

Fraktioner

Verdensregeringen

Verdensregeringen er en samling af alle kendte lande i verden. I Gostea sidder et udvalgt råd med repræsentanter fra hele verdens lande.

Selvom hvert land har en eller anden form for ledelse, der er landenes egentlige ledere, så er det repræsentanterne i Gostea, der forhandler og snakker sammen på daglig basis på vegne af deres lands union.

I verdenshistorien har der været meget ufred, men for omkring 200 år siden begyndte landene at slå sig sammen til Verdensregeringen. I mange år eksisterede alle lande sammen som Verdensregeringen, bortset fra Ionien, som holdte fast i imperiets stolte traditioner.

Så ramte ork oprøret overalt i verden, og Ionien blev især ramt pga. deres stærke tradition med slaver. Det lykkedes orkerne at gøre sig til et frit uafhængigt folkefærd, og som orkerne brød deres kæder, stille Verdensregeringen sig uventet bag dem. Dette gav dem en politisk fordel, og med Ukesh i spidsen lagde Verdensregeringen, så meget pres på Ionien at imperiet endte med at gå i opløsning og indsluse sig selv i Verdensregeringen.

Verdensregeringen i dag er til for at sikre fred, fremgang, handel, og de bedste vilkår mellem verdens lande. Verdensregeringen står bag magikontrollatet. Men Verdensregeringen handler også ofte på andre måder uafhængigt af magikontrollatet!

Magikontrollatet

Magikontrollatet er en verdensomspændende organisation, der arbejder for at beskytte almindelige borgere i verdenssamfundet imod de mange farer, som magien udgør. Dette opnår de ved at registrere samtlige magibrugere og hjælpe dem til at holde sig til de lovlige stier i magien gennem undervisning og ved at straffe ulovlig udøvelse af magi.

Udøver en mager ulovlig magi som f.eks. at kaste magi uden først at være blevet korrekt registreret, eller tyer til nekromanti uden kontrollatets og Amun'Soths tilladelse, så sørger magikontrollatet for at indfange og/eller eliminere denne.

Dette gør de ved hjælp af deres højt specialiserede soldater, der kaldes magikontrollanter. Magikontrollanterne er en enhed af krigere, der som de eneste i verden er immune over for al magi. Dette gør dem ideelle til at indfange og nedkæmpe magibrugere.

Magikontrollatet er støttet af alle lande og den samlede Verdensregering. Der er bred enighed imellem verdens ledere, at magikontrollatet er den bedste instans til at beskytte borgerne og hjælpe magikere med at uddanne sig selv til at bruge deres evner på den måde, der bedst fremmer dem selv og samfundet.

Magikontrollanterne bruger selv magikere til at hjælpe dem i at opsnuse og finde ulovlige magibrugere. Magikere finder stor respekt og gunstige forhold i samarbejdet, så længe de overholder reglerne for brugen af magi.

Magikontrollatet har udover de magikere, som arbejder for dem, ret til at hidkalde enhver registreret magiker til at hjælpe dem med at udføre deres pligter. Eftersom Magikontrollanterne er immune overfor magi, er de upåvirkelige overfor meget af, hvad magerne kan true med, og så langt tilbage som de ældste elvere kan huske, har magikontrollatet beskyttet folket og vejledt magibrukerne.

Magikontrollatet har som udgangspunkt IKKE indflydelse over kirkerne, da alt guddommeligt magi er tilladt med selvfølgelighed. Magikontrollatet er kendt for at have et godt og konstruktivt samarbejde med alle tre religioner.

Den ledende instans på Ramvalt ekspeditionen er uden tvivl Magikontrollatet, som repræsenterer Verdensregeringen. De magiske regler udstedt af Magikontrollatet er som følger:

1. Alle magibrugere skal registreres, ingen undtagelser.
2. Ikke registrerede magi er ulovlig uanset anvendelse!
3. Alle der kender, eller mistænker en magibruger skal melde det til magikontrollatet. - Hvis ikke man melder mistanke, anses man for medskyldig.
4. Magi må kun benyttes til godkendt forskning, forsvar af andre eller selvforsvar - medmindre Magikontrollatet autoriserer andet.
5. Nekromanti er forbudt, medmindre magikontrollatet giver ekstraordinær tilladelse i samarbejde med Amun'Soths kirke.
6. Åndemaneri er en vederstyggelighed og straffes altid med døden!
7. Magikontrollatets ord er ubestridt i sager vedrørende magikere.

Adelhard

Adelhard familien er den virkelige magtfaktor bag Katanien. De er en "familie", som er kendt for at begå sig dybt i den kriminelle undergrund! Wolf Adelhard er overhovedet for den samlede familie, og han er af menneskeslægt!

Adelhard "familien", inkludere dog forskellige racer og folkefærd der har taget navnet Adelhart, men det er kun lederen og indercirklen, der reelt er blodsbeslægtet og egentlig er af slægten Adelhard!

Adelhard familien er den største kendte forbryderorganisation. Deres magt er total på øen Katanien, men deres foretagende er udbredt i lande verden over! Deres organiserede kriminalitet er så veludført, at familien har bestået i flere hundrede år, som magthavere fra kulissen. Sidst en konge rejste sig imod dem var for 250 år siden, og der blev næsten hele kongefamilien udryddet!

Siden da har Katanian betalt beskyttelsespenge til Adelharderne. Adelharderne er verdens største samlede kriminalitet, uden tvivl.

Dødens Hånd

Selvom organisationen har et navn som lyder drabeligt, så er denne organisation almen kendt som frelsere, helte og folk, der har reddet utallige liv.

De er "Dødens Hånd", fordi de alle er trofaste tjenere under Dødens Herre, Amun'Soth. De hører til en specialtrænet enhed tilknyttet den kleresiet af Amun'Soths Kirke og bliver kommanderet af Højforkynderen Numin Altsar.

Deres hellige opgave for Mørkets Fyrste er at fjerne de vederstyggelige udøde, som spotter Den Endeløse Vinters domæne over døden. Dødens Hånd benytter sig både af alkymi, våbenkamp, besværgelser og mirakler.

Dødens Hånd er en del af Amun'Soths vilje. De drager hele verden rundt og bekæmper udøde og har i den sammenhæng reddet adskillige familier, byer og uskyldige mennesker.

Sponsorerne

På ekspeditionen til Ramvalt tog en deling af sponsorer ud. Det er dem der af forskellige årsager har været drivkraften bag ekspeditionen, og ligeledes er det dem, der har smidt økonomi i foretagendet.

Sponsorerne har sandsynligvis dokumenter på de fleste spillere og kender muligvis til spillerkarakterens fortid, da spillerne jo som udgangspunkt er taget frivillig med på ekspeditionen og har underskrevet en erklæring. Det er i princippet Sponsorer, som har krav på alt materiel ejendom, der findes på Ramvalt.

Sponsorer bliver spillet af spillederne, og vi vil hver især tage en individuel rolle. Ideen bag sponsorerne er, at vi som spilledere har en finger på pulsen, men også at vi er let tilgængelige.

Det vil være muligt at finde os i spil, eller evt. i baglokalet i kroen, hvor man kan opsøge os som karaktere, og derefter gå til side for at spørge om off-game spørgsmål.

Sponsorerne skal ikke styre spillet, men de er med til at sørge for, at vi får et realistisk spil, og minde spillerne om at vi spiller på en øde ø, hvor der ikke er plads til for mange stridigheder.

Generelt skal man forsøge at undgå at røve/bestjæle sponsorne, da disse karaktere er spilledernes skalkeskjul for at drive plotvagt!

Og selvom vi off-game måske går rundt med in-game værdier på os, er det ikke ensbetydende med at de kan røves fra Sponsorerne!

Sponsorerne er folk som spillere kan gå til, når de har off-game spørgsmål, har brug for en spilleder, skal skaffe ressourcer mm.

Begreber

Udøde

Udøde er frygtet. Udøde væsener er den største vederstyggelighed en almindelig dødelig kan rende ind i. Disse gudløse skabninger er reanimeret af ondsindet, syge nekromantikere - og dét der er værre!

En udød skabes, når en dødelig lig bliver tvunget tilbage til eksistensen, men i stedet for at blive bragt helt i live er personen nu fyldt med ugudelig, vederstyggelig, ond magi. Selv de svageste udøde har mindst 10 mands styrke, kan holde til næsten uendelige antal sværdstik og spreder sygdom og død på deres vej.

De færreste der har angrebet en udøde er sluppet fra det i live. Og de har kun sejret, hvis de var voldsomt i overtal.

Amun'Soths kirke er forkæmper imod de udøde, og deres kirke har en organisation kaldet "Dødens Hånd" som bekæmper dem. Udøde er ikke vildt udbredt, men det er en forfærdelig trussel der af og til dukker op. Det er altafgørende at få stoppet fænomenet, for hvis det spreder sig til store områder, vil nationer knække under de levende dødes rædselsmarch.

Åndemaneri

Åndemaneri er det værst tænkelige, man kan begive sig ud i...

Åndemaneri er holdt skarpt øje med at magikontrollatet og hadet af alle religioner, nationer og prominente folk.

Det er en syg form for magi, hvor en magiker påvirker naturens væsen, afdøde sjæle eller lignende, og får det til at tage bolig i sin krop. Herefter kan magikeren trække på deres kræfter, som var de deres egne. Men forbrydelsen ved at frarøve naturen sin orden eller stjæle en sjæl fra dens efterliv er så morbide og forkert, at det ryster folk i deres grundvold.

Åndemanere bruger ofte deres magt til at tiltrække flere og flere, og stærkere og stærkere sjæle til sig. Dette har en tendens til at ende galt, når magikerens sind ikke længere kan kontrollere dem alle. Det resulterer i, at magikerens sind bryder sammen, og hans eller hendes sjæl smelter sammen med alle de identiteter, som han/hun har underkastet sig og skaber et ægte monster, der trives af elendighed, lidelse, og vederstyggelig ondskab.

Åndemaneri går altid galt. Altid. Og det skaber væsener der er så stærke at de kan udrydde kæmpe landområder, før de kan stoppes.

Admiral Fjord, Højforkynderen af Lomeks kirke siges at have ledt sit skib imod en lille ø ud for Lurms kyst, hvor der blev dyrket hemmeligt åndemaneri. Øen eksisterer ikke mere, og der er ingen spor efter den.

Dæmonologi

En dæmonolog er en magibruger, der af den ene eller den anden grund har indgået en aftale med et fælt, overnaturligt væsen. Selvom disse pagter ofte giver dæmonologer mulighed for at gøre ting, der ellers ikke ville være muligt for dem, har pagten med væsenet som regel en forfærdelig pris.

Væsners natur er en hemmelighed magikontrollatet har formået at holde særdeles tæt, da de ikke ønsker, at det under nogen omstændigheder bliver praktiseret.

Dæmonologi ligner åndemeneri meget i den forstand, at dæmonologer ofte vil blive tørstige efter mere magt, og derfor søge at lave en stærkere aftale med væsenet, som den oprindelige aftale var med, eller de vil forsøge at lave flere aftaler med andre vederstyggelige væsner.

Dæmoner er snedige, og det ender som regel med, at dæmonologen laver en aftale, der koster dem deres sjæl, eller tvinger dem til at dele deres krop med dæmonen.