



Introduktion

Anno 2021



Ud fra skabelsesberetningen ved vi, at Ros, som det ser ud i dag, blev skabt ud fra guden Grus opvågning og vandring, for ikke at nævne de andre skaberguders eskapader. Naturtilbedere står fast ved, at der dog var en verden før Gru begyndte at vandre, den verden, som han vågnede op i - den verden som de lærde galdere kalder Valhim.

Imens vi offgame befinder os i år 2020, befinder Ros sig i året 8274. Årstallet skifter ved vores nytår for overskuelighedens skyld. Månederne hedder også det samme, ligeledes gør årstiderne.

Verdens domæner

Ros' lærde ved, at verden er delt op i forskellige lag eller planer.

Der er Gudeplanet, hvor guderne holder til og bor. Efter at have været med til at skabe Ros, blev de daværende guder transporteret til dette plan under kampen mellem Gru, Silvia og Luskom mod Lyranos, Valhjarna og Normark. Dette plan bliver tit illustreret som guderne der sidder på hver deres bjerg og skuer ned på verden.

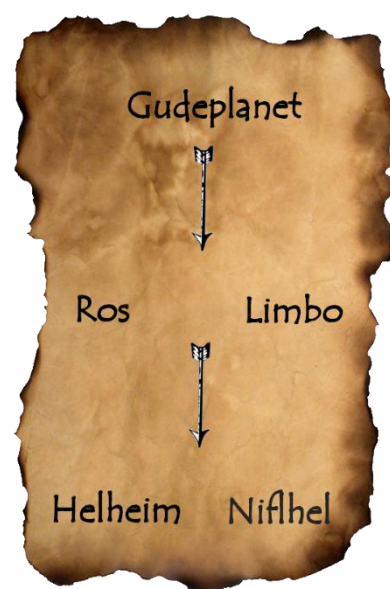
Det næste niveau er de dødeliges verden, Ros. Det er Ros som vi står og går i, med alt det måtte indebære. Hos den generelle person er de dødeliges verden alt de kender til, da man normalt ikke ville blive udsat for de andre planer i sin levetid, for ikke at nævne at rode med dem.

Ånderverden, også kaldet Limbo, eksisterer parallelt med den dødelige verden. Den befinder sig altså hverken over eller under den, men oveni den. De afdødes sjæle vandrer i Limbo indtil en Dødsvogter sender dem til enten efterlivet, Helheim eller endda tilbage til livet.

Ser man spøgelse eller ånder, kan det skyldes tre ting: at man af diverse årsager har fået mulighed for at se gennem sløret der adskiller Ros fra Limbo; at ånderne fra Limbo er gået igennem sløret for at vandre blandt de dødelige, hvor de ikke hører til; eller man er endt i Limbo selv, være det med eller uden ens fysiske legeme.

Helheim er de dødes verden. Dødsvogternes hjem og domæne, sammen med Dødsriddere og sjæleslugere. Selvom mange mener, at det er der man ender når man dør, uanset om man har været godhjertet eller ej, er det manges overbevisning og håb, at det kun er de ondsindede der ender i Helheim, og at de, der har været gode i deres liv, kommer videre til et andet efterliv. Man ved, at mange onde sjæle er blevet sendt til Helheim, om de så er blevet dræbt og sendt derned som resultat, eller direkte blevet trukket derned af en sjælesluger.

Niflhel har indtilvidere været forholdsvis ukendt, da domænet har været aflåst og skjult af de første guder. Grunden til dette er, at det er dæmonernes domæne. Selvom det er skjult, ligger Niflhel parallelt med Helheim, lidt ligesom Ros og Limbo. Indtil Niflhels genopdagelse, havde ordet "dæmon" tilhørt fiktion og gammel overtro, et ord man brugte om skabninger så monstrøse, at man ikke kunne beskrive dem på andre måder. Lidet vidste man, at disse skabninger var virkelige.



De forskellige planer af eksistens. De normale dødelige befinder sig i Ros.

Racerne

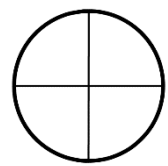
Bemærk! Dette er kun en hurtig oversigt over racerne. For mere uddybende information omkring dem, skal man læse de respektive lore-dokumenter.

Ros er delt op mellem de seks største og mest fremtrædende racer, ved hver race kan du også læse om deres guder.

Mennesker kommer fra og bor i kongeriget Gallmare. Mennesker udviser større variationer end nogen anden race, de kommer i mange former og farver, for ikke at nævne deres stærkt opdeltede religioner, og det er derfor ikke unormalt at de strides internt. Deres nuværende regent er Riddergeneral Josef Daumann, som overtog tronen i år 8268 efter borgerkrigen.

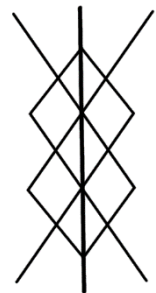
- Normark

- Den første af menneskenes guder og den eneste af dem som er en af de skabende guder. Normark er gud for landbrug, handel, og balance. Hans religion er ubestridt den største i Gallmare, og tæller både kongefamilien Rosenskjold og den nuværende regent, Riddergeneral Josef Daumann, blandt sine tilhængere. Hans kirke har hovedsæde i byen Nordron.



- Skarmarl

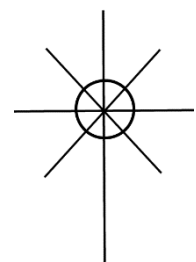
- Skarmarl den Selvophøjede er den første dødelige, som fandt en måde at blive ophøjet til en gud. Kirkens officielle doktrin siger at han infiltrerede de naturtros højborg, og stjal deres dybeste hemmeligheder fra selveste Den Store Galderbog. I dag er Skarmarl gud for egoisme og ambition, og hans kirke har hovedsæde i Viselberg. Som ordsproget siger "Den der tjener sig selv, tjener Skarmarl; og den der tjener Skarmarl, tjener sig selv".



-

- Hykil

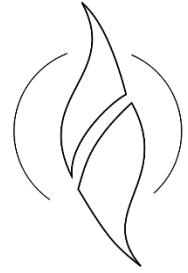
- Frelseren Hykil blev født under sortelvernes overherredømme over Gallmare, og var helten som ledte oprøret, der vandt landet tilbage. Den nær universelle tilbødelse af landets frelser ledte til at Hykil efter sin død blev ophøjet til en guddom. I dag står hans religion for lys, retfærdighed og hans hellige ordener bemander mange forter langs Gallmares grænser.



Elverne bor i landet Timara, som befinder sig på den østlige side af den enorme flod, Tolltugnanau Hafnia. Landet er mere aflukket end noget andet i Ros, da floden og elvernes avancerede flåde udgør et perfekt forsvarsværk, og det er derfor yderst sjældent, at der har været andet end elvere i Timara, udover royale besøg og lignende. Elvernes nuværende regent er Kronprins Tarín Ancallimé, som overtog tronen efter sin far, Luthién, abdicerede.

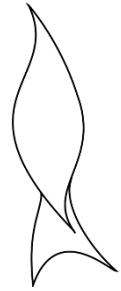
- Lyranos

- Alfaderen Lyranos er den ældste af elvernes to guder, og fader til både elvernes gudinde Valhjarna og sortelvernes gudinde Silvia. Lyranos er blevet forbandet til et evigt vanvid, hvor han hader sin mørke datter om dagen, og sin lyse datter om natten. For elverne står Lyranos' religion for orden, civilisation, og samarbejde. Lyranos er den mest tilbedte gud blandt højelverne.



- Valhjarna

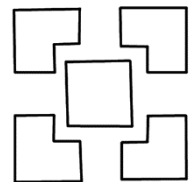
- Lyranos' lyse datter, som han skar ud af et slankt asketræ, er elvernes gudinde for skoven og lyset. Valhjarna tilskynder især fredelige løsninger og helbredelse, både fysisk og mental. Ifølge myterne er hun den af søstrene, som blev med deres fader og tager sig af ham i hans vanvid. Hendes religion er især yndet blandt skovelverne, i deres landsbyer.



Dværgene bor i de klippefyldte landområder i Dræsk. De er et stolt og stædigt folk, nok mest kendt for deres æresbetonede kultur. Krænker man en dværags ære har man så godt som underskrevet sin egen dødsdom. Dræsk besidder verdens største hovedstad, som også er unik fordi den ikke ligger beskyttet i hjertet af riget, ligesom med de andre racers. Dette kan ses som et symbol på deres frygtløshed. Dværgenes nuværende konge er Kong Jernrik Marmor I af klan Marmor.

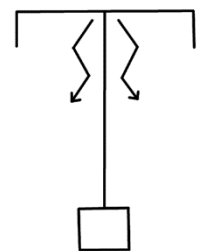
- Garm

- Kong Garm blev ophøjet til en guddom sammen med sin hustru Toris som dværgeracens beskyttere, efter de ledte det store slag mod Tauk, den sidste drage. Deres religion ses som en naturlig forlængelse af dværgenes forfædretilbedelse. Garm er krigeren og håndværkeren, som står for Dræsks beskyttelse. Han tilbedes af de fleste krigere, smede, og lignende.



- Toris

- Dronning Toris blev ophøjet til en guddom sammen med sin husbond Garm som dværgeracens beskyttere, efter de ledte det store slag mod Tauk, den sidste drage. Deres religion ses som en naturlig forlængelse af dværgenes forfædretilbedelse. Toris er urtekoger og rådgiver, som står for Dræsks velbefindende. Hun tilbedes ofte af lærde folk og urtekyndige.



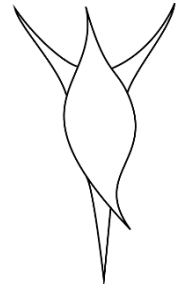
Sortelverne bor i det underjordiske rige, Elnaril, som befinder sig under Galvs Skove. For mange tusind år siden prøvede de at gøre Gallmare til deres nye land, hvilket ledte til guden Hykils ophøjelse, og de blev slået tilbage til "underverden". Udover at være en snu og frygtindgydende folkefærd, er sortelverne også kendt for deres kvindestyrede hierarki. Sortelvernes regent er Kejserinde Orzara Mal'Kyra af Huset Mal'Kyra.

- Lyranos

- Alfaderen Lyranos er den ældste af sortelvernes to guder, og fader til både elvernes gudinde Valhjarna og sortelvernes gudinde Silvia. Lyranos er blevet forbandet til et evigt vanvid, hvor han hader sin mørke datter om dagen, og sin lyse datter om natten. For sortelverne står Lyranos' religion for sammenhold og samfundets orden. Hans tilbedere forstår at verden er fjendtlig over for sortelverne, og at de kun kan overleve sammen.

- Silvia

- Lyranos' mørke datter, som han skar ud af en stærk moseg, er sortelvernes gudinde for ambition og magt. Silvias religion går ind for ambition og hierarki. Silvia tilskynder sortelverne til at bøje sig for dem der sidder over dem i samfundets rangorden, men at planlægge deres egen vej op til disse højere poster.



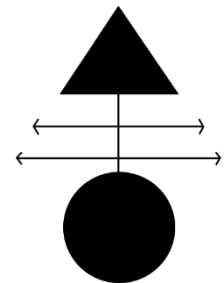
Orkerne bor i primitive fæstninger i det golve Orksla tæt op ad goblinerne. Det er golve og øde omgivelser, som hæder enhver ork der bor der. Orker er stærke, brutale og nådesløse modstandere, hvis styrke er uden lige blandt de seks hovedracer. Orkernes lederskab er omstridt. Posten står mellem krigsherren Norg, som i øjeblikket sidder på "tronen", og shamanen "Darl", som er vellidt af goblinerne.



Orkernes tidligere
Højkonige, Darl, delte
sig i tre:
Rald, Darl og Arld.
Kun én del af ham,
nemlig Darl, er tilbage.
Krigsherren, Norg,
myrdede Arld, og Rald
blev besejret af Kong
Jernrik

- Gru

- Gru den Sovende er den første af guderne, og ifølge orkerne også uden tvivl den stærkeste. Myterne siger at verden blev formet af Grus vandring igennem den, om end der ikke er enighed om hvor stor han i virkeligheden er. I den ydre ende påstår nogle orker at bjergkæden, som omkranser Ros er hans arme. Det næsten alle orkerne er enige om er at Gru er gud for styrke, og de stærkeste er derfor dem der skal bestemme.

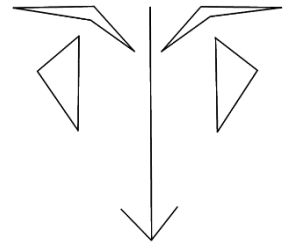


Goblinerne holder til i en separat del af Orksla, som mange ville betragte som et land for sig selv. Selvom orker og gobliner er blevet set arbejde sammen utallige gange, er det sjældent de kan komme overens til hverdag, og goblinerne holder sig derfor til Tingvar-skoven. Hvor orkerne gør sig som brutale krigere, gør gobliner sig til som nogle af Ros' stærkeste magikere, da deres gud, Luskom, er berygtet for at have opdaget magien selv.

- Luskom

- Den første gud til at springe frem fra den sovende Gru. Luskom er en nysgerrig gud, som altid har tilskyndet goblinerne at undersøge deres verden.

Luskom var den første af guderne til at finde magien, da han i vrede kaldte et lyn ned fra himlen. Goblinerne har ikke en organiseret kirke som sådant, men nærmere et utal af fortællinger om Luskoms bedrifter og sagn om helte, der levede op til hans forbillede.



Hele Ros er omkranset af en enorm bjergkæde, som hverken mand eller kvinde nogensinde har været i stand til at krydse. Udover at være nærmest uoverkommelige og barske, er bjergene nemlig også befængt med trolde, milgمولgere og andre lige så frygtelige væsner. Folk, der har forvildet sig langt nok op i disse bjerge, er aldrig blevet set igen. Om monstrene har taget dem, eller om de fik set, hvad der var på den anden side, ved ingen...

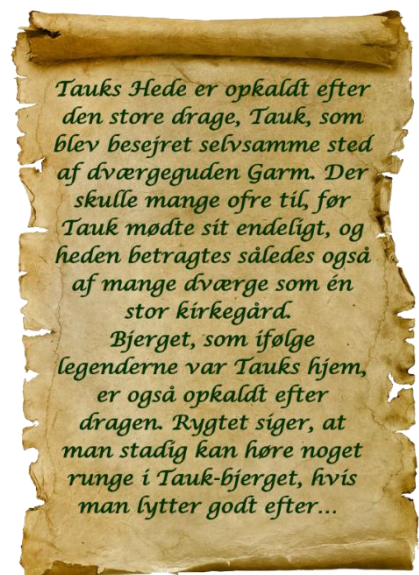
Der er mange teorier om, hvad der er og foregår på den anden side, men intet er nogensinde blevet bekræftet. Nogle mener, at det er gudernes plan, andre at det er Helheim selv. De helt gamle skrøner og amnestuehistorier siger, at det bogstavelig talt er verdens ende, og at der ikke er mere på den anden side.

Hvor spiller vi?

Det sker sjældent, at man bevæger sig ind på andre racers territorium. Det er et spørgsmål om, hvilke racer der er tale om og hvilken form for samarbejde de har. Da mennesker og dværge er meget politisk anlagte, og har det med at gøre tæt samarbejde, er det ikke uset, at der har været diplomatbesøg, handelskaravaner eller lignende. Hvis det samme er foregået mellem Elnaril og Orksla, er det foregået i al hemmelighed.

Der er tre steder i Ros, hvor racerne opholder sig og blander sig med hinanden. Der er Midterlandet og Kædens Smedje (se Naturtroen), og til sidst er der stedet, hvor vi spiller, nemlig Tauks Hede.

Tauks Hede er ikke just kendt for sin prestige. Det er derimod berygtet for at være et af de mystiske steder i Ros. Mange siger, at det er dér man tager hen *efter* man har været det sidste sted, man ville tage hen. Så hvorfor kommer folk dertil? Tauks Hede er kendt for at være en guldgrube af sjældne ressourcer, og magikyndige folk insisterer på, at magien derude ofte føles kraftigere end andre steder. Derudover er Tauks Hede i militærmæssig sammenhæng en meget gunstig landsdel at eje, da det stort set ligger i centrum af Ros og giver adgang til Dræsk, Gallmare, Midterlandet og Orksla på samme tid.



Stedet er dvæsk jord, ergo tilhører Tauks Hede altså Kong Jernrik, men sjældent har nogen officiel lov været aktuel på Tauks Hede. Det er en fristat, og den eneste lov og orden kommer på beboernes eget initiativ, specielt fra dværgenes og udstationerede soldaters side. Derfor kan der af og til herske kaos.

Midterlandet

Uden for alle landes grænser, kan de forskellige racer også have hjemme i Midterlandet. Midterlandet ligger lige op ad havet, Tolltugnanau Hafnia, og er et af de få steder i Ros, hvor de forskellige racer mødes til hverdag. Stedet anses for at være "handelhovedstaden", da alle racer kan komme og handle og bytte deres eksotiske varer, hvis deres intentioner er gudsindede. Menneskerne har i Midterlandet bygget handelsbyen, Kiel. Det er dog sjældent den normale familie der ønsker at bo så tæt op af andre racer, men det har gjort, at mennesker udgør hovedparten af beboerne, selvom der ikke ligefrem er fåtal af orker, sortelvere, dværge, elvere og gobliner.

Tolltugnanau Hafnia og Ringø

Den store "flod" Tolltugnanau Hafnia er egentlig et hav. På grund af dets form, omtales Hafnia tit som en flod. Det er også nemt at forstå hvorfor, når man ser på verdenskortet. Det strækker sig fra det nordligste nord og hele vejen ned til det sydligste syd og adskiller Timara fra resten af Ros.

Tolltugnanau Hafnia bliver i daglig tale bare kaldt Hafnia.

På sit bredeste punkt er Hafnia over 200 kilometer bred, og selvom de andre fem hovedracer også i større eller mindre grad kender til søfart (der findes trods alt mange andre store søer og floder i resten af Ros), er elverne dem langt overlegne og derfor de eneste der er i stand til at krydse hele vejen over.

Ifølge elverne, tilhører floden Timara, og de har en meget specifik kontrakt med de andre racer om, at de ikke må sejle videre ud end til Ringø, ellers bliver det anset som en fjendtlig handling. Igennem tiderne har mange forsøgt at krydse floden, lige fra skibe til den mest simple tømmerflåde, men om de er blevet taget af floden eller elverne er usikkert.

En af de mest kendt historier om Hafnia er den om monsteret, der gemmer sig i Munding, og at der skulle gemme sig et lige så frygteligt monster i Svælg. Historier som denne er blevet overleveret i generationer helt tilbage fra før Hykil og Skarmarls tid, og har afskrækket mange fra at prøve lykken i den nordligste og sydligste del af Hafnia. Der har til ingen tid været enighed om, hvilket monster der efter sigende skulle gemme sig derinde, men der *går* teorier om alt lige fra en sjælesluger til en leviathan.

Ude i Hafnia finder man øen, Ringø. Udover at være en neutral handelspost, fungerer Ringø også som havn videre ud til Timara, for de der har tilladelse til at rejse videre. Her kommer der rigtig mange handelsvarer videre mod øst eller vest. Ringø anses som en del af Midterlandet, og derfor er øen ligesom Midterlandet broget med forskellige racer. Beboerne gør sig i handel, fiskeri og søfart.