndikatet Kraelett forsøger at omstyret kejseren af Erkan, de har optjent enorme mængder sølv og guld ved salg af ulovlige stoffer, slavehandel og snigmord. Ved hjælp af afpresning lykkedes det dem at få alle fra kejseren livvagt over på deres side, kun en meget ung løjtnant stod imod og præsterede, ved stort heltemod at redde kejserens liv. De næste 5 år gik de fleste af imperiets ressourcer til at udrydde Kraelett syndikatet. Enkelte af dets ledere siges dog at have overlevet og støtter nu Grev Falst økonomisk
4999	Anden hellige krig, Den ene guds hær starter anden del af deres invasion af Derovar, Deron-athalan belejres fra alle sider. Grev Falst holder sig neutral.
5000	Nuværende spiltid



ᚹᛟᚱᚢᚲ

Poruk er et ganske specielt land, Det er et Monarki, men kongen har reelt meget begrænset magt, da han kun må stemme i de adeliges råd i tilfælde af uafgjorte stridigheder. Den daglige kontrol af landet ligger i hænderne på de adeliges råd. I alt 200 Adelige deriblandt aldrig mindre end 15 % dværge. Landet som ligger vest for orkernes steppeland er meget militant opbygget og bruger store ressourcer på at standse ork angreb og i det hele taget på at holde orker ude af landet. Af samme grund skal orker ikke forvente samme venlige opførsel fra almindelige mennesker som de f.eks. gør i Derovar.

Skjoldborg

Poruk's hovedstad, en ganske betragtelig størrelse by, med solide bymure og talrige vagttårne med kampmaskiner monteret. Byen forsvares mod de jævnlige orkangreb af mennesker og dværge i fællesskab, en stor del af byen er under jorden i store dværge haller. Gennem byen løber en stor flod som er kunstigt delt op, så halvdelen følger det naturlige løb, mens den anden del er blevet ledt mod stepperne i et forsøg på at omvende en del til sump så orkernes angreb vil blive besværliggjort.

Tier sumpen

En tilsyneladende bundløs tjæresump, rygtet siger at dragen Lekenoks Sarathar holder til her.

Stjernefaldet

Voldsomt vandfald, der er skyld i at man ikke kan transportere varer hele vejen til kysten via Biflak floden, landsbyen Poshum tjener gode penge på at transportere varer i vogne frem og tilbage mellem både der venter på hver sin side af vandfaldet.

Alonar

Successfuld kystby, ved Biflak flodens udmunding, der sidder på det meste handel med Erkan

Falseton

Er berømt for sine skibsværfter, henter tømmer i Ullibar skoven, bruger dog store ressourcer på at beskytte sine arbejdere mod troldene som bor i skoven omkring bjergene.

Braikkon

Ofte under angreb fra både pirater og orker

Geramir

Poruk's kulturelle hovedstad, byen er godt beskyttet mod fjender og kan give sig tid til at lave kunst og uddanne sig i magi og andre højere kunster.

Randulk

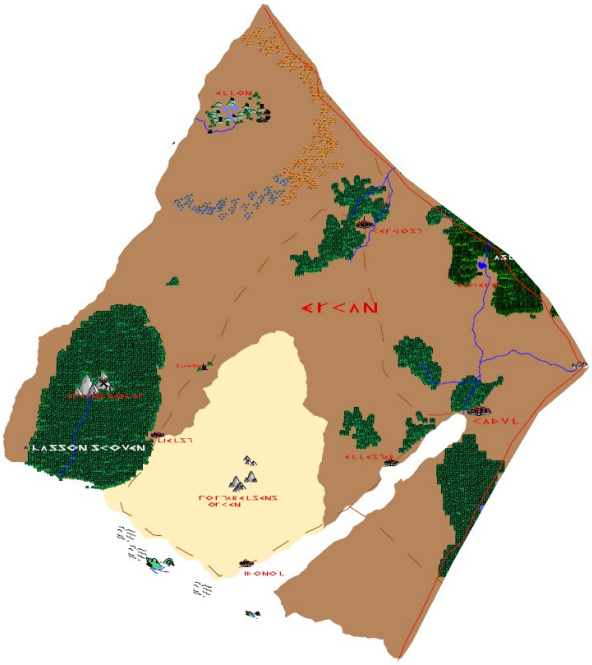
Stor koncentration af dværge, og adskillige højelvere, byen er berømt for sine disciplinerede spydfolk

Ildbjerg

En aktiv vulkan der kan ses på meget lang afstand selv om dagen, udspyr en fast langsom stræm af lava, og en sky af røg.

Højlandet

Denne del af landet ligger højere end resten, vildmarken er fyldt med meget store ulve og bjørne. Det er desværre også muligt at støde på kødædende heste og goblin stammer i området.



᛫ᚴᚲᚢᚾ

Erkan er et imperium, med den kejserlige tittel som har gået i arv gennem de sidste 28 generationer. Gennem historien har der været adskillige krige mod Derovar, men de sidste ca. 100 år har det været gode relationer. Den nuværende kejser og hans afdøde fader er begge så populære at befolkningen ser det som en stor ære at holde fester i deres navn. Det er samtidigt en god måde at vise sin ambition og sociale status. Kun en meget fattig og doven mand vil ikke mindst en gang om året fejre kejserens fødselsdag eller bringe et offer til kirken i kejserens navn. Pågrund af dette har stort set alle helligdage i riget fået ændret navn så de hentyder til kejseren. Adskillige kirker har fra tid til anden luftet tanken om at kejseren har for meget magt og nogle frygter at han kunne finde på at udnytte sin popularitet til at udråbe sig selv som en guddom. En ting som den nuværende kejser er alt for hengiven til Cesaron til at han overhovedet vil overveje, om det samme vil gælde for alle hans 3 sønner, det vil tiden vise.

Ellon

Hobbiternes ”land” det oprindelige fødested for racen og nok det smukkeste naturområde uden for Easrien, blide bakker, grønt græs og utallige former for vilde bær og frugttræer.

Kergost

Stor by omkring 28000 indbyggere, mange af dem arbejder med træ i en eller anden form. Træet fældes i kergost skoven. Byen leder Baron Anton Viedfriech er berygtet for sin hårde behandling af de elvere der kommer til byen i forsøg på at begrænse skovhuggerne, og for at fortælle om fortabelsens ørken der ifølge dem truer skoven.

Sligon

Lille landsby midt på vejen mellem Kergost og Lielst, det eneste bemærkelsværdige ved denne by, med mindre end 150 beboere, er den store kro som fungerer som hvilested på den lange rejse mellem de to store byer. Kroen er desuden kendt for sine hasard spillere, kroejeren Aske (kendt som ”baronen”) arrangerer hver måned lukkede spil som kun de rigeste karavane ledere og adelige har råd til at deltage i.

Lielst

By med omkring 3500 indbyggere, byen tjener gode penge på handel med dværgene som bor under bjergene kaldet Erkans søjler, byen ligger tæt på fortabelsens ørken, og har mistet mange af de omkring liggende gårde og marker til det evigt voksende sand.

Ellestas

Stor havneby der tager meget af den handel der ellers skulle igennem hovedstaden, varer der skal ind i landet kommer ofte igennem denne by da den også har lavere skat. Byen er berygtet for sine mange grupper af smuglere og tyve, der hele tiden fører en hemmelig krig mod hinanden, og Grev Hindun’s tropper har ingen chance for at standse dem, istedet koncentrerer de sig om at begrænse skaderne og beskytte de lovlydige borgere.

Kadul

Rigets hovedstad og hjem for den højt elskede kejser Johannes d.12. Byen er en perle i imperiet, med rene gader, snorlige huse og enorme fæstningsværker. Husene er ofte så høje at der findes broer og veje i flere etager.

Idonoh

Rigets sydligste større by og en succesfuld handelsby, bliver ofte angrebet af de forskellige væsner der bor i fortabelsens ørken.

Elmero

Lille bondeby, kun kendt for en befolkning af afgudstilbedere indtil nogle få år siden, da byen viste sig at være skjulested for en vampyrfyrste ved navn Garosh, som underlagde sig beboerne. Da en Cesaron inkvisition to uger senere ankom var alle forsvundet

Fortabelsens ørken

En mystisk ørken der gennem de sidste 300 år er vokset fra en ubetydelighed til et reelt problem for imperiet. Ørkenen dækker nu omkring en femtedel af riget og vokser stadigt. For at gøre sagen værre, bor der mystiske væsner i ørkenen, øglemænd, udøde og formskiftere er de mest almindelige men der går rygter om at der i bjergene i midten af ørkenen bor en af oldtidens drager, sagnet siger det er ormen Dadu'sinar.

Erkans søjler

Efter sigende verdenens højeste bjerge, ingen har besteget de stejle tinder da de alle besvimer allerede halvvejs på grund af luftmangel. I bjergets indre bor omkring 4000 dværge der primært miner jern, tin og bronze, men som også smeder våben og rustninger, som de sælger videre gennem byen Lielst.



ᚦᛂᚱᛟᚡᚨᚱ

Derovar er det ældste monarki på kontinentet, som også er opkaldt efter dem. Landet har bestået i utroligt lang tid og af samme grund er mange sted navne enten helt eller delvist på old-elvisk, et sprog så gammelt som kun de færreste højelvere kan tale. Landet har en stor og blandet befolkning med alle racer repræsenteret . Landet er i store interne problemer for tiden, da landet ledes af en meget ung dronning, som efter rygterne drikker blod som en vampyr, den religiøse krig mod Olst er i fuld gang og den oprørske Grav Falst spreder onde rygter om landets styring og om den afdøde konge

Deron-athalan

Kongerigets hovedstad, en stærk by med gode forsvars værker, men den vigtigste grund til at den ikke er løbet over ende af den ene guds tropper fra Olst, er at riget har meget velholdte og brede brolagte veje fra byerne Eholt og Fal'theron som begge har store hære parat til at marchere til hovedstaden ved ethvert tegn på invasion. Hovedstaden var for under to år siden i undtagelsestilstand da adelige prøvede at tage magten efter den gamle konges død. Efter en forvirrende tid blev kongens ældste datter på Jasmina kun 16 år udnævnt til regent og riget styres indtil hun fylder 25 af et råd af ældre adelsmænd. Hun er nu 20 men har et blakket rygte som både troldkvinde og vampyr. Der er dog ikke mange der ved noget nyt, da tropper fra Olst har belejret byen i over et år.

Sli'ed

De to tårne er denne "by" også kaldet, byen er delt i to, med meget høje mure omkring og vejen til stepperne løbende imellem. Under de almindelige ork angreb kan tropperne lave effektiv krydsild fra begge sider, og hvis en af bydelene angribes fra ydersiden, vil den anden bydels kavaleri ride ud og fange dem i en knibtangsmanøvre, mens forsvarerne overdænger belejringstropperne med pile og kogende olie. Byen i sig selv besidder ikke den store værdi, og orkerne kan sagtens ride udenom, men fristelsen og udfordringen er for stor og de fleste ork ledere der prøver at blive kendte går efter denne by som et mål.

Ibenok

Denne meget store by har hele sin befolkning inden for murene, bønder og deres marker er på denne måde beskyttet af mure og vagter. Byens kavaleri er meget berømt og af samme grund angriber orkerne sjældent da de vil blive forfulgt. Istedet handler de ivrigt med orkernes handelsmænd, og med selminok skovens skovhuggere og pelsjægere.

Eholt

En meget tætbefolket by, der er præget af en konstant kamp træning. Adskillige højelvere kommer ud af l'el Thiel straegh skoven og træner de 20 bedste mennesker hvert halve år, en ære som alle soldater drømmer om.

Oron'ilith

Denne lille by er hjemsted for derovar's mægtigste troldmænd og deres lærlinge. Resten af beboerne er tjenere og handelsfolk. Byen styres af ærkemageren Erin Oronis, som også grundlagde byen for snart 200 år siden. Erin er en tro støtte for kongeriget og har uddannet og rådgivet adskillige af kongerne gennem tiden. Nu overlader han dog disse ting til yngre folk, da han selv kun lever for at forske i magien, og for at lave nye magiske ting, da han er bange for at verdenen er ved ved at miste sine sidste reserver da mange yngre troldmænd gladeligt ofrer alle magiske ting fra oldtiden de finder.

Bartol

Byen har omkring 23000 indbyggere, som alle er loyale mod grev Falst, en forædder mod tronen, han har gennem 15 år kæmpet politisk og fysisk imod kongens tropper, da han mente at kongen var svag fordi han nægtede at invadere Olst og udrydde den ene guds hær. Nu hvor den anden religions krig er startet, får han endnu flere tilhængere. Det forlyder sig at han har allieret sig med den yngste Prinsesse Jasmin

Fal'theron

Denne by er kendt for sit smukke håndværk, men også for stærke bueskytter og stridsvogne som altid er parat til at ride til hovedstadens hjælp. De er de eneste som får lov til at handle med Theron skovens elvere.

Asladin vellok

Denne store skov er frygtet af alle, et sted i midten findes en ældgammel pyramide omkring 50 meter høj, bygget i hvid marmor med symboler i guld. Vogteren af denne bygning er en udød troldmand, som fanger og ofrer alle han finder i skoven.

Theron skoven

Denne skov er kraftigt bevogtet af en gruppe meget stærke højelviske lovbringere, ifølge dem siger en profeti at hvis Liirrem træet fældes af et menneske vil hele skoven dø. Da ingen ved hvad eller hvor Liirem træet er tillader de ingen mennesker ind i skoven, første gang får man en advarsel, anden gang en forgiftet pil.

Labyrint skoven

En mystisk og forvirrende skov befolket med monstre og store edderkopper, kun få der vover sig ind i den kommer ud igen. De få der kommer ud er enten vanvittige eller belæsset med skatte og historier fra gamle ruiner dybt i skoven.

l'el thiel straegh

Meget lang skov, som er hjem for mere end 40 elver stammer som rejser rundt og priser naturen. Spredt i skoven findes mystiske ældgamle templer og altre til glemte guder, samt forladte troldmandstårne mange hundrede år gamle. Elverne er kloge nok til at holde sig på lang afstand, hvilket er mere end hvad man kan sige om de mange eventyrgrupper der leder efter dem.

Aldanok

Denne skov som ligger meget tæt på Sli'ed er en naturlig barriere for eventuelle store flokke der vil rejse til eller fra Orkernes steppeland, de skoven er meget tæt bevokset med tjørnebuske, og fordi der lever intet mindre end omkring 100 trolde i skoven.

Selminok

Stor skov der bruges til skovhugst, beskyttes sært nok af nat elvere

Arilnok

I denne skov mødes der med 10 års mellemrum en stor forsamling af Faune som diskuterer fremtidige planer og sørger over Faune og elver helte som er døde siden sidste møde.

Bastionen enevold

dette er en af de yderst østlige byer i riget, nabo til kystbyen Svensteen. Da tropperne fra Olst rejste igennem landet for at invadere hovedstaden standsede de længe nok til at knuse byen fuldstændigt. Flygtningene har bygget en lille by nær orkernes vinterlejr og har døbt den Jasminia stad efter prinssese Jasmin

En øjenvidne beretning om bastionen Enevolds fald
(Tekst af Peter Madsen)

Det er efterhånden længe siden vi havde hørt at den falske guds folk var gået i krig mod vort land, men at vi her i bastionen Enevold skulle rammes lå os alle fjernt. Lige siden Johannes og de andre af hans folk tog afsted har der åndet fred i området. Den eneste der blev tilbage til var Jecth, men han var ikke længere at regne blandt den falske guds folk, efter

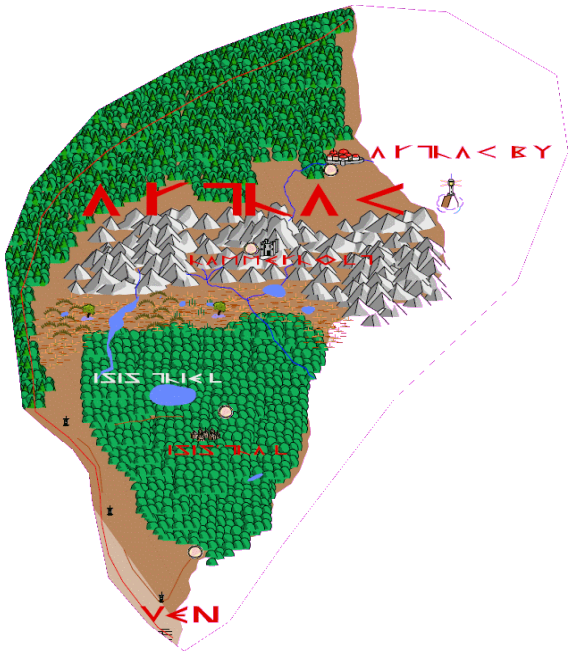
hans ophold hos elverne, og efter hvad man kunne dømme på Johannes vredes udbrud den dag han ødelagde Jecths rustning og skjold foran bastionens beboere.
Så da vi hørte rygtet om at en større gruppe af den falske guds tropper var på vej mod Enevold, bragte det frygten tilbage i vores hjem. Hvorfor havde de rettet fokus mod os, mod vores lille samfund som efterhånden havde byget sig op omkring Enevold. Tiden gik sin vante gang og tanken om invasionen forsvandt ud af vores tanker igen. Vinteren kom, med sin vante kulde og frost, og de hyggelig aftener ved bålpladsen, hvor historier fra de gamle tider blev fortalt blev en fast del af at holde modet oppe.
Men en tidlig morgen blev alt ændret. På den højeste bakke, svøbt i solens første spæde stråler, stod et kulsort banner med en hvid hammer på. Ingen var i tvivl om hvad dette banner betød og hvad der ville følge snart. Kort tid efter stod vi alle samlet på pladsen for at finde ud af hvad vi skulle gøre, da vi hørte det første slag. Slaget faldt tungt mod et skjold og snart stemte flere i, indtil en fast bankende rytme lød. De folk der havde våben, fumlede rundt i morgenstunden og gjorde sig klar til kampen.
Lige så pludseligt som det første slag var faldet, stoppede slagene igen. En ro sænkede sig over byen, mens alle lyttede spændt. Snart kunne man se en skikkelse komme til syne på toppen af bakken ved banneret og kun få var i tvivl om hvem det var der stod der. Den karakteristiske læderrustning, det store sorte skjold, dog er der nu en hvid hammer på hans skjold… Johannes var kommet tilbage, og denne gang nok ikke for at tjene i kongens klæder. Da han tager banneret og hæver det højt høres støvle tramp og pladeraslen. Taktfast kommer det tættere og tættere på indtil 30 mand kommer til syne omkring Johannes.

Hurtigt sender vi kvinder og børn afsted med en lille gruppe folk mod elvernes lejr, mens jeg stiller mig blandt de resterende våbenføre folk for at købe dem nok tid, til at nogle kan fortælle hvad der skete i dag. Langsomt og sikkert sænkes og hæves banneret, som signal til at den falskes tropper skal begynde deres fremmarch mod byen. Johannes overdrager banneret til en spinkel kvinde ved hans side, som flere af os genkender som den kropige der engang boede i byen. Nu står hun der klædt i sort rustning med den falskes banner. Stolt og ærefuld... Hvis hun blot kunne se sandheden i hendes gerninger.

Som den hvide skjolde mur kommer tættere på, kan jeg hvordan der er spændt stof over alle deres skjolde og inden jeg når at tænke tanken til enden, brøler Johannes en kort kommando og alle flår stoffet af deres skjolde. Synet der var før var 30 menige soldater er nu 30 sort skjolde, den falskes elite. Synet alene for en stort del til at vende om og løbe mod elverne i håb om at kunne finde sikkerhed. Jeg selv der i blandt. Jeg ved godt at det var en fej løsning, men det var en meningsløs kamp at kæmpe. Vi ville ikke have en chance, hvilket de få der står tilbage hurtigt erfarer. Kamplarmen dør hurtigt ud, men det ser ikke ud til at de følger efter os. Da jeg kigger tilbage ser jeg det sorte banner blive hævet og hører et enkelt slag blive slået mod de sorte skjolde hvor efter der bliver stille.

Vores hjem og liv er faldet fra hinanden i løbet af en enkelt morgen. Nu står udfordringen at bygge et nyt liv op, udenfor kongens love og land har vi nu sammen med elver troldmanden Istar fået bygget en by op i den gamle orklejr. Jeg beder guderne om at næste gang er vi nok og stærke nok til at stå i mod.

ᚨᚱᚦᚨᚲ



Nationen Arthak er ikke ældre end 98 år, Den blev grundlagt af eventyr gruppen "Ørnene" Efter deres mange eventyr slog de tre overlevende fra denne gruppe; elveren Ethonål, dværgen Djorak Blodskæg og menneske troldmanden Almon, sig ned i dette område og ved hjælp af deres store ry og enorme rigdomme samlede de hver en mindre hær af specialiserede tropper, og løsrev det len hvor de mistede deres sidste venner. Kongen af Derovar sendte selvfølgeligt tropper for at standse oprøret, men samarbejdet mellem elviske bueskytter, dværgenes forsynings linier og tunge infanteri samt det nystartede magiker akademi, slog de kongelige tropper så eftertrykkeligt at kongen erklærede undtagelses tilstand de næste 20 år hvorefter han gav op og lod de tre lede landet som de selv døbte Arthak.

Landet ledes nu af et senat og de tre eventyrere æres ved permanente poster af de tre grupper de startede, grupper som stadigt sikrer landets uafhængighed.
Ethonål leder elversamfundet, og er stadigt kendt som en af de dygtigste skytter på kontinentet, elvernes druider har belønnet ham med intet mindre end tyve magiske elverpile, elverne fungerer som grænsevagter og kun få uden ærinde slipper forbi deres vagtsomme øjne.
Djorak Blodskæg, har fået ærestitlen "Vengir" af hans dværge tilhængere, han er ansvarlig for minedriften i rigets bjerge, hans smede laver og vedligeholder brynje og våben til resten af tropperne.
Almon leder magi akademiet hvor over 150 troldmænd studerer og forsker dagligt, hele afdelinger søger efter gamle glemte formularer og ritualer, mens andre tager deres tørn i hæren som magisk støtte artilleri.

borgerne i landet lever i et utopia, alle deles om det nødvendige forsvar og arbejde, al fritid kan så bruges på andet arbejde og personlig berigelse. Skatten i landet er ganske høj, (ca. 50%) men ingen klager sig da de lever sikkert og sundt, og får gratis hjælp af rigets præster som får løn af senatet

medaljen har dog en bagside, en stor del af landet som lå op til rigets største sø, opalsøen, var originalt en ufremkommelig sump kun beboet af enkelte orker og Groth folket, sumpene blev drænet under et stort projekt og Groth folket blev fordrevet da de ikke kunne assimileres, mest på grund af deres barbariske skikke.
Groth folket er efterfølgende blevet spredt ud over resten af verdenen. læs mere om dem senere i bogen.

Riget Arthak har ingen etablerede veje, istedet har magiker akademiet etableret et net af fire teleporterings portaler, hvor alle kan træde ind igennem og træde ud i den næste i rækken. Rækkefølgen er fra nord: uden for Arthak by, ved den ydre port til Hammerholt, mellem elverbyen Isis'thal og Lillefloden og ved den sydlige grænse af Sydskoven.

Arthak by

Denne by dækker et nærmest enormt område, på trods af at der ikke bor mere end 10000 borgere i byen. Den forholdsvis nybyggede hovedstad er designet med huse på højest tre etager, eneste undtagelse er troldmandstårne, citadellet og kirker. Alle gader er mindst 4 meter brede og ofte bredere end det. Overalt i byen er der smukke park områder og så søer.
Byen har kloak system og de finere huse har indlagt vand. Gæster vil nok få sig en overraskelse da der er totalt våben forbud i byen, selv byens vagter må klare sig med magi og nævekamp.

Hammerholt

Denne betydelige dværge by ligger I det mægtige bjergbælte der skiller Arthak på midten, den store by ligger under tre af bjerg ryggene

Isis'thal

Stor fast elver by, over 1000 elvere er her til enhver tid, ofte efter deres tur til at bevogte skovens grænse.

Havets tænder

Skarpe bjerg rygge der stikker op af havet, legenden siger at der engang har været fast land og en by her, men at den sank i havet under gudernes krige i oldtiden. Fiskere fanger engang imellem smykker og lignende i dette farvand. Sære fisk og sømonstre minimerer dog antallet af håbefulde skattejægere.

De tre vagt stationer

Dette er stærke befæstninger, altid med omkring 100 soldater, bueskytter og mindst 3 troldmænd af varierende styrke. Alle har en magisk klokke fast monteret i den øverste del af tårnet som kan høres i alle de andre stationer og i vagtsalen i Arthak by. Klokken lyder forskellige for hver af tårnene.

Vigtige personer i Arthak

Ethonâl elver lederen af Arthak

skovelver bueskytte 204 år gammel

Styrke 3
Intelligens 2
Fysik 3
Opmærksomhed 4
Smidighed 4
Udseende 2

evner:
skarpskytte
to våben
gift 3

udstyr:
20 stk. elver pile (to i skade kan kun bruges af ham)
Stål langsværd erobret fra den ene guds folk
magisk langkniv, kan 1 gang om dagen producere gift
lys juvel
læderrustning i grønt smidigt læder
guldkæde med en lille bue og pil i guld
pandebånd af sølvblade

Almon Detherre

Menneske Troldmand 170 år gammel (har to gange gennemgået ritualer der har forlænget hans liv, men han er meget svageligt og gammelt udseende)

Styrke 2
Intelligens 4
Fysik 2
Opmærksomhed 3
Smidighed 3
Udseende 2

evner:
læse og skrive magiske runer
mod
ekstra mana 5 (36 mana)

Formularer:
Blodskniv
Bortmane udød
Frygt
Lys
Magisk syn, magi, usynlighed
Mørke
Ondt øje
Paralyse
Søvn

Velsignelse
Vindstød
Kontrol
Opløse magi
Rustning
Skade, ild og lyn
Skjold

ritualer:
Teleportering
Skabe magisk udstyr

Udstyr:
troldmands stav, trækker 1 fra mana pris
amulet, giver 5 ekstra mana
tårn, så længe han er i sit troldmands tår kan han trække yderligere 2 fra mana priser

udstyr i delvist dræn:
blodøkse (25 mana)
3 helbredende drikke (3 mana)

total mana per dag 64

Djorak Blodskæg

Dværg kriger 99 år gammel

Styrke 3
Intelligens 2
Fysik 4
Opmærksomhed 1
Smidighed 4
Udseende 3

evner:
to våben
modgift
mod
læse og skrive
reparere våben og rustning 2
mine 2
ekstra mana 3 (24 mana)

magi,
bjornir lærling, kan formularerne
helbrede,
velsignelse,
styrkeprøve,
styrke

udstyr:
pladerustning og hjelm
magisk Tohånds hammer kan lave vindstød 3 gange om dagen
magisk fingerring kan lave frýgt en gang om dagen



De fire Pirat Prinser

De fire prinser og rigets historie
Dette rige hed indtil for 12 år siden Firthum (som originalt betød "havets krone" de tre mindre øer i riget kaldes "kronens juveler"). Riget er ikke stort men har altid været uhyrligt rigt på grund af dets dygtige handelsmænd og stærke skibe der kommer overalt der er profit at finde. Riget blev regeret gennem adskillige hundrede år af den fornuftige familie pi'ratli (det er fra dette navn at ordet Pirat er opstået). Dette gik dog anderledes ved den sidste regents død, da han havde intet mindre end 4 sønner der alle mente at de var værdige til at arve.

Kongen Tybal havde 4 sønner Thelmond den ældste, og trillingerne Thal'k, Thulokh, og Theomond. Men da kongen var såret i lang tid før sin død havde alle sønnerne fået støtter blandt ambitiøse handelsmænd, så den tiltænkte kronings ceremoni endte i intet mindre end 3 samtidige og uafhængige oprør. kampene fortsatte i mindre end 3 uger, da hver af brødrene fandt sig en magtbase på hver sin ø, og da de reelt ikke ønskede at skade deres brødre, det var kun deres magt de ville have. Via Diplomater mellem de fire prinser kom de frem til at afgøre det på fredelig vis, så rigets borgere ikke ville lide overlast og så alle ville tjene på affæren.

Aftalen blev at de fik 15 år til at indsamle den største skat, betingelserne var at man kun måtte bruge de folk man kunne få under sig på rigets øer, og at ingen af pengene måtte inddrives fra borgerne. alle normale skatter skulle bruges som normalt under den ældste brors kontrol.

Pirat som Livsstil

Den naturlige løsning for brødrene var at tage de tropper og skibe de havde og finde ofre og penge i de nærliggende riger og på deres skibs konvojer. Mange regenter blev selvfølgeligt bestyrtede over denne uciviliserede opførsel og prøvede både med diplomater og tropper at standse denne galskab. Men intet nyttede mod dette folk der sejler så naturligt og ubesværet, som vi andre går ned af gaden.

Denne Fribytter stil, er hurtigt blevet en livsstil for det meste af riget, de ser værre på tyveri end mange andre riger, men så længe det går ud over andre lande, er det en hel anden ting, så længe man har kaperbrev for en af prinserne, enhver Pirat der sejler uden en sådan tilladelse vil blive fanget og hængt ved første lejlighed.

Pirater og for den sags skyld de fleste andre i riget, går klædt i luksuriøse stoffer, med store veste og hatte, løse bukser og talrige ringe og smykker, alle får jo en del af byttet og mens de fire prinsers skatte er vokset til det utrolige, er deres borgere bestemt ikke blevet fattigere af den grund.

Det vil derfor være nemt at genkende en pirat med hans svajende sømands gang, hans overdrevne tøj, og for det meste også på den brandert han har på da de sjældent har fri og er i en fredelig havn.

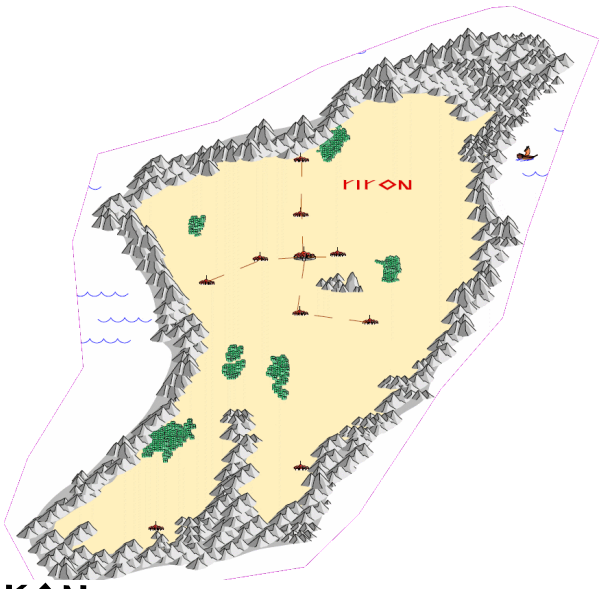
Pirat som profession

At være Pirat er med andre ord et ganske normalt og accepteret erhverv især blandt de unge der gerne vil ud og se verdenen. Menneskerne er de mest normale pirater, men orker der er modige og kloge nok til at overvinde deres frygt for det dybe vand, bliver overraskende gode pirater. Dværge er nogle af de få man aldrig ser på et piratskib, de er for tæt forbundne til bjergene som i forvejen er nærmest ikke eksisterende i riget. Elvere er moralsk ikke egnede til piraternes liv, da det alt for ofte involverer vold og da de aldrig kommer til at forstå pengenes værdi.

Pirater er normalt krigere eller tidligere handelsmænd, men troldmænd har hurtigt fundet brug for deres afstandsformularer og de skriftkloge har fundet store muligheder som korttegnere. Kort som er i høj kurs og nok de mest præcise i den verden.

Situationen nu

Der er kon tre år tilbage af konkurrencen og Thulokh fører stort, dette har fået de andre til at røve endnu mere voldsomt og det er ved at blive uudholdeligt for de nærmeste riger der bruger alle ressourcer på at holde piraterne væk.



RIRON

(Tekst af Sally Khallash, redigeret af Nicolai Hiorth)
Rirons befolkningen er ikke opdelt i racer, da alle racer lever i fred med hinanden i de samme byer. Men til gengæld er folket delt mellem nomaderne; Al-baida og byfolket Al-hadar. Disse lever på vidt forskellige måder, men stadig lever de i fred med hinanden.
De største trusler for befolkningen i Riron er stammer af røvere, vilde dyr og de meget sjældne monstre og elementaler der findes i den dybe ørken, der findes ikke trolde i Riron, de fleste har ikke engang hørt historier om dem. Til gengæld findes der mindst 3 kendte drager på kontinentet.

Al-baida:

-En senet og mager befolkning, der beboer de mest fjendtlige områder af landet. De er drevet af simple behov: finde føde, vand og græsland for deres dyr. Selv om de lever fattigt, til tider hårdt, betragter de sig som de rigeste af folket, da de har deres frihed og uafhængighed.
-De føler sig tættere på gud, ved ikke at tynges af materiel overflod, men kunne bevæge sig rundt i landet efter eget ønske og behov og kun lever på deres guds nåde.
Eneste kontakt med bymenneskerne forekommer, når nomaderne skal handle. De bøjer de sig kun for gud, og anerkender ikke rajahen Men de føler at A-hadar bør bøje sig for dem da de har anerkendt de står under en anden mand (Rajahen).
Byboerne er svage, siger nomaderne, da de er afhængige af deres besiddelser og ikke kan overleve uden dem.
Men vigtigst af alt har nomaderne ondt af byboerne, da disse mangler deres frihed.

Alle nomader er lige, da de mener sig lige for gud. Alle skal dele med hinanden, og hvis stammelederen er grådig, mister han sin position. En nomade-kvinde nyder også en større frihed end sin by-søster, da stammen ikke kan overleve uden arbejde og engagement fra alle i gruppen. Til gengæld bliver hun også tilbagebetalt lige så meget for sit arbejde.
- Derfor har nomadekvinderne medlidenhed med deres by-søstre, da disse, mener nomaderne, bliver holdt som fanger eller slaver i deres eget hjem.

Al-hadar:

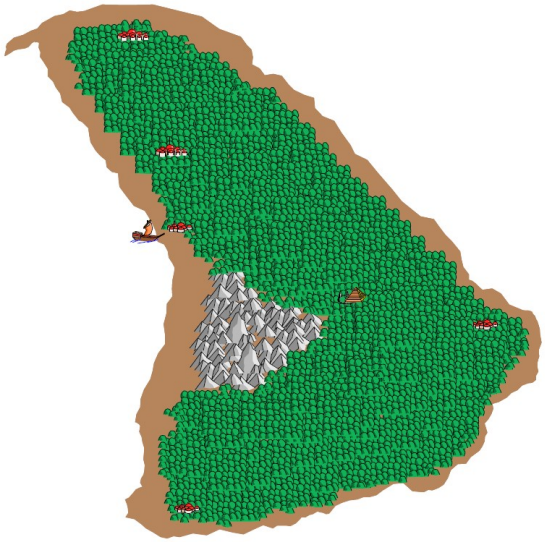
Al-hadar lever et fastboende tilværelse.
-Deres normale professioner er; Optræder historiefortæller, eventyrer, håndværkere, handlende. De fleste Al-hadar lever et fattigt og simpelt liv, selv om det ikke lige så materielt ringe som nomaderne. Kun de rige kan tillade sig et overflod.
Husene er små og lerklinede eller lavet af soltørrede mursten. Alle byboer, selv de fattigste, betragter sig mere kultiveret og civiliseret end nomaderne. De mener, at nomaderne er sindssyge, når de vælger en sådan eksistensplan. De mener, at de også er mere rene i troen og tættere på deres gud, da de kan dyrke ham i kirker, hvor der er uddannede præster til at vejlede dem.

Ligheder mellem disse grupper:

- De er meget venlige og gæstfrie overfor folk der lever op til deres ideal om ærefuldhed og godhed.
- De deler fælles etiske regler og underforståede koder, som er: ære, familie, renhed, gæstfrihed og en ren tro.

Ære:

Selv for gnieren betyder penge intet, hvis hans ære er truet.
Ære defineres ved flere ting: en person som holder ord, er loyal, modig, gavmild, giver penge til de fattige og hjælper de svage, arbejdsom.
En persons plettede eller rene ære falder tilbage på hans familie. Den skam, en æreløs person kaster på sin familie, vil huskes i flere generationer.
Ære er så nødvendig som at trække vejret.
En plettet ære skal genoprettes, nogle gange ved en undskyldning, andre gange kræver det meget mere. hvis en mand dræber en anden uden grund, kan offeret familie kræve hans død eller dræbe ham selv. Men ofte bliver manden dræbt af sin egen familie, så deres ære kan rettes op på igen.
- Selv under krig vil banditterne ikke kidnappe eller voldtage en andens kone eller tilfangetage en fjendes ugifte datter, Hvis en røver gør det vil hans fæller slå hårdt ned på ham, så de kan rette op deres ære.
Kvinder er nemme mål, hvis man vil fornærme nogens ære.
Nogle gange kan man også udsætte folk for ufattelige prøvelser, så som at lukke dem inde i en celle i 20 dage, kun med lidt vand, og hvis de overlever det, er de skånet af gud og derfor fri for skam.
- Blod-fejden: Hvis et medlem af en familie dræber en medlem af en anden familie og mener, at drabet er retfærdigt, men den familie, som har mistet et familiemedlem, ikke mener, at drabet er retfærdigt, kan de resultere i en blodfejde, der ikke stopper, til en tredje objektivt part afgører fejden med en betalingsordning, som kan stoppe fejden. På den måde er ens ære genoprettet, og uenighederne er overstået.



EASRIEN

Høj elvernes hellige land, kun meget respekterede skovelvere og mennesker tillades indrejse, her opbevares megen glemt viden og enorme paladser bygget til ære for lyset

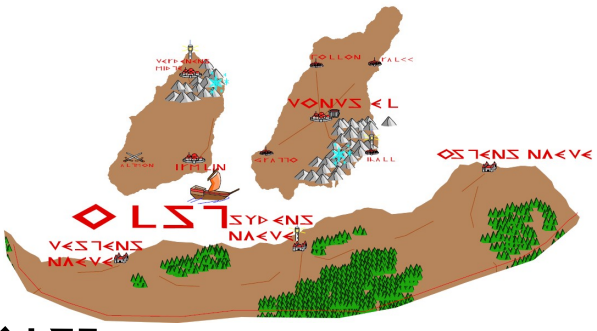
Kun få er heldige nok til at nogen sinde se dette land, rejsen dertil er svær i sig selv, og at komme uindbudt, nærmest umuligt.

Her er et helt land der følger en vilje, lysets triumf og orden i harmoni med naturen. for en person der ikke er i balance med sig selv, vil det hurtigt blive svært at rejse gennem skovene, men for andre vil stier og skjulte vej altid være til stede og lede en hen til destinationen af den hurtigste rute.

smukke tårne og paladser rejser sig i stille lunde og nær søer, hvor elvere kan meditere over naturen og livet i flere år uden at blive forstyrret. Her kan man møde og studere sammen med de viseste mestre i verdenen, det siges at man her kan se hele verdenen i en dråbe dug på græsset.

Landets historie

Easrien var originalt en af de faldne guders paradis, dette sted var en frodig jungle i evig fred uden nogen form for rovdyr, alle væsner levede i harmoni. Gudens navn er ikke længere kendt, men da guden faldt i kamp på grund af sin pacifistiske natur, forfaldt riget også, et land uden rovdyr og en styrende magt ændrede sig hurtigt til et udmagret sted hvor dyrene sultede og til sidst blev ådselædere og kannibaler. Først da elverne fandt stedet og gjorde det til deres mål at redde det. De har nu fået stabiliseret bestanden af dyr, men der findes stadigt mørke muterede skabninger dybt i junglen som naturen aldrig ville have ladet leve. I dette område findes også ruinen af en enorm pyramide, den øverste del af spidsen skåret i grøn jade.



ᛟᛚᛊᛏ

Verdenens nordligste rige, Den ene guds hovedland
I de nordligste bjerge i Olst overlevede en enkelt stamme de gamle guders udrensninger. De beholdt deres tro på den første gud,den ene gud som de andre havde fanget i jordens flammende indre. med gudens styrke og hans hellige metal vandt stammen den ene sejr efter den anden, for til sidst at underligge sig hele Olst. Gennem årene blev hele landet omformet til et sted for forberedelse til krig, en udrensning af de falske guders magt, et fremstød mod resten af verdenen som tre mægtige næver mod øst, vest og syd.

Fortælling fra Olst:

Kampen mod nat elverne

Det er efterhånden længe siden, men jeg skal da gøre mit bedste for at genfortælle om dengang sortskjoldene opstod.

Det var en tidlige morgen i lejren da ordren kom. Ordren fra Kardinalen om at vi skulle begynde angrebet mod nat elvernes nedgang til deres rige. Det havde ligget længe i luften af kampen skulle komme, men ingen vidste om det ville blive til noget. Men denne morgen skulle det blive til virkelighed.

Ordren var klar og lige til. Kardinalen ville have dem udryddet. Deres tilstedeværelse udgjorde en trussel mod den nye kirke der skulle opføres her. Det tog os en halv dags tid før hæren var klar. Række på række stod vi klar, klar til at møde dem i åben kamp for første gang. De hvide skjolde stod som en mur, side om side.

Første angrebsbølge faldt som herrens klinge over nat elverne, der ikke var forberedt på angrebet.

Angrebet var planlagt så det passede med middagssolen og nat elvernes svaghed stod tydeligt her, da de blev udryddet hurtigt og effektivt, for hurtigt hvis du spørger mig. Som mørket kom begyndte bekymring at sprede sig blandt folkene, så der blev posterede vagter ved nedgangen.

Utroligt nok skete der intet natten igennem og ved daggry blev der sendt 3 delinger ned til dem. Ned i mørket til deres by, hvor de ville have fordelen

Turen derned var lang og hård. Vi mistede flere mænd på vejen derned på deres fælder og hvad de ellers havde gjort klar til os. Da vi langt om længe nåede frem til deres by, var ingen af os klar over hvad der ventede os, men behageligt var det bestemt ikke. Nat elverne stod klar, klar til kamp. Alle kæmpede det bedste de havde lært og blodet flød i stride strømme og hulernes gulve. Jeg ved ikke hvor længe vi kæmpede men det føltes som flere dage. Da kampen var ovre stod vi 7 mand tilbage af de 3 delinger vi var blevet sendt af sted. Vor tøj var farvet rødt af blod og vor skjolde sorte af støvet fra hulerne.

Vi mistede 2 mand mere på vej ud af hulerne og da vi endelig kom tilbage i sol lyset faldt vi alle på knæ og takkede Herren for den styrke og det mod han havde givet os i kampen. Vi blev mødt af sejrs råb fra folkene. Før vi vidste af det stod selve Kardinalen foran os, skinnende i herrens velsignede lys, ingen af os turde løfte vores blik. Han udråbte os til sejrsherrene i kampen og lod det være kendt, at fra denne dag skulle de der bevidste deres værd i kamp bærer et sort skjold for at mindes de faldne denne dag og ære de overlevende.

Opgøret ved Altmon

Olmok, leder af Fallok stammen, kiggede ud over hans allierede, adskillige præster for både Bjornir og Cesaron. Hans egne ork shamaner havde protesteret højlydt mod at arbejde sammen med menneskerne, men Olmok havde ignoreret deres ynkelige klager, han vidste at hæren for den nye gud var skånselsløs, de var dobbelt så mange som orkerne og de havde deres forbandede stærke rustninger.
Orkerne fra Fallok stammen have deres læderrustninger og store økser men vigtigere end alt andet, de havde allieret sig med en flok mennesker,

fordrevet fra deres hjem i nord fordi de tilbad forfædrenes guder. Sammenholdet mellem fjender af den nye gud var stærkere end den ældgamle mistro som Olmok og hans race altid havde haft til de svage mennesker.

Dagen var kun begyndt da man kunne høre den nye guds tropper marchere frem, Orkerne og menneskerne bemandede hurtigt deres befæstninger og palisader. Orkernes shamaner og menneskernes præster vandrede mellem tropperne og velsignede dem med styrke og mod. Kort tid efter kom den første bølge, angriberne havde brugt natten på at bygge lette katapulter og sendte byger af skærver. De virkede mest demoraliserende men enkelte fik små skader som præsterne hurtigt helbredte, da var det at det begyndte at gå galt. Anden bølge var mere overraskende, mens præsterne helbredte de sårede sprang bueskytter frem, de havde i ly af natten krøbet nær palisaderne og skjult sig indtil at magibrugerne var blottede, så snart at fem af præsterne faldt til jorden sprang skytterne tilbage til deres skjul bag buske og tykke huder spændt ud over trærammer. Orkernes buer kunne ikke hævne snigmordene, og hånlige råb gjaldede fra bueskytterne. Men de havde ikke regnet med shamanernes hemmelige våben, tidligere på ugen havde de fundet en trold og charmeret den og holdt den godt fodret, så den nu fulgte deres ordrer og det tog ikke mange minutter at overtale den til at kaste et par velvoksne klipper i retning af bueskytterne som hurtigt blev reduceret til våde pletter på jorden, jubelen ville ingen ende tage.

Den ene guds hær var åbenbart løbet tør for tricks, så de lod hornene gjalde og en lang række af krigere i skinnende pladerustninger, kom løbende frem skjult bag deres store dråbe skjold, hver anden af dem sort hvert andet hvidt. Mens soldaterne stormede frem, fløj pilene fra begge sider med ringe effekt da alle gemte sig bag palisaderne og soldaternes rustninger standsede alt på nær de enkelte der blev ramt af troldens klipper.

Krigerne trængte frem mellem palisadernes mellemrum og samlede sig i mindre effektive grupper inde blandt fjenden, orkerne sydede af raseri og kastede sig over de formastelige, men på trods af orkernes styrke stod mange af krigerne imod. Nu blandede de sidste præster og shamaner sig, de kastede lammelser og frygt på deres fjender så deres grupper gik i opløsning, orkerne og deres fæller kun nu lettere pille dem ned en for en og trolden hjalp også til indtil den besluttede sig for at det var middagstid og satte til at æde en levende ork, der var faldet om med det ene ben hugget halvt af.
Så efter en kort kommando samlede alle soldaterne med sorte skjolde sig i nye grupper og stødte frem mod præsterne, de virkede upåvirkede af den magiske frygt som shamanerne fremkaldte, og de fik hurtigt hugget de magibrugere ned som ikke flygtede.

Så snart gudernes magi ikke støttede orkerne samlede de resterende soldater med hvide skjolde sig og slagteriet begyndte. Bueskytter var trængt frem til selve befæstningen og skød nu roligt mål efter mål ned fra toppen af murene, Trolden blev omringet af fodfolk med spyd og orkerne af Fallok stammen blev sendt til mørket en efter en….

Efter at Den enes guds triumf var blevet fejret, blev alle lig begravet, riterne blev sagt og lejren brændt ned til grunden. Det eneste spor af hvem der havde kæmpet og tabt her var et langt spyd sat i midten af lejren, med Olmoks hoved på spidsen



Taarn

Et lille ørige der ligger syd for pirat prinsernes øer. Dette er et specielt område, hvor anderledes racer kan findes og magien har udviklet sig i andre retninger end resten af verdenen. Selve havet omkring øerne er forbandet, sikkert under krigen mellem de gamle guder så al rejse til eller fra er meget farlig.

Elverne

For omkring 2000 år siden skete der en speciel udvikling på Taarn øerne. En stor gruppe af elverne var blevet så påvirkede af den onde magi der omgav øerne at de ikke længere kunne tro på lyset og godheden. De begyndte i stigende grad at tilbede mørket og de mørke guder. I den sidste ende havde de vendt sig så meget bort fra lyset at de alle blev forbandet de resterende elveres druider. Deres hud blev sort som natten, på denne måde kunne elverne for altid se deres fjender for hvad de var, og behøvede ikke længere at mistro deres egne.

De onde elvere nød dog deres nye skæbne og skiltede åbent med deres sorte hud, de hånede elverne for deres ynkelige angreb, og samlede deres styrker i fæstninger på de østlige øer. Her beredte de sig på den uundgåelige krig mellem dem og lysets elvere.
Dette ville med sikkerhed have endt i udslettelsen af skov elverne, men heldigvis vendte mørket sig mod sig selv. Sort elvernes bedrageriske natur gjorde at de ikke stolede på nogen, heller ikke deres frænder. Så i stedet for at stå samlet imod lysets elvere, endte det i diskussioner og politik, som i den sidste ende resulterede at de splittede sig i tre grupper.

Sort elvere

De originale sort elvere, der tilbad mørkets renhed. De fokuserer meget på magi og religion. Deres samfund kontrolleres af kvinderne som også er de højest rangerende præster. Professioner som troldmænd og krigere overlades til mændene.

Mørk elvere

Disse elvere er domineret af mændene i deres stammer, de fokuserer meget på fysisk styrke og kampfærdigheder og tilbeder næsten alle Cesaron

Svart elvere

De fleste ser svart elverne som de værste af alle de onde elvere, da de lever for bedrag og løgn. Deres samfund er domineret af magtkampe, snigmord og styres af deres præster for bedrag der prædiker for deres egne falske familie guder.

skrift magi

Magien har også udviklet sig anderledes i Taarn, det er kun mestertroldmænd der kan kaste magi som det passer dem efter en situation. Almindelige troldmænd må hver morgen memorisere deres formularer, og gætte sig frem til hvad de må få brug for af magi. De kan som alle andre troldmænd kun kaste formularer som de har lært og som står i deres magibog
(disse regler gælder også for præster)

Revnen

Ifølge historierne var Taarn engang én stor ø, men kampene mellem de gamle guder splittede selve jorden under dem og skabte øerne vi kender nu. Der findes en magisk revne mellem gudernes riger og resten af verdenen. De bliver bevogtet døgnet rundt af højelver troldmænd, men revnen er enorm og kan ikke ses med almindeligt syn. Derfor kommer der til tider magiske skabninger ud af dem, væsner som ikke findes andre steder i verdenen

Monstrene

Disse væsner der kommer ud af revnen ligner blandinger mellem de normale racer og dyr. De er ofte stærke men uintelligente. Nogle af dem har endda magiske evner.

Race beskrivelser

Her finder du en mere detaljeret beskrivelse af de spilbare racer, end den du finder i regelbogen.

Dværge

Dværge er set med andres øjne stædige, men mener selv at når man har valgt et mål skal man nå det. De ser andre racers opførsel som pjank, og respekterer ikke folk der skifter mening hurtigt, og endnu mindre folk, som de kan overtale til noget nemt, også selvom det er til dværgens eget bedste

Dværgenes samfund er stærk mandsdomineret. De fysisk stærkere mænd bestemmer alle daglige aktiviteter.
Tvister afgøres med langvarige diskussioner, og hvis det ikke hjælper, styrkeprøver, i form af armlægning, vægtløftning eller dueller, det sidste kun i virkeligt slemme tilfælde.

Dværgene er meget bevidste om deres begrænsede antal og er derfor fanatisk trofaste overfor deres racefæller, dværge vil aldrig kæmper mod hinanden på vegne af andre racer, kun i de sjældne dueller, og i så fald aldrig til døden.

Den største ære en dværg kan opnå; at få mange børn, at overvinde alle fjender han måtte møde, og være den stærkeste blandt hans fæller.

Dværge og deres hjem

Dværgene bor normalt i store hulekomplekser i bjergene, som udvider sig langsomt som de miner sig dybere og dybere efter de dyrebare metaller. Da det kun er muligt at finde meget begrænsede fødevarer under jorden, lever de primært af kød, suppleret med svampe, og grønsager købt fra de andre racer. Ethvert dværge-samfund har en fast stab af jægere der forsyner dem med kød, og nyheder fra omverdenen. Men de kan ikke klare sig uden at købe supplerende mad fra de andre racer, ofte med deres rene eller forarbejdede metaller, de ynder især at arbejde med jern og guld.
Dværge synes ikke om juveler, som de omtaler som bjergenes tårer, tårer spildt fordi uværdige graver i deres rødder. Hvis en stor koncentration af juveler findes, ses det som et meget dårligt tegn, der kræver renselse af hele samfundet. De finder dog ingen problemer ved at sælge juvelerne til mennesker som vil pynte sig, eller elverne som bruger dem til mosaikker og amuletter.
Dværgenes stærke forhold til bjergene kan findes i deres syn på styrke, bjergene er umådeligt stærke, hårde og udholdende og har utallige skjulte talenter og gaver. Alle punkter en dygtig dværg gerne så i sig selv.

Dværgene har ingen overordnet nation og ingen konge, de har ledere i hver fæstning, normalt er denne leder en stærk kriger eller præst for Bjornir. Denne leder er enevældig og modsiges ikke medmindre man er villig til at følge op med en udfordring til en duel, vinderen bliver den nye leder.

Dværge og Krig

”Denne krig er først endt, når min sidste efterkommer er faldet” et berømt citat som dværge efterlever som en lov, de er utrættelige i deres søgen efter fjender. I kamp bruger de skjolde, hjelme og tungeøkser, sværd bruges også i mindre grad, og de er altid korte og solide. Spyd og buer bruges kun til jagt, eller mod trolde og under belejringer.
Krigsmaskiner og blider er også favoritter men de bliver ofte nødt til at leje irriterende gnom ingeniører til at styre konstruktions arbejdet..

Dværge og familie

Selvom dværgesamfundet er mandsdomineret, finder mænd og kvinder kun sammen af kærlighed, respekten mellem mand og kone er enorm og skænderier er en stor skam. Det er unormalt for enker og enkemænd at gifte sig igen, da sorgen er for stor og chancen for at finde en ligesindet mage er meget lille.

Elvere

Der findes to store grupperinger af elvere i verdenen; højelvere og skovelvere

Der er ingen raceforskel på de to grupper og de gifter sig også ofte på kryds og tværs. En Højelver er ikke, som de fleste tror, adelig, Elvere har aldrig brugt det meget menneskelige system med konger og prinser, det er altid den ældste blandt dem der bliver spurgt hvis der er tvivl, og det er den dygtigste

kriger eller skytte der leder i kamp. Vigtige langtrækkende spørgsmål bliver normalt forelagt et råd af ældre inden for de forskellige erhverv en gang om ugen. På denne måde undgås også magtkamp da du ikke har reel magt inden for et elver samfund, du kan kun få anseelse og respekt.

Titler blandt elvere.

Som tidligere beskrevet bruger elvere ikke adels systemer, så de eneste titler en elver kan finde på at bruge er ”fyrste” og ”ældste”.
”fyrste” eller ”fyrstinde” siges om en person der er den bedste inden for sit erhverv, f.eks. ”krigsfyrste” om den dygtigste kriger, ”jagtfyrste” om den bedste jæger, og ”skovfyrste” om den mest vidende om naturen.

”Ældste” er altid den længstlevende elver i et område og er dermed også normalt den viseste. At kalde en elver ”ældste uden at han eller hun er det for at smigre, opfattes for det meste i stedet for sarkasme, en form for humor som elvere hader da det minder om løgn.

Mentalitet

Elvere er meget dedikerede til det de gør, en elver der morer sig, danser, synger og elsker med al sin energi, En elver kriger er et med kampen, og bruger ingen tid på andre tanker. Den samme ensrettethed gennemsyrer deres samfund og deres egen krop. Det afspejler sig også i deres madvaner, elvere der lever rolige og fredfyldte liv, vil normalt ikke spise kød, hvorimod en elver der ved at krigen truer vel styrke sig selv på jagtens bytte.

Skovelvere

Skovelvere var den første slags elvere, dengang levede de alle i skoven og tilbad lyset, naturens og livet, i slutningen af første tidsalder mistede de mange til mørket og lærte at kæmpe, både for deres eget liv og for at beskytte deres skove som de så som både deres moder og hjem.
Den nutidige skovelver en et smukt, slankt væsen, med smuk hud og ofte langt hår. De lever deres lange liv i skovens smukkeste områder hvor de bruger deres dag på at samle mad, jage og prise livet. I deres ungdom og som en del af deres lege, lærer de at skyde med bue og fægte, samt viden om hvordan man bevæger sig uset i skoven.
En skovelvers forhold til mennesker er ofte mildt beskyttende som en nær slægtning til et barn, de ønsker folk velkommen i naturen og vejleder dem gerne, men vil blive strenge ved dem der ikke følger deres anvisninger og fjendtlige ved enhver der med forsæt skader skoven eller driver rovdrift på den.
Der findes adskillige grupperinger inden for skovelvernes samfund, der adskiller sig både ved håndværk og ved deres indstillinger til mennesker og andre racer. På grund af deres generelle tro på lyset i folks sjæl, bliver de næsten aldrig rå eller fjendske på trods af tidligere oplevelser med krig og voldtægt.
Skovelvere bevæger sig kun sjældent ind til større byer, og bliver der i så fald kun så længe deres forretninger kræver det af dem. De har et nærmest symbiotisk forhold til levende væsener og naturen

Påklædning

Skovelvere går praktisk klædt, i holdbare materialer som uld og pels om vinteren og hør om sommeren. Deres tøjs farver matcher årstiden så de kan skjule sig for fjender og som del i deres jagt, krigere bruger læderrustninger og lette ring- eller skæl-brynjer. De medbringer ofte deres bue og altid en slags legetøj, spil eller musik instrument.

Religion

Skovelvere tilbeder ingen guder, andet end naturen som de ser som deres moder, naturen er for dem det samme som lyset og godheden, de ser alt af mørket såsom løgn, drab og bedrag, som ondt og vil bekæmpe det om nødvendigt. Andre racer især mennesker af lyset deltager ofte i deres ceremonier, og elverne deltager, om end sjældnere i deres.

Højelvere

Visse elvere vægter dog viden og retfærdighed højere end naturens frihed. Nogle bliver boende blandt skovelvere og fungerer som rådgivere, diplomater, lærere eller troldmænd, men deres viden-lyst bringer dem dog ofte langt bort fra deres hjemegn.
Andre rejser til de andre racers byer og slår sig ned der, for at nyde godt at blandt andet menneskernes store evne til at samle nyheder og opfinde nye ting. Det er også på denne måde at nogle af dem påtager sig opgaven som lovholder eller dommer, og bruger resten af deres liv på at lære alverdenens love og

regler og sørger for at andre overholder dem. En lovholder rejser rundt og forfølger kriminelle og uddeler retfærdighed, de er dog stadigt så elviske at de uddeler straffe efter lovens ånd og ikke kun efter lovens bogstav.

Påklædning

Højelvere iklæder sig normalt uanset opholdssted i fyldige kåber, kapper og kimonoer, i lette smukke stoffer, og bruger tasker og punge som en del af deres påklædning, og i praktisk henseende til at opbevare deres mange skriftruller, bøger og andre særheder.
Af våben bruger deres krigere lange slanke buede sværd, gerne i sæt, og de bruger aldrig rustning, da de er hæmmende i deres rejser og da de stoler på deres smidige kampevner

Religion

Højelvere tilbeder sjældent nogen guder, men opsøger lysets kræfter i de forskellige kirker, de kan lide den klerikale opbygning og de biblioteker der ofte hænger sammen med en kirke. De vejleder ofte andre racer i deres ceremonier, for selvom de tilbeder sær artede guder, er ceremonierne de samme og alle kan bruge elvernes visdom

De fortabte, Nat elverne

I slutningen af Første tidsalder forsvandt mange elvere. Og blev anset for døde i lang tid, først efter flere hundrede år, kom sandheden frem. Som der fortælles i Sagaen, skjulte nogle elvere sig under jorden i forskrækkelse over skabelsens intense lys. Der fandt de mørket der lokkede dem og fangede dem og de kunne ikke undslippe det før de selv var blevet gennemsyret af det. Det lange ophold under jorden har givet dem et usundt udseende, med bleg gusten hud, poser under øjnene og til tider endda betændelse i øjne og mund. Der findes ikke mange for kun de snedigste overlevede længe den første periode i mørket. De vendte tilbage til overfladen i små grupper for at forøge deres antal, både ved at tage slavesoldater og ved at omvende andre elvere til deres sag (Disse kaldes renegater og foragtes mere end nat elverne). De arbejder hellere i skjul så deres fjender ikke kan nå at gøre samlet front imod dem, og ynder at bruge stråmænd og syndebukke.

Påklædning

nat elverne bruger meget mørkt eller sort tøj, og ynder store mængder sølvsmykker når de ikke er på togt. De klæder sig efter profession, så krigere bruger fornuftigt tøj og let rustning, mens troldmænd og præster bruger behagelige kåber med mange lommer. Fælles for dem er at de bruger hætter i vidt omfang da direkte lys smerter deres øjne.

Religion

Nat elverne tilbeder nattens grumme ondskab og skyggernes blide mørke, for dem er lyset den stærkeste fjende, som altid vil svække deres magt, Nogle natelvere tilbeder guderne for herredømme og bedrag men de fleste tilbeder simpelthen mørket og nattens fem fyrster

Renegaterne

I meget sjældne tilfælde vender elvere sig fra lyset, ofte som en kombination af mange ting, historier går om elvere der forelsker sig i mennesker og drives vanvittige af den endeløse sorg som elverens lange liv giver dem, velvalgte ord fra en nat elver kan vælte disse over kanten til afgrunden, i mørket. Disse elvere er elvernes største frygt og fortjener deres største foragt. For de frygter alle en lignende skæbne, og værre end det. Elvernes samfund er baseret på sandhed og at en elver altid kan stole på en elver. Den blotte tanke om at der findes renegater er dermed en faldgrube for elverne, da de ikke kan acceptere eksistensen af renegater uden samtidigt at mistænke alle, kimen til elvernes undergang ligger i dette faktum.

Faune



Faune er meget lig satyrer i udseende, i opførsel er de tilgengæld fuldstændigt modsatte. Faune findes kun i hankøn, der har aldrig eksisteret en kvindelig Faun og det er stadigt uvist hvordan nye faune opstår, det er dog et faktum at det sker.

Mentalitet

En Faun kan ikke dø af naturlige årsager, hverken alder eller naturlig sygdom påvirker dem, de opstår i fuldvoksen form, og er fra deres første dag meget vise. Der går mange spekulationer om at de bringer denne viden med sig fra tidligere liv, især tilbedere af lyset tror meget på denne teori. Et liv uden fødsel, barndom eller alderdom skaber en helt speciel personlighed. Faune er meget rolige og eftertænksomme, nogle ville ligefrem kalde dem apatiske. De er komplette pacifister, de slås aldrig men bærer fra tid til anden vandrestave de bruger i selvforsvar, de vil dog ikke engang i selvforsvar slå andre.
Faune bruger deres energi på at hjælpe de svage, vejlede elverne og tilbede naturen.

Elvere og faune

Elvere har lange liv, og lærer meget gennem deres liv, men det er intet i forhold til faunens. Derfor tager de det begge som en naturlig ting at faune agerer som lærere og vejledere for elverne. Det er meget normalt at faune bor sammen med større elver stammer og underviser grupper på ti unge elvere af gangen. Her fortæller de sagn om svundne tider, lærer dem at læse og skrive og underviser i magiens mysterier. Evner som bueskydning og sværdkamp bliver undervist af elvere eller højelvere der rejser forbi.

Faune og religion

de fleste faune er lærde i en form for magi og de fleste er præster for lyset, alle andre er troldmænd. Ingen faun tilbeder en anden guddom en lyset. De bruger al deres tid på at rejse fra alter til alter og besøge folk på ruten og dele ud af deres visdom. Men en faun behøver ikke et alter for at tilbede, hver morgen hilser de solen, gennem dagen taler de med træerne og hver aften er de, de sidste der slukker deres bål og lamper, hvorefter de normalt sidder i et par timer i mørket og taler mens de studerer stjernerne.

Påklædning

Faune har som sådan ikke brug for tøj, selvom de fremstår som mænd har de intet køn. Deres ben er behårede som en geds og deres overkrop er meget tolerant over for kulde. De fleste faune vælger alligevel at have lette kåber på, men det kan også være for at have noget tøj med lommer i.

Satyrer og Faune

disse skabninger er selvfølgeligt modsætninger og fjender, men hvor satyren går hadet og krigens vej, så vil en faun ikke skade en satyr, han vil bruge list og magi så han kan fange satyren. Hvis en satyr bliver forsvarligt fanget, vil andre faune hurtigt komme til hjælp, de hører beskeder fra fugle og andre hurtige dyr. Og når der er tre faune samlet kan de fange satyrens essens i en juvel. Disse juveler gemmes blandt rødderne af det nærmeste livstræ, hvor ingen onde væsner kan nå dem uden at fælde træet med magiske våben.

Social magi

De fleste faune er stærke i magi, men når de mødes bliver de stærkere. Den blotte tilstedeværelse af en anden faun forstærker begges magi. For hver faun der er inden for ti meter koster deres formularer 2 mana mindre. Denne effekt smitter i mindre grad af på andre racer, alle tilbedere af lyset kaster deres formularer til 1 mindre mana i pris for hver faun der er inden for 10 meter

Gobliner

En af de mest mangfoldige af de mørke racer goblinerne, de lever for sig selv i landsbyer og i de andre racers byer og slum.

Samfund

Gobliner har ingen nation eller regering, de lever i landsbyer eller stammer der varierer i antal fra 5 til 100. inden for stammen lever individet frit, men forventes at adlyde høvdingen eller hans 'sjanter. Desværre er gobliner grundlæggende kujoner og vil bruge enhver undskyldning for at undgå personlig fare, medmindre en større og stærkere goblin presser dem fremad.
Gobliner er gode til at efterligne kulturer og tager ord og titler fra dem, ofte i deres egne forvrængede versioner, dette gør dem ofte let påvirkelige da de synes at alt nyt er spændende og "sajd" som de selv siger.
Dette gør dem dog ikke dumme, så selv om de ser fjollede ud i deres sammenblandede tøj og udstyr er de ligeså intelligente som mennesker, også selvom de ofte falder over deres egne sætninger.

Gobliner og kamp

Gobliner er fysisk svage og ved det selv, de bruger alle beskidte tricks der findes og et par stykker der ikke findes. De benytter sig af baghold, snigmord, gift og fælder, og hvis det ikke virker er det ikke ualmindeligt at de indynder sig hos orker, som de så kan lokke fjenden tilbage til.
På egen hånd kæmper gobliner i flok, men kun hvis de er i stort overtal kan de finde på at overfalde andre. I så fald kæmper de som vilde dyr og kan finde på at bide og flå i sårede fjender der stadigt lever.
Gobliner kan ligesom de andre små racer aldrig opnå Styrke 4.

Gobliner og andre racer

De fleste andre racer ser gobliner som en plage eller ligefrem som skadedyr. De spiser stort set alt, andres affald, ådsler, og andre døde gobliner hvis de ikke kan finde andet. De foretrækker dog ting de ved andre synes godt om ("nøj dåløkatesser")
De handler gerne med alt de finder, som kan være alt fra efterladte bukser og vasketøj, til magiske ting der skinner pænt. Endnu en gang skal det huskes at de ikke er dumme men har værdi normer der ligger så langt fra andres at det kan virke sådan.

Magi

Gobliner har stor respekt for magi og især præster, da de ved at de er nogle af de mindste væsner i verdenen og guderne er de største. De elsker også de uforudsigelige troldmænd og de genstande de samler på. Deres respekt går dog ikke længere end at de vil stjæle alt magisk der ikke er boltet fast hvis de tror sig sikre.
Gobliner tilbeder normalt mørket og de fleste samfund ledes til dels af shamaner, enkelte følger dog andre guder, hvis de møder tilstrækkeligt overbevisende præster som gider at bruge tid på dem. Endnu sjældnere finder gobliner troldmænd der vil undervise dem i den farligere kamp magi som de besidder. Disse gobliner ender ofte som meget stærke ledere for krigeriske stammer som den berygtede "Ragnarok" stamme som ikke alene havde en gruppe troldmænd men deres høvding skulle efter sigende stå på god forbindelse med en dæmon. Denne stamme blev heldigvis udslettet af Derovar's kongelige hær.

Hjerneædere

Hjerneædere er en afskyelig race der foragter alle andre livsformer.

Hjerneædere og gud

Hjerneædere har en fast opfattelse af deres plads I samfundet. Det er deres opgave at kontrollere og lede samfundet i deres lederes ønskede retning.
De tilbeder både Bedrag som de kender onder navnet "Gynalz" groft oversat "det beskidte blod" og Cesaron, som er en gud forbeholdt deres ledere.
Gynalz kulten er opdelt i en streng rangorden, hvor de laveste går til hånde i deres skjulte templer og de øverste rådgiver lederne. Der er 7 range.

Hjerneædernes dagligdag

En hjerneæder bruger selvfølgeligt meget tid på at samle næring, i form af hjerner fra de andre racer, især nat elvernes hjerner smager godt, mens de svagere racer såsom de sidstfødte og trolde ikke ligger øverst på "menuen"
En uskadt hjerneæder der fortærer en hjerne gør det normalt kun for at samle mana i forbindelse med en normal ofrings ceremoni.
Resten af tiden bruger de på at udføre planer som de er pålagt af deres overordnede. Det er meget sjældent at en hjerneæder arbejder på egen hånd.

Opførsel og kamp

En hjerneæder bruger strømænd og krigere så meget som muligt så den ikke bliver opdaget og udsætter sig selv for fare. Andre ser dette som kujonagtig opførsel, men de selv mener det er den eneste oplyste måde at leve på. De andre racer er slaver, selv nat elverne som selv lever på en lignende måde, men de er forblindede af deres tro på mørket og kan dermed aldrig opnå en kontrol der minder om hjerneædernes.
En hjerneæder der tvinges i kamp, vil altid prøve at charmere sit offer først (hvis muligheden er der) og ellers ty til magi, våben bliver kun brugt i virkeligt desperate tilfælde.

Samfundet

Lederne i samfundet er gamle ud over normale spektrum (ældre end 200 år), det mistænkes de forlænger deres liv ved at optage energi fra andre hjerneæderes hjerner, men det vides ikke om de tages fra frivillige tjenere eller fra dødsdømte der har forfejlet deres opgaver.
De øverste 7 ledere samles hvert år i et råd ”Den grå cirkel” og fremlægger fremtidige planer og forklarer hvordan det forløbne år er gået
Det er ikke ualmindeligt at disse planer involverer samarbejde med både dæmoner og djævle der tjener bedrag af hele deres væsen.
Hver leder er ansvarlig for en rang hver, akolytter, budbringere, præster, højpræster, vogtere af templerne, vogtere af Den grå cirkel, og Ledernes rådgivere. Hver rang er beskrevet i detaljer herunder

Akolytter, bruger deres tid og energi på at gøre livet nemmere for deres overordnede, medlemmer af denne laveste rang er enten unge eller straffede på grund af tidligere fejltagelser.

Budbringere, rejser fra land til land og bringer beskeder fra lederne til de udstationerede præster, har også ansvaret for mindre vigtige slaver

Præster, har faste opgaver i deres tildelte områder, samt at vedligeholde den stående hær af slaver og lejesvende

Højpræster, stærkere præster, der tager sig af vigtigere intriger, er ofte placeret nær adelige familier, enten i forklædning eller ved hjælp af hemmelige alliancer

Vogtere af templerne, beskytter de hemmelige templer hvor Gynalz tilbedes, de står for ofrene til guden og for at beskytte de unge larver der udvikler sig til Hjerneædere.

Vogtere af Den grå cirkel, særligt stærke præster og troldmænd der fungerer som ledere i krig og som personlige vagter for de 7 ledere.

Ledernes rådgivere. Yderste gamle og erfarne hjerneædere som har bevist deres værd gennem mange år og mange opgaver. De tjener samfundet som rådgivere og er i virkeligheden bagmændene for mange af Den grå cirkels planer.

Gynalz præster er meget magtfulde i samfundet men enkelte præster tilbeder Cesaron, og er altid til hånde for lederne, de sikrer at alle følger ordrer og indretter sig efter reglerne, de fungerer som inkvisitorer der uden skånsel forfølger alle afvigere. Det er også dem der overvåger Troldmændene og leder hæren i tilfælde af reel krig.

Troldmænd ses som farlige individer, de besidder magi der ikke er tildelt Gynalz præster og kan uddele voldsom skade omkring sig. De overvåges døgnet rundt og bruges kun hvis der virkeligt er brug for dem, de er på én gang lavest i samfundet og står uden for det da ingen vil risikere deres vrede. Det er også dem der er flest afvigere og forrædere af. De er kendt for at følge egne veje hvis de ikke overvåges og kan ligefrem finde på at samarbejde med de svagere racer for egen vinding.

Mennesker

Mennesket blev født som den første race, ifølge legenden var ondskaben endnu ikke opstået, og derfor blev menneskeracen ikke beskyttet imod mørket påvirkning. Måske af denne grund finder man alle afskygninger af mennesker i verdenen med alle mulige indstillinger til andre racer, religioner og sig selv.
Mennesker er gode til at tilpasse sig og findes i alle områder hvor de ikke ligefrem er blevet bekæmpet af andre racer. Elverne er ligefrem misundelige på den kraft der driver mennesker frem, da den kan tolkes som en større lyst til livet end andre. De giver ikke op, og er ikke bange for at tænke anderledes. Mennesker er dog også sin egen værste fjende, de er misundelige, grådige og nysgerrige. De adlyder

ofte deres ledere uden tanke for konsekvenser, og fører ofte krig i deres guds navn.

Mennesker udseende varierer efter landsdelen de kommer fra, om de har tilpasset sig naturen eller om det har noget at gøre med de originale stammer og deres skønheds idealer er uvist men man kan kende dem nogenlunde efter følgende kendetegn.

Kontinentet Riron

To folkeslag er de mest udbredte i Riron.
Haslakkerne, brune i huden, mørkt hår og brune øjne. Tilbeder Cesaron og Bjornir
Uronere, meget mørke eller helt sorte i huden, sort krøllet hår. Tilbeder primært Riliem

Kontinentet Deron

Deron kontinentet er stort og varieret, samt plads for adskillige kongeriger
Iril folket, små tætte folk med brun eller gullig hud, de har smalle mørke øjne, de er dog stærkere end man skulle tro. Er mest udbredt i Riget Erkan.
Tyrilere, høje og lyse i huden, livsglade og larmende, brunt eller lyst hår. Findes på hele kontinentet men især i nord
Heldir, et sjældent folk med kraftigt rødt hår, og lys hud, de får sjældent skæg
De'beere, meget lys hud, kraftige til tider endda fedladne, findes i Poruk og de fleste store byer

Mennesker tilbeder alle guder, alt efter kultur og ledelse, men især den Ene gud vinder frem, sikkert på grund af den Ene gud kun accepterer mennesker som tilbedere.

Halv- mennesker

Mennesket kan som den eneste race yngle med de andre førstfødte, der findes halv elvere, halv orker, halv trolde. Satyrer og faune kan ikke yngle med mennesker, ej heller natelvere eller gobliner.

Groth folket

(tekst af David Rosing)
Før de tre helte; elveren Ethonål, dværgen Djorak Blodskæg og menneske troldmanden Almon indtog landet Arthak, bestod området for det meste af bjerge, en stor sø og sumpe.

I disse sumpe boede et folk, stærkt og stædigt, de kæmpede ofte mod orker der kom ind på deres område. Men de havde også mange af deres traditioner tilfælles. Sumpfolket tyer f.eks. til kannibalisme i tilfælde af krig. Og de holder store ritualer efter kamp hvor de torturerer deres tilfangetagne fjender til døde foran hele stammen. Efter de tre helte ankom med deres folk, drænede de sumpene og drev sumpfolket ud, så de kunne bruge den frugtbare agerjord. Siden da har Sumpfolket rejst rundt i det meste af Derovar, og har primært ernæret sig som lejesoldater og røvere.

Traditioner

Hvert år i juni bliver det afholdt kamp mellem de to stærkeste fra sumpfolket der boede i Arthak. Tvekampen bliver afholdt på den måde at den stærkeste fra hver af de sammenslåede klaner skal kæmpe om leder posten. Der er to discipliner, brydning og kamp med våben. Den vindende mand eller kvinde skal så ud på en færd for at frem skaffe fest måltidet bestående af kød fra et intelligent væsen. Hvis vinderen af kampen ikke kommer tilbage i live skal nr 2 ud og sådan går det til en vender tilbage med kød. Før folket går de i kamp og hver klan med hver deres krigs maling.

Døden/begravelse:

Når en mand eller kvinde dør i kamp får de en ærefuld begravelse men hvis de dør af et uheld eller i sengen bliver deres krop til begravelses middagen og kun kraniet bliver begravet. Den afdødes ældste søn eller datter for derefter udleveret den afdødes kilt.

Efter kamp

Efter kamp med andre klaner eller arthaks folk bliver der festet for at fejre de døde. Ved tab af kampen går sumpfolket hjem og plejer de såret og sidder i skamme. Men ved sejr bliver der festet hvor fjendens leder bliver ædt som fest måltid og hovedet går til lederen af sump folkets leder og hjerte til lederens partner for livet.

Ordsprog i hjertet er styrken i hjernen er visdommen og som mennesker vi dele for vi æder jer hele.

Grunden til påklædning

Da de tidligere sumpfolk levede i sumpene var det nemmere og mere praktisk af have disse skørter end at have bukser så fra de dage hvor de kom og slog sig ned i sumpene til i dag har folket altid synes at de var nemmere og at gå i bukser var grimt!

Mænd og kvinders roller i samfundet

Der er ingen roller i samfundet andet end folk i klanernes råd er ådslerne/ de ældste. I sump folket samfund er der ingen forskel på kvinder og mænd ud over kvinder føder børn.

Fra barn til mand

De unge mænd og kvinder i dette samfund skal alle igennem samme ungdoms forløb….. det eneste skole de for er i deres eget sprog og de normale hoved sprog og i at handle. En ung sump menneske starter med at lære at slås med våben i 10års alderen og skyde med bue i 14års alderen. Når ung mand eller kvinde bliver 16 er de klar til at blive voksne. For at blive voksen skal man først gennem en prøve der går ud på at hente en ulve hale fra en ork lejer ude på stepperne. Denne opgave skal løses ellers er man ikke god nok…… det gælder både kvinder og mænd

Religion

Sumpfolket er splittet i to lejre da de fleste tilbeder Bjornir eller guden for bedrag (som de kalder Ataal) Da styrke betyder meget i samfundet ses Ataal som en underlegen gud, men folket har dog også indset at uden snedighed og løgn kan de aldrig få deres gamle land tilbage, og hævne Arthak's sump-dræning.

Det tidligere sumpfolk går altid i deres kilter/togaer og læder rustninger da de sætter høj pris på at de kunne bevæge sig godt og næsten ingen problemer med at bevæge sig rundt… De anser folk der går rundt i bukser som underlige og ulækre og de rige der går i bad som snobber.
Sump folket er ikke så sociale og handler kun med omverdenen hvis det er nødvendigt eller de sælger øl. Dette folk er dog sjældent efter de kæmpede mod heltenes folk da de blev fordrevet fra deres sumper. De ses sjældent i storbyer da de har nemt ved at komme op og slås da deres temperament er meget stort og meget hidsigt og de ikke kan lide at der er mange folk på en gang. De er meget mistænksomme hvilket gør at de ikke stoler på særligt mange.

Orker

På verdenens store sletter rider orkerne. De lever som nomader, alt på vandring med deres flokke af heste og langhornede okser.

Livet på stepperne er hårdt og ting så nødvendige som vand kan være besværlige at finde, af samme grund ser de andre racer dem som uvaskede barbarer.

I tørke sæsoner, hvor meget kvæg går tabt, vender orkerne sig ofte til plyndring, noget som deres små hurtige heste egner sig godt til, denne livsstil gør dem heller ikke mere elskede.
Deres yndlings ofre for plyndring er den nye religion da de har bedre rustninger og våben, det gør dem selvfølgeligt til sværere mål, men en høvding med en bulet pladerustning er mere værd end en i læder. De nye store byer er også oplagte mål, der bare venter på et stormløb

I den lange vinterperiode slår flere stammer sig normalt sammen i grupper, hvor hver stammes særpræg komplimenterer hinanden.

Det er under disse vinterlejre at de 14 årige orker, skal udføre deres overgangs ritual, der skal bevise at de nu er at regne som voksne, for krigerne er opgaven at spore og dræbe en bjørn i dens hule. Det er tilladt at arbejde sammen men æren er mindre derved. dem der klarer denne farlige udfordring, kan derefter stolt iklæde sig bjørnens skind (ofte som en kappe eller bred pelshat), og hvis opgaven blev klaret alene, også kan bære en halskæde af bjørnens kløer

Orker er stolte væsner, hver stamme har deres styrke, derfor arbejder de ofte sammen om forsvar, men de er for stolte til at slå sig sammen om angreb da det ikke vil bringe dem hæder. Forsvar gælder racens overlevelse og vækst.

Normale stamme fokus:

Styrke: fysisk styrke, eller krigskunst
Klogskab: magi, helbredelse eller taktik
Behændighed: tyveri, håndværk, smedekunst.
(behændigheds stammer er ret ualmindelige)
en stammes religion er ofte en blanding af mørkets fyrster og den gud der bedst passer til stammens fokus.

Orker lever sjældent i stammer større end 12 voksne individer, flere ned det plejer at skabe splid og stridigheder, indavl undgåes ved at man finder mager ved vinterlejrene. Hver stamme har et bestemt fokus som deres selvværd og ære drejer omkring. På den måde undgår man mange stridigheder da de kan komplimentere hinaden istedet for at konstant konkurrere mod hinanden.

orker er ikke som sådan mere onde og primitive end mennesker, men de har meget lidt tålmodighed og bliver nemt distraherede, så folk der prøver at narre dem med fin tale pådrager sig istedet ofte deres vrede.
Orker kan også være ganske grusomme over for dem der er deres fanger eller på anden måde er svagere end dem selv.

Orker i dagligdagen

Mennesker og orker handler ofte, selvom der ofte opstår anspændte situationer eller små kampe. Blandt mennesker er der altid folk der ikke går så højt op i hvor orkerne skaffer deres sølv fra. Orker nyder byernes folkemængder og de mange spændende ting og madvarer man kan finde der, men efter et stykke tid vil de altid længes efter steppernes åbne vidder igen.
Orker tager nogle gange arbejde for andre racer, skruppelløse mennesker og natelvere bruger dem som lejesoldater. Hjerne ædere underlægger sig hele stammer ved at kontrollere deres høvdinge. Dværge og orker er naturlige fjender, ikke så meget fordi de ofte kæmper om de samme områder, men mere fordi de er lige stædige og utålmodige. Halvlange er ikke andet end irriterende kød på ben set med en orks øjne og de naturelskende elvere er ikke meget bedre, selvom de er en hel del farligere.

orker bliver betegnet som voksne omkring deres 14 års alder og lever i op til 80 år når de runder de 40 år har de fleste trænet sig op til at være mere udholdende (har købt +1 KP i alle kropsdele, samt +1 ekstra i torso) dette viser sig ofte i form af små "horn" eller pigge omkring på kroppen