



DIVINE CONSEQUENCES

-THE NORDIC MILES-

VL: Erjan Hilbrands
Rick Huizingh
Robin Huisman

Introductie setting

Een storm raast over de zeeën. De lucht giert langs de daken en de regen legt een deken van kou en angst over het eilandenrijk. Een moeder kijkt naar buiten en klemt haar kindje nog even iets steviger tegen haar aan. De goden lijken wel oorlog te voeren in de hemel. Donder en bliksem slaan om zich heen als klappen van een onzichtbare strijd.

Een vrouw staat met haar speer geheven naar de hemel te mompelen. Niemand kan haar verstaan, maar iedereen die daar aanwezig is, kan het voelen. De wereld draait onder onze voeten. De zee slaat tegen de richel waar de vrouw op staat. Beide handen vast aan de speer schreeuwt ze naar de zee. Terwijl de wind haar mantel doorweekt met ijzig koude regen, begint midden in de zee een maalstroom te ontstaan. Deze draaikolk van puur natuurlijk geweld groeit met iedere donderklap en bliksemschicht, die als klokken van het einde van de wereld tekeer gaan. De wereld lijkt naar de onderwereld gezogen te worden tot plots een eiland herrijst uit het water. Dit eiland vol bomen en bergen neemt de plaats in waar eerst de draaikolk heerste. Alles wordt zwart. Niet normaal zwart, maar een zwart dat alles doet vergeten en hoop verlaat de wereld.

De wind gaat liggen, de regen houdt op en de vrouw, die net nog op de richel stond, draait zich om en loopt naar beneden. Ze sluit zich weer bij ons aan en zegt:

“Laat de goden herinneren waarom zij ooit het zwart vreesden”

Samenvatting IC Setting

De setting speelt zich af op de Noordelijke Eilanden, het thuisfront van de Northern Raiders. Recentelijk is er een enorme aardbeving geweest, wat niet ongewoon is in dit gebied. Echter is er door deze beving uit de diepte een enorm eiland verrezen. Het eiland is veel groter en is niet zoals alle anderen in het eilandenrijk. Dit eiland zit vol dichtbegroeide bossen, grote vlaktes en enorme bergen. Weinig is nog bekend over dit eiland, maar een ding is zeker: het is onnatuurlijk dat een eiland volledig bebost uit de zee verrijst. Op het eiland aangekomen, merk je dat dit geen simpel eiland is. Je voelt het versnellen van je hartslag terwijl je nekharen overeind gaan staan. Er is continu gefluister hoorbaar. Zijn dit stemmetjes in je hoofd? Wie zal het zeggen?

Jaartelling

De setting start in het jaar 166. Deze telling is begonnen na de oprichting van de Northern Raiders en wordt door hen gezien als het begin der tijden. Sommige groeperingen kunnen echter een andere jaartelling hebben. Dit wordt door de Raad van Negen niet geaccepteerd.

Landen

De setting is gesitueerd in de Noordelijke Eilanden. Dit eilandenrijk bestaat uit 65 bewoonde eilanden, maar bevat ook nog honderden kleine onbewoonde eilanden. Aan de rand van dit rijk ligt het herrezen eiland nu genaamd Tifau. Tifau staat nog niet op deze oude kaart en het is aan jullie dit te doen in naam van de Negen!



Tifau is een eiland bedekt met bos en zandvlaktes. Op Tifau staat een klein tentenkamp genaamd Taffés. Taffés is een outpost die is opgericht door de Northern Raiders. Zij besturen het eilandenrijk vanuit de hoofdstad Miran. Dit is de grootste plaats in het hele eilandenrijk, welke zich bevindt op het grootste eiland van de noordelijke eilanden. Dit eiland wordt Drenddeath genoemd.

Rassen

Op de eilanden zijn enkele rassen te vinden. De meest voorkomende hiervan zijn de mensen, maar ook dwergen en elfen komen veel voor op de eilanden. In het noorden van de eilandengroep zijn ook een aantal clans van orks en goblins te vinden. Deze komen echter niet tot nauwelijks voor in de meer zuidelijke regio's.

(Dit zijn alle speelbare rassen van de setting. Andere wezens en mengelingen van deze wezens worden niet toegelaten in de setting!)

Op de eilanden komen ook veel vreemde dieren voor, maar vele daarvan zijn nog niet vastgelegd door de wetenschap. Door de unieke ligging van de eilandengroep lijken veel van de wezens erg exotisch. Ook gaan er veel geruchten rond over mythische wezens die rondsluipen in de donkere delen van het eilandenrijk.

Bestuur/ Politiek

De Noordelijke Eilanden worden bestuurd door de Raad van Negen. Ook voeren zij het bevel over de Northern Raiders. Lang geleden ontstond dit leger uit negen clans die samen gingen werken om de eilandengroep te onderwerpen. Gehuisvest op het verre Drenddeath besturen zij de eilanden. Zij hebben de macht om leiders aan te stellen of hun rang af te nemen.

De Raad van Negen

De Raad van Negen is het overheidsorgaan van de Noordelijke Eilanden. De Raad bestaat uit de leiders van de oorspronkelijke stammen die samen de Northern Raiders hebben opgericht. Samen zijn ze verenigd in een verbond dat de tand des tijds lijkt te doorstaan. De Negen staan voor rechtvaardigheid en de macht van het verbond. De raadsleden worden ondersteund door enkele Carnachs (geestelijken). Deze geestelijken zorgen ervoor dat iedereen zijn vrije wil behoudt in het kiezen van een geloof en niet kan worden beïnvloedt door voorkeuren vanuit de Raad.

De leden van de Raad van Negen zijn:

Elan, Heer der Draken en Vuur

Heer Elan behoort tot een oude stam die gelooft dat hun bloed afstamt van de almachtige draken. Ze schrijven hun kracht van het leven toe aan het drakenvuur en lijken langer te leven dan de andere stammen. Door hun affiniteit met het drakenvuur worden de leden van de stam ook wel Vuurgangers genoemd. Er wordt gezegd dat Heer Elan in bezit is van oeroude vuurmagie, hoewel niemand hem dat heeft zien uitvoeren in het openbaar. Ook de draken die de stam aanhangt zijn nimmer in het wild waargenomen en alleen beschreven in oude manuscripten. Elan is de beheerder van de bibliotheek in Miran. Er zijn geruchten dat hij ook op gebied van spionage actief is.

Elan is te herkennen aan zijn rode cape met een leren borstpantser. Hij draagt meestal een leren hoofdband met daarop twee rode draken met daartussen een rode opaal. In dit opaal lijkt een vlam te dansen. In de strijd draagt hij af en toe ook een simpele helm zonder verdere uitzonderlijke kenmerken. Verder draagt hij het zwart-rood en wit van de Northern Raiders met hierop geborduurd de rode draak van het legioen. Vaak is hij te zien met zijn drakenstaf en aan zijn zij draagt hij een simpele tweezijdige bijl. Hij draagt verder een leren riem met daaraan enkele simpele buidels en een sleutelbos.

Elan wordt gezien als een aanbidder van Hernadur, maar in het openbaar zegt hij geen van de goden te verafschuwen. In zijn jeugd is hij meerdere keren in de strijd gezien waarin hij tegenstanders met eerbied bevocht en versloeg, om hierna over ze heen te buigen en iets te fluisteren wat op een gebed leek. De laatste jaren zijn geen uitingen van het geloof bij hem waargenomen.

In de wandelgangen wordt hij vaak gezien met vrouwe Fanna en Heer Medeuw, hoewel hij met alle raadsleden wel lijkt te kunnen opschieten. Daarentegen wordt beweerd dat Heer Straborius en Heer Elan op gespannen voet met elkaar staan.

Heer Elan heeft twee legioenen tot zijn beschikking: het Eerste en Tweede. Zijn persoonlijke legioen, het Eerste, stond onder bevel van wijlen Heer Erupter en draagt het embleem van de rode draak zonder verder opschrift. Dit legioen is op dit moment belast met de bewaking van Miran. Het Tweede legioen is

aanwezig op de 6 grootste eilanden van het eilandenrijk. Deze troepen gebruiken het embleem van een vliegende draak met ruiter erop. Men zegt dat Elan ook invloeden heeft op de talrijke eilandjes die onder heer Medeuw vallen, maar dit is niet bevestigd.

Straborius, Heer van Bloed

Heer Straborius is afkomstig van een stam die zich voornamelijk in de nacht beweegt. De mensen van de stam worden ook wel Bloedeners genoemd vanwege het gerucht dat ze bloed van hun vijanden zouden drinken om zo hun lichaam te versterken. Heer Straborius is het oudste lid van de Raad van Negen. Kenmerkend voor zijn uiterlijk zijn geslepen hoektanden en zijn witte gelaat. Hij waagt zich weinig tot niet buiten waaraan hij mogelijk zijn witte gelaat heeft te danken. Heer Straborius weet alles over bloedlijnen en ook zijn kennis van de anatomie van de verschillende rassen is alom bekend. Er wordt gezegd dat er op de eilanden geen betere chirurgijn te vinden is dan hij. Het gerucht gaat dat hij zelfs de doden kan terugbrengen.

Heer Straborius draagt altijd een lange zwarte jas met daaronder een mooie paarse blouse met franje, en daaronder draagt hij een pofbroek met luxe schoenen met gespen. Hij loopt rond met een loopstok met als kop een zilveren vleermuis en aan zijn zijde heeft hij een degen hangen.

Heer Straborius voert het bevel over vier legioenen: het Derde, Vierde, Vijfde en het Zesde. Het Derde Legioen, gestationeerd in het oosten van het eilandenrijk, draagt het embleem van de draak met een bloeddruuppel ernaast. Zij dragen een iets donkerder rode tuniek dan de andere legioenen van de Northern Raiders. Het Vierde legioen, ook wel het medische legioen, is te herkennen aan het embleem met een spuit en een druppel bloed. Dit legioen zet op alle eilanden hospitalen op en beveiligd deze gebouwen. Het Vijfde legioen heeft als taak om orde te stellen op net ontdekte eilanden en daar de fauna in kaart te brengen en te documenteren. Ook bewaken zij de medische onderzoekscampussen van heer Straborius. Zij zijn te herkennen aan het embleem van de draak met een rood kruis erachter. Het Zesde legioen is een klein legioen dat zich voornamelijk op het landgoed van heer Straborius ophoudt. Dit wordt ook wel het duistere legioen genoemd, omdat zij gespecialiseerd zijn in nachtelijke gevechten. Veel is over dit legioen niet bekend. Hun embleem is een vleermuis.

Men zegt dat Heer Straborius een geheim lab heeft op één van de eilanden waar hij onderzoek doet naar de oude rassen, en dat hij op zoek is naar de herkomst van eilandbewoners in het eilandenrijk. Ook zoekt hij naar de oorsprong van de elfen, orks en dwergen. Men zegt dat hij hier gevangenen voor gebruikt en deze onderwerpt aan vreselijke onderzoeken. Dit is echter nooit bewezen.

Heer Straborius is een aanhanger van Sapentia. Hij ziet zich als een groot onderzoeker en draagt zijn bevindingen ook op aan Sapentia. Hij heeft ook een hanger bij zich met het teken van Sapentia.

Eleveä, Vrouwe van Wild

Vrouwe Eleveä behoort tot het elfenras Normeá. De Normeá staan dicht bij de natuur en zijn bekend met vele kruiden en het wildleven op de eilanden. Ze gaan vaak op ontdekking uit om nieuwe kennis te vergaren op onbekende eilanden. Gezien veel eilanden nog niet in kaart zijn gebracht, zijn ze vaak aan de grenzen van het rijk te vinden. Van vrouwe Eleveä wordt gezegd dat ze alles op gebied van kruidenkennis weet en de krachtigste dranken en zalven kan maken.

Vrouwe Eleveä draagt vaak de kleding van haar volk. Dit is een groene korte broek en eenvoudig groen shirt met daaronder bruine lage laarzen. Aan haar riem hangen enkele buidels en twee lange messen, en wanneer ze bij haar volk is, draagt ze vaak ook een boog met pijlenkoker. Verder draagt ze een vaak een vlecht met veren en leren bladeren in haar haar.

Ze is vaak in de bibliotheken in Miran te vinden, maar liever zit ze in de wouden in haar outpost op Drenddeath. Hier heeft ze een komen en gaan van allerhande avonturiers en reizigers.

Ze heeft maar één legioen, het Zevende, tot haar beschikking welke bestaat voornamelijk uit licht bepantserde avonturiers en gelukzoekers. Het embleem is de draak met op de achtergrond een pijl en boog. Ze heeft ook meerdere werkplaatsen op eilanden die door dit legioen worden bewaakt.

De werkplaatsen die onder haar hoede staan, staan bekend om de beste drankjes van het eilandenrijk en ook beschikken deze werkplaatsen over grootste verzameling aan kruidenkennis van het hele rijk. Er is geen plant die niet door haar beschreven is en haar boeken over de flora zijn de beste van het rijk.

Midän, Heer van Recht

Heer Midän is een oude elfenheer. Hij stamt uit een ras elfen die Toerá worden genoemd. Dit ras is bekend om hun edele, bijna arrogante houding. Binnen de Toerá dient men goed gekleed te zijn en bekend te zijn met de historie van de stam en de landen waar men leeft. Heer Midän staat bekend als de meest rechtvaardige van de Raad van Negen en is dan ook de voorzitter van de Raad. Dit geeft hem niet meer macht dan de anderen. Er wordt gezegd dat heer Midän in staat is om elke leugen te doorzien en de waarheid uit iemand te kunnen lezen.

Heer Midän staat aan het hoofd van alle gerechtsgebouwen van het eilandenrijk. Hij kent ook alle regels uit zijn hoofd.

Hij heeft drie legioenen onder zijn hoede: het Achtste, het Negende en het Tiende. Het Achtste legioen is in het westen gelegd samen met het Negende legioen. Het Tiende legioen is speciaal toegewijd aan het opsporen van criminelen en voor het beveiligen van de gerechtsgebouwen en de gevangenis Torarlieum.

Heer Midän is gekleed in een plechtig gewaad, gehuld in de kleuren geel, wit en rood. Hij draagt een ketting om zijn nek met daaraan een icoon van Tyrr. Ook draagt hij een rijk versierde riem met een enkele buidel. In strijd draagt hij een dubbelhandige strijdhamer genaamd Justice.

Johannes Midkliefer, Heer van het Schild en Zwaard

Heer Johannes Midkliefer is de leider van de machtige Vredigers. De mensen onder zijn leiding zijn de meest bekwame soldaten. Heer Johannes weet alles van militaire strategieën en tactieken en is de militair strateeg en planner van de Raad van Negen. Johannes is zeer bekwaam met zwaard en schild; er wordt gezegd dat hij behendig is in iedere gevechtskunst. Hierdoor is hij vaak trainend te zien op de binnenplaatsen in Miran.

Johannes is gekleed in een tuniek van een standaard legionair. Hij draagt schouderplaten en pantserhandschoenen en vaak draagt hij een schild op zijn rug. Verder draagt hij een riem met daaraan een kleine tas, een zwaard en een dolk. Af en toe loopt hij rond met een kruisboog.

Johannes heeft maar één legioen onder zijn bevel.: de Vredigers, ook wel het Elfde legioen genoemd. Dit legioen wordt er voornamelijk op uit gestuurd wanneer een eiland grote problemen heeft.

Aangezien hij zo veel traint, is het niet verbazingwekkend dat hij een aanhanger is van de Hernadur. Hij bezoekt vaak de trainingsgronden in de tempel van Hernadur.

In de wandelgangen loopt hij vaak met vrouwe Eleveä. De twee zijn vaak in diepe gesprekken verwickeld.

Glisma, Heer van Berg en Dal

Heer Glisma is een wijze dwerg die afkomstig is van het dwergenrijk Dwagin. Dit zijn bekwame dwergen die alles weten van grondsoorten en gesteenten. Ze zijn in staat alle ertsen te herkennen. Heer Glisma heeft een kort lontje en is snel op zijn tenen getrapt, zeker over lengtes. Hij staat erom bekend heel trouw te zijn aan zijn vrienden en alles over te hebben voor de andere leden van de raad. Er zijn

geruchten dat hij in staat is om te verschijnen en te verdwijnen waar en wanneer hij wil. De bouwwerken die de dwergen onder zijn bevel hebben gemaakt, zijn de mooiste van het hele eilandenrijk.

Zoals het een dwerg betaamt, heeft Heer Glisma een lange baard gedecoreerd met enkele simpele vlechten. Hij draagt een maliënkolder en een kleine mijnhelm, en verder draagt hij over zijn maliën een blauwe tuniek waarop de draak in het donkergroen is geborduurd. Aan zijn riem hangen enkele buideltjes en een grote hamer welke hij ook gebruikt in de strijd. Verder draagt hij een simpele broek en schoenen.

Hij is een aanhanger van Sapentia, want zonder logica zouden zijn bouwwerken niet lang overeind staan. Ook heeft hij meerdere boeken over architectuur geschreven.

Hij voert drie legioenen aan: het Twaalfde, Dertiende en Veertiende. Het grootste legioen is het Twaalfde legioen. Dit legioen is verdeeld over de verschillende forten die heer Glisma heeft aangelegd op de eilanden. Deze forten bewaken ook de drukste vaarroutes in het eilandenrijk. Het embleem van dit legioen is een fort met een draak erboven. Het Dertiende legioen is een legioen dat gespecialiseerd is in het vechten in bergrijk gebied. Dit legioen bestaat voornamelijk uit dwergen en is ook gestationeerd op de meer bergrijke eilanden. Het embleem van dit legioen bestaat uit de draak en een mijnhelm. Het Veertiende legioen is gestationeerd in het zuiden van het eilandenrijk en specialiseert zich in woestijngevechten. Hun embleem bestaat uit de draak tussen twee palmbomen.

In Miran wordt hij vaak gezien met heer BorBoräs en Heer Medeuw. Vaak zijn ze in diepe discussies over de forten, handelsroutes en veiligheid verwickeld. Ook zijn de heren vaak te zien in hun stamkroeg 'De Bloedende Maagd'.

Fanna, Vrouwe van Schoonheid

Vrouwe Fanna wordt geroemd om haar schoonheid. Ze komt van een clan mensen die zich de Rougas noemen. Deze clan hecht veel waarde aan uiterlijke schoonheid en zijn ook bekend om hun vermogen elke identiteit aan te nemen die ze willen. Er wordt gezegd dat Vrouwe Fanna zelfs in staat is elke gedaante aan te nemen, zelfs die van wezens uit het wild. Vrouwe Fanna is het jongste lid van de Raad. Haar volk wordt aanbeden om hun vaardigheid met naald en draad. Kleding gemaakt door de Rougas slijt niet tot nauwelijks. Er wordt beweerd dat ze in staat zou zijn kleding te maken die ondanks dat het zo dun is, in staat is elk wapen te weerstaan. Deze geruchten zijn echter nog niet bevestigd.

Vrouwe Fanna is vaak gehuld in een lichte, witte zijden jurk, vaak met veel gouden en zilveren kettingen. Ook draagt zij een gouden tiara met daarin enkele blauwe opalen. Aan haar riem draagt ze vaak een enkele buidel en een kleine dolk.

Vrouwe Fanna voert bevel over één legioen, het Vijftiende legioen, dat gevestigd is in het noorden. Het embleem van het legioen is een draak met gouden ster. Alle troepen in dit legioen zijn door vrouwe Fanna zelf gekozen. Het gerucht gaat dat ze nog een legioen onder haar bevel heeft dat zich voornamelijk bezighoudt met het bemachtigen van informatie van haar tegenstanders. Dit is echter nog nooit bewezen.

Ze werkt nauw samen met Heer Elan. Ze zijn vaak samen te zien in de wandelgangen en ook heer Medeuw is hierbij vaak te zien.

Ze bezit een kleine landhuis buiten Miran waar ze vaak verblijft. Hier verzamelt ze de beste kledingmakers die voor haar hun mooiste werken meenemen.

In het landhuis heeft ze een kleine tempel gemaakt waarin Lufu wordt aanbeden. Er wordt aangenomen dat zij ook een aanhanger van dit geloof is.

BorBoräs, Heer van Handel en Welvaart

Heer BorBoräs is een dwergenheer uit het dwergenrijk Havina. Havina is een havenstad omringd door bergen, alleen bereikbaar via een rivier die door de bergen stroomt. De dwergen van dit rijk zijn bekend om hun kennis van waardebepaling. Ze zijn als geen ander in staat om de waarde van voorwerpen te bepalen en laten zich een handelskans nooit ontglippen. Heer BorBoräs is dan ook de beheerder van de geldstromen van de Raad van Negen. Er zijn geruchten dat hij in staat is om altijd de beste handelsdeals te sluiten waarbij altijd de belangen van de Raad worden behartigd. Hij is ook de meest bekwame onderhandelaar van de Raad van Negen.

Heer Borboräs is een statige dwerg met een lange, bruine baard waarin gouden vlechten zijn verwerkt. Hij draagt een zwierige blauwgroene jas met vele franjes. Verder draagt hij bontschoenen en een wollen broek. Vaak heeft hij enkele rijk versierde lederen armkappen om en aan elke vinger draagt hij een ring. Aan zijn gordel heeft hij meerdere buidels hangen en ook draagt hij een tweetal identieke, rijkversierde bijlen.

Heer BorBoräs heeft een eigen handelsvloot. Deze wordt de Vijfde vloot genoemd en bestaat voornamelijk uit handelsschepen. Hij heeft verder twee legioenen onder zijn bevel: het Zestiende en het Zeventiende. Het Zestiende legioen bewaakt de handelsschepen en reist mee op elk handelsschip. Zij voeren het embleem van een schip met een draak als mast. Het Zeventiende legioen is gelegerd in de handelssteden en is voornamelijk bedoeld om de handelsroutes op de eilanden zelf te beschermen. Hun embleem bestaat uit een draak en een handelskar.

Heer Borboräs staat erom bekend dat hij vaak met Heer Medeuw en Heer Glisma naar de kroeg "De Bloedende Maagd" gaat. Hier worden zij vaak gehoord over de handelsroutes en de veiligheid hiervan.

Medeuw, Heer van Vaart en Zee

Heer Medeuw is afkomstig van de bekende orkstem Beduivels. Deze stem staat bekend om hun kennis van de zeeroutes rondom de eilanden. Zoals bij alle orks is zijn algemene kennis laag, maar op gebied van zeevaart niet te overtreffen. Orks staan ook bekend om hun bloedlust, welke zij tonen in de strijd. In de Raad vertegenwoordigt Heer Medeuw alle orks, maar ook de goblins die in de stammen leven. Als geen ander weet hij de ligging van de eilanden en hij kent zelfs de kleinste plaatsen. Men zegt dat hij één van de weinige groenhuiden is die de macht van pen en papier begrijpt.

Heer Medeuw is een zeeman in hart en nieren. Zijn lange kapiteinsjas, blouse met franje, zeemansbroek en hoed met lange veer versterken dit uiterlijk. Op zijn gezicht heeft hij rond zijn rechteroog een kompas getatoeëerd. Hij draagt een sabel bij zich en een kleine eenhands kruisboog. Verder draagt hij ook enkele buidels en is hij vaak te zien met een eenvoudige wandelstok.

Heer Medeuw heeft geen legioenen tot zijn beschikking, maar bezit wel vier van de vijf vloten van de Noordelijke Eilanden. Deze zijn verdeeld over de vier windstreken. De Eerste vloot, gelegerd in het westen, is een vloot die puur gebaseerd is op het veroveren van nieuwe eilanden. De Tweede vloot, gelegerd in het zuiden, bestaat uit zowel vrachtschepen als begeleidende oorlogsschepen die de legioenen moeten vervoeren. De Derde vloot, gelegerd in het noorden, bestaat uit snelle oorlogsschepen die voornamelijk voor verkennen bedoeld zijn. De Vierde vloot, gelegerd in het oosten, bestaat voornamelijk uit ork schepen en wordt ingezet op de zeeën voor ordehandhaving tussen de eilanden.

Als een ware ork is Heer Medeuw weinig geïnteresseerd in de goden. Ze geloven wel in de zee, waar ze vaak offers aan brengen om een goede reis af te dwingen. Door zijn temperament is hij vaak de tegenpool van de rustige Midän.

In Miran is Medeuw vaak te zien in gezelschap van heer Glisma en heer BorBoräs. Vaak gaan ze naar hun stamkroeg 'De Bloedende Maagd' waar zij samen drinken en problemen bespreken.

Magie & Geloof

Er bestaat geen letterlijke vorm van magie op de Noordelijke Eilanden. Deze setting heeft een 'low-magic' karakter wat wil zeggen dat magie schaars is. De enige vorm van magie bestaat uit wonderen verkregen door de goden. Verwacht geen vuurballen of dat je vijanden spontaan zullen verdwijnen voor je ogen. Wonderen worden verdiend door toewijding en rollenspel.

Er zijn vele geloven op de eilanden. De Raad van Negen laat iedereen zijn eigen geloof behouden. Dit zorgt voor vrijheid voor alle rassen en clans. Dit zorgt echter af en toe ook voor strubbelingen. Elk geloof heeft zijn eigen gewoonten en rituelen. En hoewel de goden nog nooit echt zijn waargenomen op de eilanden, wordt hun bestaan erkend. Op veel plekken zijn er gedenkplekken te vinden voor de vele goden. De onzichtbare invloed van de goden is zeer sterk aanwezig in de setting. Doe je iets goeds voor je god? Dan wordt je hoogstwaarschijnlijk beloond. Doe je iets slechts tegen je god? Dan is gestraft worden een logisch gevolg.

De vier Prime Goden

Een Prime God is een god waar de titel 'prime' aan gegeven is door de mensheid. Prime Goden zijn de meest invloedrijke goden binnen het rijk. Iedere god kan een Prime God worden, maar dan moet hun invloed een van de huidige Prime Goden overstijgen.

De huidige vier Prime Goden zijn:

- **Hernadur; God van oorlog, chaos en strijd**
Hernadur is de god van chaos en oorlog. Zijn doel is om zoveel mogelijk chaos in stand te houden. Veel krijgslieden aanbidden hem en vragen voor de strijd in gebed om zijn kracht. Sommigen gaan daar zo ver in dat ze bloedoffers brengen. Men zegt dat de god alleen te bereiken is in gebeden op slagvelden waar grote slagen zijn gestreden of op velden waar recent bloed heeft gevloeid in de strijd. Het is een god die zowel bemind als gevreesd wordt. Men zegt dat wanneer je niet voldoet aan zijn beeld van een strijder, je gestraft wordt. Lafheid is een zonde. Aanbidders van Hernadur zijn vaak te herkennen aan de bloedrode tatoeages die ze dragen. Het verhaal gaat dat de god Hernadur niet altijd gunstig oordeelt na een gebed. Dit omdat boven alles hij chaos wil in de wereld. Chaos waar hij sterker van wordt. In afbeeldingen wordt Hernadur geschilderd als een bebaarde man die zeer gespierd overkomt, met in één hand een zwaard en in de ander een strijdnok. Zijn bloedrode cape en de goudgele glans van zijn helm zijn ook aspecten die vaak terug komen in schilderijen.
- **Tyrr; God van gerechtigheid, licht en balans**
Kalm en rechtvaardig, op zoek naar balans in de wereld. Tyrr spreekt recht voor iedereen, dus ook voor het kwaad. Hij is vleesgeworden rechtspraak en dit moet altijd zegevieren. Hij is wijs in de paden van wetgeving en structuur. Tyrr zegt dat iedereen die een straf heeft uitgezeten ook weer een kans verdient, daarom is er na iedere straf vergeving. Hij is de zwart-witte beredenering en de koude hand van gerechtigheid. Tyrr handelt altijd volgens zijn gevoel van rechtvaardigheid, ook als de wet het niet met hem eens is. Tyrr wordt meestal afgebeeld als een welgeklede man met één witte en één zwarte hand. Aan zijn zij draagt hij een zwaar boek met op de kaft een weegschaal en aan zijn riem hangt een zweep met negen knopen. Deze voorwerpen symboliseren het recht dat Tyrr spreekt, de grimmige volharding dat dit recht nageleefd wordt.

- **Lufu; God van liefde, vriendschap en familie**

Lufu is een van de meest geliefde goden onder het gewone volk. Er zullen weinig huishoudens zijn op de Noordelijke Eilanden waar je geen idooltje van Lufu kan vinden. Vaak afgebeeld als mooie vrouw of knappe man, is Lufu de brenger van liefde, vriendschap en de band tussen families. Lufu brengt liefdes bij elkaar door ze te vertellen wat ze moeten doen als ze onzeker zijn. Lufu is diegene die een moeder laat weten dat er iets mis is met haar kind. Lufu is dat gevoel in je onderbuik dat je krijgt als er iets mis dreigt te gaan in de familie. Lufu heeft een hele grote kring aan volgelingen en dat maakt hem/haar zeer krachtig. Hoewel Lufu zachtaardig is in karakter is zijn/haar wraak altijd zoet. Want wat Lufu geeft, kan Lufu ook wegnemen. En dat is iets wat geen sterveling wil.

- **Sapentia; Godin van logica, wetenschap en wijsheid**

Sapentia is een creatie uit de behoefte van de mens om alles te begrijpen en te controleren. Volgelingen van Sapentia dragen graag een idool bij zich om inspiratie en wijsheid dicht bij hand te hebben. Deze idolen hebben vaak een persoonlijke betekenis voor de drager. Sapentia is nieuwsgierig en bemoeit zich graag met het onbekende. Ze is een ware engel voor alchemisten en ritualisten, fluistert raad in tijden van verwarring en waarschuwt bij het maken van fouten. Er is één ding waar Sapentia een hekel aan heeft: de kortzichtigheid van de mens! Mensen die haar ongelijk proberen te bewijzen hebben een lot ondergaan die soms erger is dan de dood zelf. Zuur explosies, giftige rook; Sapentia laat niet met zich sullen. Vaak wordt zij afgebeeld met kort warrig en verwaarloosd haar. Verder wordt zij afgebeeld met allerlei buidels, tassen en potjes, suggererend dat ze van alles bij zich draagt om experimenten mee te doen.

Settingregels in het kort

In deze setting zijn de rassen mensen, dwergen, elfen, orks en goblins vrij voor spelers. Mengelingen van deze rassen zijn niet mogelijk.

Spelers mogen uit alle hoeken van het rijk komen en daar voorbij. Zorg voor goede redenen waarom jij aanwezig bent op Tifau.

Deze setting is low-magic. Magie is er wel, maar is alleen verkrijgbaar via verering van goden en zal zich alleen manifesteren als wonderen. Door de hoge drempel voor magie is het concept van een magiër veranderd in de setting. Het is niet mogelijk een persoon te spelen die het immateriële kan laten verschijnen zonder hulp van goddelijke invloed. Magie is een gift van de goden die hun wil laten geschieden door het geven van giften aan mensen die hen aanbidden. Dit kan in de vorm van magie of andere beloningen.

Het is belangrijk je verkozen vaardigheden te onderhouden, anders kun je ze kwijtraken. Via rollenspel kun je vaardigheden trainen en verbeteren.

Karaktereigenschappen zorgen voor rollenspeluitdagingen. Elk positief effect heeft ook een negatieve uitdaging. Dus kies ze passend bij je karakter.