

Divine Consequences

Nordic Miles

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 ongevoel is in dit gebied. Echter is er door deze beving uit de diepte een enorm eiland verrezen. Het eiland is veel groter dan de gemiddelde eilanden, echter is het geen normaal eiland 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. Jij bent deel van een onderzoeksteam die het eiland gaat verkennen en in kaart zal brengen in de naam van 'de Raad van Negen', de heersende macht op de Noordelijke Eilanden. Op het eiland aangekomen merken jullie dat dit geen simpel eilandje is. Magiërs verliezen al hun spreuken inclusief de vaardigheid om magie op te slaan in hun lichaam en iedereen voelt het versnellen van hun hartslag terwijl de nekharen overeind gaat staan. Ook is er continu gefluister hoorbaar. Zijn dit stemmetjes in je hoofd? Of word je beslopen door een gruwelijk beest? Wie zal het zeggen?

Landen

De setting is gesitueerd in de noordelijke eilanden. Dit eilandenrijk bestaat uit 65 bewoonde eilanden. Echter zitten er ook nog honderden kleine eilanden in het eilandenrijk die onbewoond zijn. Aan de rand van dit rijk ligt het eiland Tifau. Tifau is eiland bedekt met bos en zandvlaktes. Op Tifau ligt een kleine outpost genaamd Taffés. Dit kleine kamp is pas net opgezet. Merendeel van het eiland is nog niet verder verkend. Verder is ook niet bekend of er nog andere nederzettingen op het eiland zijn. Wel zijn er enkele ruïnes in de omgeving van Taffés te vinden. Onbekend is wie de makers zijn van deze bouwwerken. Taffés is een outpost die opgericht is door Northern Raiders. Zij besturen het eilandenrijk vanuit de hoofdstad Drenddeath. Dit is de grootste plaats in het hele eilandenrijk. Deze bevindt zich op het grootste eiland van de noordelijke eilanden. Dit eiland word Miran genoemd.

Rassen

Op de eilanden zijn enkele rassen te vinden. De meest voorkomende zijn de mensen. Vele clans en stammen wonen op de verschillende eilanden. Ook elfen en dwergen zijn veel voorkomend 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 in de meer zuidelijke regio's voor.

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

Op de eilanden komen ook veel vreemde wezens voor. 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 magische en/of mythische wezens die rondsluipen in de donkere delen van het eilandenrijk.

Geloof

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. Echter geeft dit af en toe ook strubbelingen. Elk geloof heeft zijn eigen gewoonten en rituelen. En hoewel de goden nog nooit echt zijn waargenomen op de eilanden wordt hun bestaan erkent. Op veel plekken zijn er gedenkplekken te vinden van één van de vele goden. De onzichtbare aanwezigheid van goden is zeer sterk aanwezig in de setting. Doe je

iets goeds voor je god? Dan word je hoogstwaarschijnlijk beloond. Doe je iets slechts tegen je god? Dan is gestraft worden een logisch gevolg.

Bestuur/ Politiek

De eilandengroep wordt bestuurd door de Raad van Negen. Dit is de leiding van de groepering Northern Raiders. Lang geleden ontstond deze groep uit negen clans die samen gingen werken om de eilandengroep te onderwerpen. Gehuisvest in het verre Drenddeath besturen zij de eilanden. Zij stellen een Amice aan. Dit is een ouder lid van de gemeenschap die het bestuur van een eiland controleert. De rechtsgang word beheerd door een Vunca. Hij treed op als rechter. Hij stuurt ook de Brutta aan die de aanvoerder is van de legereenheid die gestationeerd is in het dorp. De Raad van Negen is de enige die officieel iemand kan aanstellen. Zij sturen daarvoor Braquettes naar de eilanden waar problemen zich voor doen. Zij worden gezien als de uitvoerende handen van de Negen. 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 bestuur 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 bond die de tand des tijds lijkt te doorstaan. De Negen staan voor rechtvaardigheid en de macht van het verbond. De leden van de Raad van Negen zijn:

Elan, Heer der Draken en Vuur

Heer Elan behoort tot een oude stam die geloven dat hun bloed afstamt van de almachtige draken. Ze schrijven hun kracht van het leven toe aan het drakenvuur. De mensen van zijn stam lijken langer te leven dan de andere stammen. De leden van de stam worden ook wel Vuurgangers genoemd. Er word 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 Drenddeath. Er zijn geruchten dat hij ook op gebied van spionage actief is.

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. Dit 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 zijn geslepen hoektanden en witte uiterlijk. Hij waagt zich weinig tot niet buiten. Heer Straborius weet alles over bloedlijnen. 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 als hij. Het gerucht gaat dat hij zelfs de doden kan terugbrengen.

Eleveä, Vrouwe van Wild

Vrouwe Eleveä is van het elfenras Normeá. De Normeá staan dicht bij de natuur. Ze zijn bekend met vele kruiden en het wildleven in de eilanden. Ze gaan vaak op ontdekking uit om nieuwe kennis te vergaren op onbekende eilanden. Gezien veel eilanden nog niet in kaart gebracht zijn, 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 machtigste dranken kan brouwen.

Midän, Heer van Recht

Heer Midän is een oude elfenheer. Hij stamt uit een ras elven 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 met de historie van de stam en de landen waar men leeft. Heer Midän staat bekend als de meest rechtvaardigste van de Raad van Negen. Hij is ook de voorzitter van de raad van Negen, hoewel dit hem geen meer macht geeft als de anderen. Er wordt gezegd dat heer Midän in staat is om elke leugen te zien en de waarheid zelf uit iemand te kunnen lezen.

Johannes Midkliefer, Heer van het Schild en Zwaard

Heer Johannes Midkliefer is de leider van de machtige Vredigers. De mensen onder zijn leiding zijn bekwame soldaten. Heer Johannes weet alles van militaire strategieën en tactieken. Hij is de tacticus en planner van de Raad van Negen. Johannes is zeer bekwaam met zwaard en schild. Er wordt gezegd dat hij behendig is in iedere gevechtkunst. Vaak ziet men hem trainen op de binnenplaatsen in Drendeth.

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. Echter is hij ook erg trouw. En zou alles doen voor de andere leden van de raad. Zijn zetel staat voor geluk en voorspoed. Er zijn geruchten dat hij in staat is om te verschijnen en te verdwijnen waar hij wil. En dat de grond hem tot zich neemt en uitspuwt daar waar hij wil. De bouwwerken die de dwergen onder zijn bevel hebben gemaakt zijn de mooiste van het hele eilandenrijk.

Fanna, Vrouwe van Schoonheid

Vrouwe Fanna wordt geroemd om haar schoonheid. Ze komt van een clan mensen die zich de Rougas noemen. Ze zien veel in het uiterlijke schoonheid. Maar zijn ook bekend om hun mogelijkheid elke identiteit aan te nemen die ze willen. Vrouwe Fanna is het jongste lid van de raad. Haar volk wordt aanbeden voor hun vaardigheid met naald en draad. Kleding gemaakt door de Rougas slijt niet tot nauwelijks. Er wordt gezegd dat Vrouwe Fanna zelfs in staat is tot het aannemen van elke gedaante, zelfs die wezens uit het wild. Ook zou ze in staat 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.

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 is uitgekerfd. De dwergen van dit rijk zijn bekend om hun kennis van waarde. Ze zijn als geen ander in staat om de waarde van dingen 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. Waar altijd het beste naar boven komt voor de raad. Hij is ook de meest bekwame onderhandelaar van de Raad van Negen.

Meeuw, Heer van Vaart en Zee

Heer Meeuw is afkomstig van de bekende orkstem: Beduivels. Deze stam staat bekend om hun kennis van de zeeroutes in en om de eilanden. Zoals alle orks is zijn algemene kennis laag, maar op gebied van zeevaart niet te overtreffen. Orks staan ook bekend om hun bloedlust, die zij tonen in de strijd. Zowel tegen hun vijanden als tegen de wateren die ze bevaren. Heer Meeuw is vertegenwoordiger in de raad van alle orks, maar ook van de goblins die in de stammen leven. Ook weet hij als geen ander de ligging van de eilanden en kent zelfs de kleinste plaatsen. Men zegt dat hij één van de weinige groenhuiden is die de macht van de pen en papier begrijpt.

Jaartelling

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

Previously...

Divine Consequences 1 (pilot): Raiders special

De eerste onderzoekers zijn aangekomen op het eiland en hebben kamp opgeslagen. Heel erg veel is er over het eiland nog niet bekend. Wat wel bekend is is dat er resten van een beschaving aangetroffen zijn. Tevens is er een enorme Godenstrijd aan de gang is geweest tussen Lady Venin en de rest. Lady Venin heeft zo goed als alle onderzoekers kunnen overhalen zich bij haar aan te sluiten. Maar of de rest van de goden daar zo blij mee is...

OC Setting

In deze setting zijn de rassen Mensen, Dwerfen, Elven, Orks en Goblins vrij voor spelers. Mengeling tussen deze rassen zijn niet mogelijk.

Deze setting wordt low-magic genoemd. Magie is er wel, maar is schaars, enorm waardevol en bijzonder in deze setting

Door de lage drempel op magie is het concept van de 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.

Dit houdt dus ook in dat er extra aandacht wordt besteed aan andere vaardigheden en eigenschappen. Deze zijn straks ook terug te vinden op de character sheets van spelers en figuranten.

Dit zullen de belangrijkste elementen worden in het spel om jouw karakter te ontwikkelen naar hoge macht of hoge kracht. De keuze is aan jou.