



# Ålennesker

Anno 2021



Sidst opdateret maj 2023

## Indhold

Beklædning.....	4
Syn på andre racer.....	4
Hjemland .....	5
Kongefamilien.....	5
Regenten .....	7
Byerne.....	7
Drotheim.....	7
Kongefamiliens hær.....	8
Drotheims Dommerhus .....	9
Drotheims Bibliotek.....	9
Viselberg .....	9
Opbygning.....	11
Borgerne .....	11
Skarmarls Kirke .....	12
Flammens Orden .....	13
Lederskabet i Ordenen .....	14
Triglav-kirken .....	14
Hykla .....	15
Hykils sønner .....	16
Glinte .....	16
Glintenborg.....	16
Hornor .....	17
Hornlund.....	17
Timus .....	17
Tidekvist.....	18
Rådet.....	18
Andre vigtige personer i Hykla .....	18
De fire ordener .....	18
Retfærdighedens Sværd .....	19
Opbygning.....	19
Syn på andre racer .....	20
Lysbringerne .....	20
Opbygning.....	20

Rangsystem.....	21
Ærestitler .....	21
Syn på andre racer .....	21
Hykils Orden .....	21
Opbygning.....	22
Rangsystem.....	22
Mestrene .....	23
Ærestitler .....	23
Syn på andre racer .....	23
Den Gyldne Rose .....	23
Opbygning.....	24
Ærestitler .....	24
Syn på andre racer .....	24
Forter .....	24
Hykil ude på Tauks Hede .....	25
Nordron .....	25
Adelsfamilier og storbønder.....	26
Storbønder.....	26
Vigtige organisationer .....	27
Normarks Hus .....	27
Kirker .....	27
Bondemilitsen.....	28
Kornets Brødre .....	28
Den Hellige Sankt Halfdan af Gallmares Orden.....	29
Kongens Hvile .....	30
Ridderordenen.....	31
Lederskabet .....	31

**M**ennesker er den race der så vidt muligt minder om vores egen verdens mennesker, hvad angår udseende. De har ingen særlige evner eller karaktertræk fra barnsben, ligesom elveren med sin forkærlighed for naturen, eller orken med den nærmest overnaturlige styrke. Men plejer at sige, at menneskenes største fordel er deres store mangfoldighed, for menneskene er den mest udbredte race i hele Ros. De er også den mest politisk anlagte race, og de går meget op i stand og rang. Alt har en fast plads i samfundet. På grund af menneskenes mange forskelle, specielt set ved den tydelige gudeopdeling, kan der tit opstå store konflikter indbyrdes i racen.

### Beklædning

Mennesker er hovedsageligt arbejdere og bønder. De går i simpelt, naturligt farvet tøj, som kan holde til en hård dags arbejde. Det mest almindelige klædningsstykke hos mennesker er for mændene mest bukser og en tunika. Kvinderne kan sagtens bære bukser og tunikaer, ligesom mændene, men der foretrækkes dog stadig den traditionelle kjole. De adelige og kongelige går med fine silkestoffer og andre fine klæder. Guld og andre smykker, der symboliserer deres rang, er altid populært i de adelige rækker.



### Syn på andre racer

#### Elvere

Langt de fleste mennesker har aldrig set en elver i deres liv, med undtagelse af de mennesker i Midterlandet, som tager til Ringø og handler med elverne der. Næsten alle elverne lever på den anden side af det ukrydsellige hav Tolltugnanau Hafnia. Derfor går der mange rygter og myter om elvere i Gallmare. På trods af dette er der for det meste fred mellem Gallmare og Timara, og de to racer finder som regel frem til et fjernt samarbejde. Et af de mest omstridte punkter er menneskenes tendens til at tvinge naturen til at tilpasse sig dem og hakke skoven tilbage for at lave flere marker.

#### Dværge

Gallmare og Dræsk har i generationer været allierede og handelspartnere; og dværgene er generelt den race menneskene kommer bedst ud af det med. Dværgene deler menneskenes forkærlighed for handel, arbejde, og noget at drikke efter en dags arbejde, selvom de har det med at være noget ærekære og nøjeregnende. De to racer har også kommet til hinandens hjælp i krig hen over århundrederne og specielt Hyklas beboere har fået dværgenes gunst for deres hjælp mod den mægtige åndemaner Glorian Glimrand.

#### Gobliner

De fleste mennesker stoler lige så meget på en goblin som de gør på en åben ild. De kan være kilde til mange ting du har behov for, men du kan aldrig slappe helt af i nærheden af dem. Goblinerne bliver på den ene side anset af mange mennesker som beskidte tyveknegte og problemmagere, der kravler ud af skovene når man mindst ønsker det. På den anden side er der ikke et magisk bibliotek med respekt for sig selv som ikke har mindst én tekst skrevet af en goblinsk garker. Deres sagnomspundne Magiakademi er kilde til meget forskning i magi og mange handlende i Midterlandet får deres mest sjældne varer fra goblinske handelskaravaner.

## Orker

Orkerne er for mange mennesker en fjern trussel eller et monster i mørket fra børnehistorier. Orksla ligger syd for Gallmare, og de to lande deler en meget kort grænse. Derfor bliver langt de fleste bander af orkere fanget ved grænsen af soldater fra Hykla eller hovedstaden, om end der hvert år slipper nogle få grupper igennem, som skaber ravage og røver sig vej gennem landet. Der har heller aldrig været en egentlig krig mellem Gallmare og Orksla, og mange af menneskernes fordomme om orkerne har de fået fra dværgene.

## Sortelvere

Sortelverne er menneskenes arvefjender. De er monstre i eventyrerne og uhyrerne fra under jorden. For mange tusind år siden invaderede sortelverne Gallmare og regerede i længere tid over landet. Det var helten Hykil som ledte oprøret mod sortelverne og frigjorde landet, hvilket ledte til hans ophøjelse som menneskernes tredje gud. Grænsen mellem Gallmare og Elnaril er aldrig blevet helt fredelig og der er jævnligt små kampe ved grænsen. Det er ikke uhørt at sortelviske styrker plyndrer Gallmare for rigdomme og slaver.

## Hjemland

Menneskernes hjemland hedder Gallmare. Dengang guderne var i fåtal, og den gamle kongefamilie sad på tronen, hed det dog Galdmare. Blot få generationer efter landet blev genforenet under den nuværende kongeslægt, blev landet endnu engang truet med ødelæggelse. Denne gang var det ikke sortelverne, men den store drage, Gall, som var på krigsstien. Dette siges at have været en test fra skæbnens side for at se, hvor godt den nye kongefamilie kunne beskytte landet, og hvor forenet de virkelig var blevet.



Selve kampen er gået i historiebøgerne, men detaljerne er efterhånden mangelfulde. Hvad man ved er, at landets folk samlede deres bedste krigere og magikere. Sammen fik de nedlagt Gall, men tabene var enorme. De brændte Galls enorme krop, og knoglerne er formentlig begravet for at symbolisere landets fundament. Andre mener, at kongefamilien har taget knoglerne som deres trofæ.

For at anerkende Gall som et af landets værdigste modstandere, og for at ære dagen hvorpå landets folk og borgere for alvor stod sammen, blev landet omdøbt til Gallmare.

Nu om dage står Gallmare stadig stærkt. Mennesker er hovedsageligt fordelt i de fire største byer: Viselberg, Hykla, Nordron og Drotheim. Rundt om disse byer er der mange forstæder, og der er utallige mindre byer og landsbyer placeret overalt i landet. Ligesom i de andre lande, er der placeret forter langs grænserne, specielt op mod Galvs Skove, hvor menneskernes største fjende, sortelverne, holder til under. Omkring disse forter er der også opstået små byer, og forterne kan fungere som en lille by i sig selv.

## Kongefamilien

Dengang landet endnu var spæd, tilhørte tronen Kons slægt (læs: Naturtroen). Landet var med stor sandsynlighed meget mindre dengang, og knapt så civiliseret. Da sortelverne drog ud fra Elnaril og erobrede Gallmare, skulle Kons slægt efter sigende været blevet udslettet. Under denne besættelse blev

Hykil født, og han ville senere befri landet fra dets kæder. Men landet var på dette tidspunkt blevet splittet og ødelagt, og menneskerne dannede deres egne små len og bekrigede hinanden for at opnå magten over hele landet.

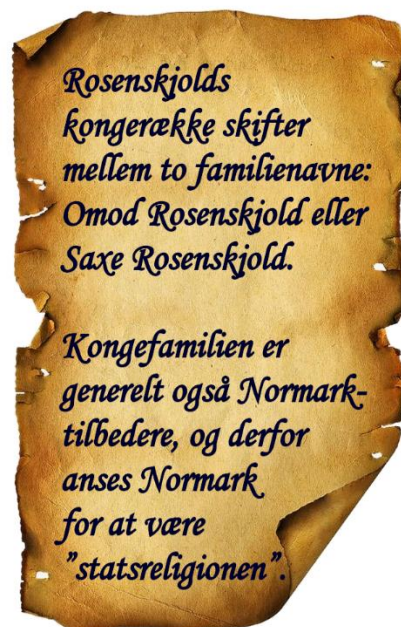
Rosenskjold-familien var den største handelsslægt i Gallmare, og de tjente godt på de indbyrdes kampe mellem de Skarmarl-troende og de nye Hykil-troende adelsfamilier, da der blev kæmpet om tronen. Da tiden var inde, indtog de den gamle kongeby, Drotheim, med en enorm hær af lejesoldater. De andre adelsfamilier kunne intet gøre, udmattede som de var efter deres indbyrdes stridigheder.

Rosenskjold brændte alle dokumenter i kongebyen som omtalte tidligere herskere og konger, mange fortællinger, og historiske dokumenter siges også at være mistet til flammerne. Alle dokumenter og bøger blev stablet sammen til et gigantisk bål i midten af Drotheim. Bålet brændte i syv dage foran slottet. Siden da har Rosenskjold-familien siddet på tronen.

Mange af de gamle konger sendte tropper til de omkringliggende lande, for at udvide deres rige, men uden det store held. Rosenskjolds familien forstod sig på struktur og vidste at et stærkt bagland var vigtigt for enhver større invasion. Derfor blev disse kampe indstillet for at skabe ro i Gallmare. Efterhånden var der kommet god orden i landet.

#### Rosenskjold-slægtens bedrifter indebærer blandt andet:

- ❖ De samlede adelsfamilierne under deres overherredømme til fælles kamp mod landets fjender. De adelsfamilier, som nægtede at samarbejde med kongen, blev slået ned eller frataget deres adelsbreve og værdier, og smidt på gaden.
- ❖ De samlede alle informationer om den forrige kongefamilie, og brændte alle dokumenter om dem, og samtlige genstande til minde om dem.
- ❖ De indledte forhandlinger med Dræsk om at stå sammen i mere eller mindre fælles front. Dette samarbejde holder stadigvæk. Blandt andet har Kong Thormod Saxe Rosenskjold IV anlagt en handelsrute mellem Viselberg og Dræsk.
- ❖ Retfærdighedens Sværd får tildelt området som ligger op til Galvs Skove, og ordenen opfører fort Det Lyse Håb, for at forhindre sortelvere i at trænge over grænsen i den sydlige del af Gallmare.
- ❖ Adskillige forter bliver opført hele vejen op ad grænsen mod Galvs Skove.



- ❖ Indtagelsen af Midterlandet under ledelse af en dygtig general ved navn Sir Nikkelbirg Glintenberg. Han blev herefter udnævnt til hofmarskal, da det blev opdaget at den daværende hofmarskal Grev Phillip Sankelmark stjal af de skatter han indsamlede i kongens navn.
- ❖ Byen Kiel bliver bygget i Midterlandet.

## Regenten

**Nuværende regent:** Riddergeneral Josef Daumann.

Han overtog tronen efter borgerkrigen i 8268, med folkets gode vilje, for det var Ridderordenen og Daumann selv, der red ud og stoppede begge hæere i kølvandet på den sidste massakre på Den 13. Legion. Dette ledte til *Fredsforhandlingerne i Kløvermark*, hvor dronningen abdicerede i al hast.

**Tidligere regent:**

Dronning Lillian Rosenskjold I, som var den første dronning i menneskernes historie. Hun overtog tronen efter sin fader, Edward Omod Rosenskjold XXVIII, som efter lang tids sygdom gik bort.

**Nuværende hofmarskal:**

Sir Nikkelbirg Glintenberg, direkte efterkommer af Hykil. Nikkelbirg var med til at indtage Midterlandet, og var en meget dygtig general, før han blev udråbt til hofmarskal. Han er også Højesteretsdommer og overhoved for Drotheims Dommerhus. Hans bror, Solon, er Glintenberg-familiens overhoved og leder.

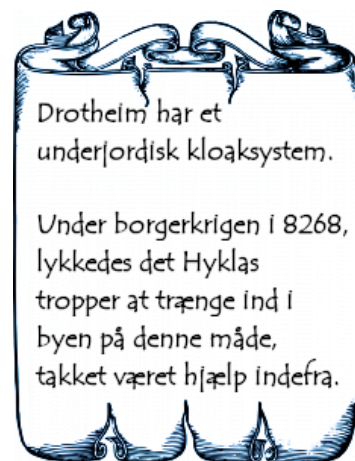
## Byerne

### Drotheim

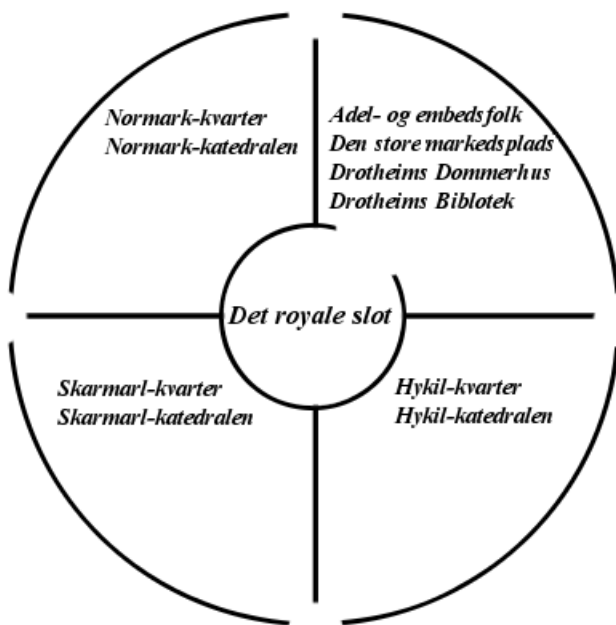
Drotheim er Gallmares hovedstad og hjemsted for mange af de største adelsfamilier, for ikke at nævne kongefamilien. Byen huser også et af landets største biblioteker og Dommerhuset.

Man ved at Drotheim by er nær, når man begynder at kunne skue over de enorme marker der dyrkes i mange kilometers omfang, så langt som øjet kan se, rundt om selve byen. Her bor og arbejder Drotheims bønder i mark og på gård, og mange bondefamilier har gjort det utallige generationer. To store hovedveje, lavet af sten fra de omkringliggende bjerge, skyder vej igennem byen og krydser hinanden på midten, og byen bliver delt i fem dele, som beskrives nedenunder.

I modsætning til Nordron, Viselberg og Hykla, er Drotheim ikke rettet mod nogen bestemt trosretning, og som resultat er der også en meget tydelig opdeling inden for byens mure: et Skarmarl-kvarter til sydvest, et Hykil-kvarter til sydøst og et Normark-kvarter til nordvest. Dette er på ingen måde kommet på grund af regler eller love, men er opstået på grund af folks naturlige interesse for at holde sig til sine egne.







Hver af disse "bydele" er prydet og pyntet med bannere og farver der passer til den bestemte gud, og hver bydel har for generationer siden fået deres egen katedral. Det vil derfor med størst sandsynlighed være tydeligt, hvor i Drotheim man befinder sig.

I den nordøstlige bydel, som er det finere eller ligefrem "vigtigere" område, påtager byen sig en mere neutral tone. Udover at have en enorm markedsplads for alle byens handlende, uanset hvilken bydel de kommer fra, er det typisk her at embedsfolk arbejder og bor. Inde i centrum af Drotheim, finder man det royale slot, Rexenborg, hvor den nuværende kongefamilie, Rosenskjold, holder til.

Drotheims royale slot, skulle ifølge befolkningen, være det største og smukkeste bygningsværk i hele vores Gallmare. De imponerende mure der indrammer slottet, skjuler slottets beskæftigelse fra befolkningens syn. Dette er en ting den forrige kongefamilie tog som en forholdsregel til befolkningen. Som kronen på værket, stikker spirer af slottets tårne højt op i luften. De tre største spirer har Skarmarls, Hykils og Normarks tegn på toppen.

Efter borgerkrigen mellem Hykla og Drotheim, blev Dronning Lillian Rosenskjold I sendt i eksil på en herregård i Nordron, efter at have abdiceret. Den nuværende regent, Riddergeneral Josef Daumann, holder også til i slottet indtil han må give tronen videre til Rosenskjold-slægtens næste arving.

Den 13. Legion led et knusende nederlag mod Hykla under borgerkrigen, og siges at være nedlagt. Deres 1. deling blev ogsaa fuldkommen udsløttet under slaget mod Hykils Orden paa Tauks Hede. Delingens kaptajn, Frederik Nifler, ligger begravet paa heden.

### Kongefamiliens hær

Byen bliver eftersat og beskyttet af soldater, som alle er under Højkapitajn Brutus' befaling. I fredstid fungerer de hovedsagligst som vagtkorps, men de er ogsaa regentens hærenhed at benytte sig af i krigstid. Soldaterne er delt op i legioner, som har forskellige formål. Der er 13 legioner i alt, og der er altid mindst én legion som fungerer som kongefamiliens personlige livvagter. Soldaterne kan let kendes på deres grønne og hvide våbenslag, kongehusets farver. Legionerne består alle af dygtige krigere, hvis formål er at beskytte og overholde orden i byens gader og uden for murene. De ynder alle at træde hurtigt i aktion, hvis byens gode ro og orden er truet. Tilrejsende har i ærefrygt fortalt om tyve, der huggede ejendele fra folk, men altid blev grebet på fersk gerning af hæren. Loven bliver håndhævet, og disciplinen holdt stram.

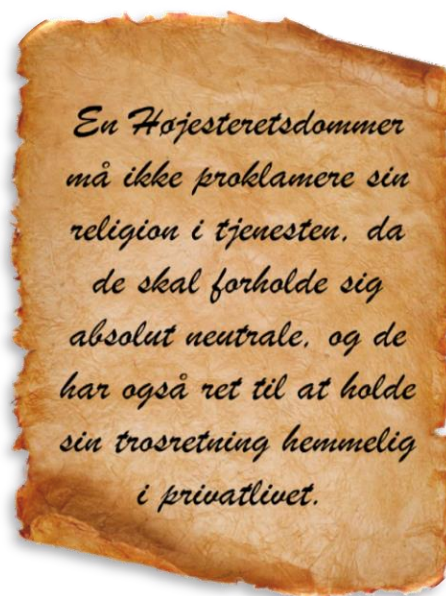


## Drotheims Dommerhus

Dommerhuset er alle Højesteretsdommeres arbejdsplads, medmindre de er udstationeret i de andre byer. Udover at være kontorbygning, fungerer Dommerhuset også som retssal. Drotheims Dommerhus ligger også i den nordøstlige del af byen, direkte over for biblioteket. Det er en stor bygning i flere etager, med en indhegnet og beskyttet gårdhave, som er trukket væk fra gaden. Dommerhuset har et tæt samarbejde med, og arbejder under, kongehuset, da den øverste Højesteretsdommer, og alle dommernes overhoved, også er regentens hofmarskal. Den nuværende hofmarskal er Sir Nikkelbirg Glintenberg, en efterkommer af Hykils slægt. På grund af det royale samarbejde, er det som oftest folk af adelig slægt eller forbindelse, der modtager titlen Højesteretsdommer.

Der er i alt otte Højesteretsdommere i hele Gallmare:

1. Sir Nikkelbirg Glintenberg
2. Fru Domina Triglav
3. Loup S. Lockett
4. Clemence Posie
5. Aramis Engelbert
6. Jeanette Svaneholm
7. Fritz Valentin
8. Maximillian Anværn



## Drotheims Bibliotek

Det er ikke et uheld, at Drotheims Bibliotek ligger over for Dommerhuset. Byens kloge hoveder bruger meget af deres tid på at studere, genopfriske og finpudse deres evner derinde, specielt folk der ønsker at arbejde i Dommerhuset, eller allerede tilhører det. Ud over bøger, har biblioteket arkiveret meget af Gallmares officielle historie i form af aviser, love og kunstværker. På grund af bibliotekets placering, indhold og stamgæster, tillades der sjældent pak eller plebejere.

Drotheims Bibliotek kendetegnes, fra borgernes side, tit af to ting: den store trappe, bestående af 16 trin, der leder op til hovedindgangen, og tagene, som næsten består af rent glas, for at lukke så meget lys ind som muligt.

## Viselberg

Den rigeste by i Gallmare, måske kun overgået af hovedstaden, Drotheim, hvis man tæller slotsområdet med. Viselberg er Skarmarls by – i den forstand at Skarmarl-tilbedere begyndte at samle sig her kort efter hans opstigning til guderiget. Her svor de, at de ville bygge en by så rig og overdådig som deres nye gud kunne se sig værdig nok til at vende tilbage til. Skarmarl havde personligt ikke selv noget med byen at gøre, da han kommer fra Kædens Smedje.

Ligesom mange store byer, er Viselberg omgivet af landsbyer. I modsætning til de andre byer, er Viselberg ikke omgivet af lige så mange marker, da Viselbergs borgere foretrækker at bruge deres penge frem for deres energi. De importerer hellere fra områderne omkring hovedstaden og Nordron. De marker der nu er leverer til landsbyerne, som ikke er lige så rige, eller de knap så rige inden for byens mure, eller også er de til ejernes selvforsyning.

Skarmarl-troen bliver udøvet af folk over hele Ros, men de største tre ordener er at finde i Viselberg. Den største af ordenerne er Skarmarls Kirke. Herefter kommer Flammens Orden, og til allersidst Triglav-kirken.

Den nuværende borgmester i Viselberg er Wilhelm Barnabas fra den indflydelsesrige Barnabas-familie. Der går dog uofficielle rygter om, at overhovederne fra byens ordener i virkeligheden holder på størstedelen af magten, og at Barnabas blot er en marionetleder.



*Et kort over byen Viselberg og dens opdeling.*

## Opbygning

Byen er omgivet af en mur, og ved hvert af bymurens fire hjørner er der placeret et vagttårn. Vagtkorpset holder et vågent øje med fremmede udefra, såvel som borgerne indefra, fra disse vagttårne. Byen har to hovedindgange: den sydlige byport og den nordlige byport. Selvom der ikke er nogen officiel lov, er det alment kendt, at den sydlige port er til det lavere samfund, altså den almene lavklasseborger, pak, fremmede og dets lige. Dette er fordi alt der måtte komme syd fra Viselberg ikke regnes for at være særlig vigtigt. Den nordlige port er for de høje stande, altså de velhavende borgere, vigtige gæster og embedsfolk. Dette er fordi porten vender mod resten af Gallmare og ikke mindst hovedstaden.

I den sydlige del af Viselberg finder man Viselberg Fængsel, som ejes af Flammens Orden. Fængslet er placeret i syd af samme grund som porten: der kommer stort set intet godt fra syd. Herfra kan Flammens Orden nemt tage på deres togter sydpå – til Tauks Hede eller galderområdet for foden af Tauk Bjerget – uden at forstyrre førsterangsborgerne i den nordlige bydel.

I midten af byen finder man Skarmarls Kirkes hovedkvarter, i form af en overdådig og besmykket katedral med en flot kirkehave. Da byen er oprettet til ære for guden Skarmarl, betyder katedralens ve og vel meget for byens indbyggere og overhoveder, specielt fordi det også er Viselbergs måde at vise omverden, hvor overdådig Skarmarls by er.

I byens vestlige og østlige del bor middelklasseborgerne, og her er der mulighed for at handle, da stederne er rige på markedspladser og handlende.

## Borgerne

Grundet Viselbergs høje velfærd, som blandt andet skyldes tilstedeværelsen af almen adel, samt Fru Triglavs bosættelse i byen, er der visse regler for omgangen med hinanden. Der lægges meget vægt på respekten for ens "overmænd". Jo højere stand og større rigdom, des mere indflydelse og medvind vil man få i Viselberg. Overklasseborgerne er under den overbevisning, at enhver indbygger med respekt for sig selv bor inden for byens mure, så der ses i de fleste tilfælde ned på bondefamilierne uden for murene.

Ydermere har Viselbergs borgere en bestemt måde at tiltale hinanden på. Det er meget vigtigt, at man tiltaler hinanden med hr./frøken/fru osv. Dette er selvfølgelig også normalt andre steder, men Viselbergs borgere gør det udtalt, også blandt bekendte, og til et punkt hvor det næsten bliver for høfligt. Gøres dette ikke anses man at være uhøflig.

## Skarmarls Kirke

Skarmarls Kirke er Viselbergs hovedsagligste forkyndere. Kirken består af magikere, altså garkere, og ledes af Eleonora Sorenia. De mennesker, der tjener under kirken, bliver udvalgt gennem en speciel proces. Personerne bliver valgt, hvis de har oplevet drømme, hvori Skarmarl selv har taget kontakt til dem. Vælger personerne at følge Skarmarls kalden, vil de opsøge kirken, som tager sagen videre til overhovedet for kirken. Viser det sig, at personerne har løjet om Skarmarls ord, vil de komme for en rettergang, hvor resultatet af og til har været døden, medmindre de kan betale en klækkelig sum. Betaler de summen, kan de eventuelt blive medlemmer af kirken alligevel, alt efter hvor tilfredsstillende summen har været. Det er uvist, hvor mange folk, der har betalt sig ind i kirkens rækker, men kirken tjener godt på deres tilhængeres ønske om at holde sig på god fod med Skarmarl og hans talerør til de dødelige.

Kirken er kendt for deres stærke garkere, da størstedelen af Viselberg hellere gør sig i magi frem for fysisk kamp. En garker af Skarmarls tro kan altid genkendes på deres dybrøde tøj, Skarmarls farve. Hvor alle medlemmer, som ligger under rangen Højgarker, har til opgave at forkynde Skarmarls tro på må og få, er det Højgarkere og opefter, der har til opgave at beskytte Viselberg sammen med Triglav-kirken. Disse garkere vogter over byen ved, at bruge deres enorme magiske kræfter til at holde trusler såsom sortblodsvæsner stangen. Selv kirkens Ærkegarker er med til at beskytte byen, når han eller hun skal.



*Den højeste rang en spiller i spillet kan opnå er Garker. Alt højere skal aftales med en arrangør*



Kirkens nuværende Ærkegarker er Eleonora Sorenia. Hun kom til magten omkring samme tid som lederen af Flammens Orden, Frøken Isolde, og de siges at kende hinanden godt. Eleonora Sorenia leder et magisk råd bestående af fem medlemmer. I modsætning til Flammens Orden, brænder Skarmarls Kirke ikke selv potentielt uskyldige borgere, som er beskyldt for at være galdere, uden en rettergang. Til gengæld overgiver de med glæde disse fanger til Flammens Orden, så de kan tage sig af dem. Selvom Skarmarls Kirke, ligesom alle andre Skarmarl-ordener, ikke bryder sig om galdere, er de stadig blot en kirke, hvis to mål som sagt er at beskytte og forkynde.

## Flammens Orden

Flammens Orden er Viselbergs, og derved også Skarmarls, inkvisitionsorden. Den består af fanatiske, omend loyale, Skarmarltilbedere, hvis primære funktion er at opspore, indfange, og afskaffe galdere og naturtilbedere. Mange naturtilbedere såvel som borgere er flygtet ved synet af ordenens røde og sorte uniformer. Det er den mest aktive galderjægerorden i hele Ros, formentlig på grund af Skarmarls historie med galdere og specielt med Højgalderne.

For Flammens Orden er galdere kættere og svæklinge, der vovede og endnu vover, at byde Skarmarl trods bare ved deres eksistens. Da menneskelige naturtilbedere ikke er beskyttet af Gallmares lov, har ordenen frit lejde til at indfange og henrette dem så meget de har lyst til.

Hvis Inkvisitionen kan slippe godt fra det, ser de hellere en uskyldig mand brænde op, end at lade en naturtilbeder gå fri. Det har muligvis kostet en del uskyldige borgere livet, hvilket bringer dem på kanten af, hvad der er lovligt i Gallmare. Der går grufulde rygter om små landsbyer, der er blevet brændt til grunden, fordi der har været én galder iblandt dem. Om de har myrdet borgere eller ej er usikkert, men hverken Viselberg eller kongehuset har set sig nødsaget til at stoppe dem.

Inkvisitører bliver håndplukket fra resten af ordenen. Det er dem, der viser størst potentiale til at handle alene og effektivt. De skal også have viljen og styrken til at kunne nedlægge naturtilbedere uden den mindste tøven. De er udspekulerede og mestre i afhøringsmetoder og torturmetoder. De skal desuden også være kløgtige og mestre i bedrag, da Inkvisitører også fungerer som spioner, specielt når der er mistanke om galderaktivitet. Din nabo, som du har kendt i 10 år, kunne meget vel vise sig at være en Inkvisitør, som har holdt øje med området.

Flammens Orden ejer og har hovedsæde i Viselbergs Fængsel. Det er dertil de bringer mistænkte såvel som bekræftede naturtilbedere, sortblodsvæsner, forbrydere og forrædere, og lader dem gennemgå tortur og pine inden de til sidst bliver henrettet, som regel offentligt. Flammens Orden står for størstedelen af de offentlige henrettelser i Viselberg. Henrettelserne er et højdepunkt for mange af byens borgere, specielt de mere lavtstående klasser.



*Den højeste rang en spiller kan have er Løjtnant. Alt højere skal aftales med en arrangør.*

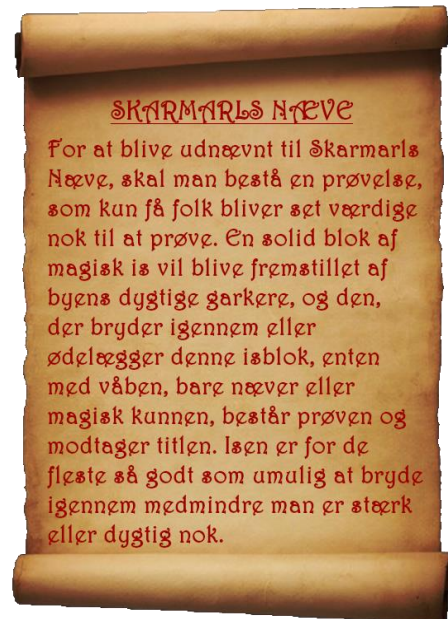


## Lederskabet i Ordenen

Flammens Orden ledes af Højinkvisitøren, Frøken Isolde, som blandt andet også bærer titlen "Skarmarls Næve". Nogle mener endda, at denne titel svarer til at være Skarmarls højre hånd. Det er en ekstremt ærefuld titel, som bringer bæreren af denne stor respekt i Viselberg. Kun én person kan bære denne titel, og titlen bliver kun videregivet ved døden eller utilgivelig vanære. Under hende tjener ordenens mange inkvisitører, og under dem tjener kaptajnerne.

Der er fem kaptajner i Flammens Orden. En af de mere kendte kaptajner i Flammens Orden er Kaptajn Julius Harsok, som hårdnakket beretter, at han er af selveste Skarmarls slægt. Denne påstand er dog hverken blevet be- eller afkræftet endnu.

Grundet ordenens hemmelighedsfulde natur er det ikke til at sige præcist, hvor mange soldater og inkvisitører, der tjener i Flammens Orden, men et sikkert bud ligger på omkring de 3000 medlemmer.



## Triglav-kirken

Triglav-kirken udlever ikke Skarmarls tro så trofast eller fanatisk som Skarmarls Kirke og Flammens Orden; de fokuserer nemlig ikke specielt meget på hexejagt eller forkyndelse. De dræber gerne naturtilbedere, hvis de ser nogle, men deres liv er ikke dedikeret til den evige jagt.

Denne orden bliver styret af Fru Domina Triglav, som også er Højesteretsdommer i Drotheim. Sammen med Skarmarls Kirke fokuserer Fru Triglav på at beskytte Viselberg, men i modsætning til de andre ordener, består Triglav-kirken af lejesoldater, der viser deres loyalitet over for den højst bydende, som for tiden er, og i lang tid har været, Fru Triglav.

Skarmarl-kirken og Flammens Orden har stor respekt for Fru Domina Triglav, men de holder meget nøje øje med denne orden da Triglav-kirkens lejesoldater har vist sig at være meget upålidelig gennem tiden. Visse delinger af Triglav-kirken har før været anklaget for dødedanseri og tilhængerskift, men det sidste er jo at forvente af lejesoldater. Det er alment kendt, at Viselberg er en af de rigeste byer i Ros, og det er blandt andet grundet Triglav-familiens rigdom. Grundet den velfærd, som Fru Triglav giver Viselberg, og de mange andre gode ting hun har gjort for byen og Skarmarls tro, er hun endnu godt stillet, så længe hun som altid lader sin straf og vrede ramme hvem end der vover at bringe hende skam.

Selvom hun, som størstedelen af Viselberg, er tilbeder af Skarmarl, foretrækker Fru Triglav, i modsætning til Flammens Orden, at holde sig på god fod med Drotheim og kongefamilien, formentlig på grund af hendes embede som Højesteretsdommer. Derfor tolererer hun på ingen måde handlinger, der stiller hende i et dårligt lys over for regenten. Triglav-kirkens deling på Tauks Hede har flere gange mærket hendes vrede på grund af netop dette.



Den højeste rang en spiller kan blive er Major. Alt højere aftales med en arrangør.



Fru Triglav er enevældigt overhoved for Triglav Kirken. Under hende er der én general i Triglav-kirken, og det er hendes ældste søn, Burchardt Triglav. Han styrer soldaterne med hård hånd, og ligesom sin moder tolererer han ikke noget, der ville sætte hans orden *eller* familie i dårligt lys.

## Hykla

Byen Hykla er en af de fire storbyer i Gallmare. Byen hed originalt Jystra, men efter at Hykil havde befriet Gallmare fra sortelverne, blev den til ære for ham omdøbt til Hykla og blev Hykils hovedsæde. Byen voksede hurtig op fra at være en lille bondeby til en storby. Der blev bygget en katedral i byen, og der blev lavet palisader rundt om byen. Byen blev bygget op som et fort, og bliver stadig i dag set som en krigs by. Hykla er også hovedsæde for de tre ordener og de tre vigtigste adelsfamilier inden for Hykil-tilbedelsen.

### Beskrivelse af Hykla

Eftersom Hykla ligger op ad Tril Skov, og ikke så langt fra Galvs Skove, var byen tidligere for det meste bygget af træ. Efter borgerkrigen i år 8268 mellem Hykla og Drotheim blev en stor del af byen brændt ned af sortelvere. Med hjælp fra dværgene blev byen genopbygget, denne gang i sten og større end før. Der blev rejst en stenmur omkring hele byen, i stedet for en palisade.

Efter genopbyggelsen, blev byen også opbygget med de tre store ordener i tankerne. Hver orden har totalt magt over hvert sit eget område i byen. Der er stadig områder som bliver styret af et fællesråd bestående af alle ordener. Grundet denne opbygning, skal folk som ikke er Hykil-troende sørge for at vide, hvilken del de befinder sig i, da de forskellige ordener har forskellige syn og forskellig behandling af udefrakommende.

I den nordlige del af Hykla har Hykils Orden fået deres fort. Som den største orden er det Hykils Orden som har det største område. Hver dag kommer der nye rekrutter hen for at blive optaget i ordenen, dog er der næsten lige så mange som forlader stedet hver dag da de ikke kunne holde til træningen.

I den vestlige del holder Lysbringerne til. Få får lov til at komme ind i deres område og få har også lyst. Lysbringerne er de mest troende der kan findes i Hykla. De er stærkt aggressive overfor alle som ikke har samme tro som dem. Dag og nat kan der høres sværdklinger der mødes og bønner der bliver råbt.

I den sydøstlige bydel er det Rådet der bestemmer. Det er her man finder den almindelig befolkning i Hykla, købmænd, håndværkere mm.

I midten af Hykla er katedralen placeret og her holder Lysbringerne til. Denne orden består næsten udelukkende af garkere. Dagligt bliver der holdt gudstjenester til ære for Hykil. Ved disse gudstjenester er der altid folk fra de andre ordener og andre Hykil-troende.

### Katedralen

Efter genopbyggelsen af Hykla, er katedralen blevet lavet om til midtpunktet. Katedralen er et symbol for Hykils storhed. Som den største bygning i hele Hykla, tårner den sig op over alle andre, og kan endda ses over murerne.

Inde i katedralen er der altid aktivitet, og der er altid mindst en Profet og to Disciple tilstede. Der bliver holdt gudstjenester flere gange dagligt, og hver søndag holder Stormesteren fra Lysbringerne en stor gudstjeneste. Mange Hykil-troende mener, at hvis man er en sand tilbeder, skal man mindst én gang deltage i en af disse gudstjenester.

## Biblioteket

Inde i centrum af Hykla og tæt på katedralen er byens bibliotek, som også er styret af Lysbringerne. Biblioteket indeholder alt viden omkring Hykla, adelsfamilierne samt Hykil og dens fire ordener. Dog kan hvem som helst ikke komme ind og læse, hvad de har lyst til. Som så meget andet i Hykla, er biblioteket inddelt i forskellige niveauer som svarer til ens rang eller status i byen. Dette betyder også, at der på det laveste niveau kun er historier om Hykil, Hykla, Gallmare og anden generel viden. Her er det primært indbyggere som arbejder og holder styr på alt. Jo højere niveau man kommer op på, des flere hemmeligheder, sjældne værker og meget andet er der at finde. For at kunne arbejde på de forskellige niveauer skal man have den tilhørende rang.

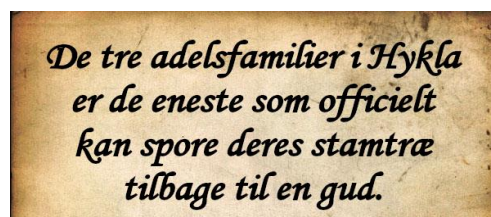
## Fængslet

Hykla har kun et fængsel som er bevogtet af de tre ordener. Fængslet er også kendt som Den Hvide Sten. Navnet stammer fra at det er blevet udhugget i en hvid klippe som ligger under Hykla. Fængslet er kendt som det mest sikre fængsel i hele Gallmare, da det aldrig er lykkedes nogle at flygte.

Fængslet er placeret under selve Hykla, de eneste der ved præcis hvordan fængslet ser ud, og har tegningerne over det, er Rådet og de tre Stormestre. Dette er en sikkerhedsforanstaltning, da det gør det sværere at flygte derfra, eller befri en derfra.

## Hykils sønner

Da Hykil åndede ud på sit dødsleje og blev sendt videre til gudeverden, efterlod han sig tre sønner, som senere ville blive ledere af hver deres orden. Skønt de var forskellige, var deres mål altid at ære deres faders minde og beskytte hans eftermæle. De tre vigtigste adelsfamilier i Hykla nedstammer alle fra hver sin søn af Hykil. Sammen styrer de den største del af Hykla i form af Rådet. Samtidig står hver familie for at styre hver sin del af Hykla, i form af den økonomiske, praktiske mm.



*De tre adelsfamilier i Hykla  
er de eneste som officielt  
kan spore deres stamtræ  
tilbage til en gud.*

## Glinte

Hykils ældste søn, Glinte, fulgte trofast i sin fars fodspor. Han trådte ind i Retfærdighedens Sværd rækker og viste hurtig stort talent. Dagen Hykil blev for gammel til at styre ordenen, overtog Glinte posten som leder. Efter Hykils død begyndte Glinte at ændre på Retfærdighedens Sværd. De begyndte at følge Hykils ord som var de lov. For evigt ville de sørge for at forsætte Hykils mål: at udrydde alle sortelvere i Ros.

Efter Glintes død tog hans familie efternavnet Glintenburg, og er nu en af de tre adelsfamilier som hjælper de tre ordener med at styre Hykla.

## Glintenburg

**Overhovedet:** Solon Glintenburg

Den ældste af de tre adelsfamilier i Hykla er familien Glintenburg. Fordi Glinte var lederen af Retfærdighedens Sværd i mange år, er familien stærkt knyttet til ordenen. Blandt dem er mange magtfulde individer såsom Sir Nikkelbirg Glintenburg som er den nuværende hofmarskal i Drotheim, Fineas Glintenburg, som er nuværende leder af Retfærdighedens Sværd samt flere andre medlemmer, som har opnået en høj rang i både Hykils Orden og Retfærdighedens Sværd.

Som et tegn på deres magt og arv, er familien Glintenberg også i besiddelse af Hykils skjold og sværd, som symbol på viljen til at kæmpe. Skjoldet og sværdet kan med andre ord også fortolkes som Hykils kampånd.

Udover at have mange af deres medlemmer i ordenerne styrer familien også handel og skat i byen. Alle forretninger, ordener og indbyggere betaler skat til Glintenberg-familien som så med Rådet bruger disse penge på at forbedre byen for alle.

## Hornor

Hykils andenfødt, Hornor, så meget op til både sin storebror, Glinte, og sin far, Hykil. Derfor fulgte han i begges fodspor og blev en del af Retfærdighedens Sværd. Her tjente han det meste af sit liv, men efter at Glinte overtog ordenen, var han meget uenig i hvordan den blev styret. Han holdt ud i et par år, men besluttede så at oprette sin egen orden. Dette var efter den yngste bror, Timus, havde oprettet Lysbringerne. Hornors orden blev kendt som Hykils Orden, og i modsætning til Retfærdighedens Sværd, der betragtede alt hvad Hykil havde gjort som det rigtige, så Hykils Orden mere på hvad Hykils hensigter var. Hans familie tog navnet Hornlund som efternavn og er nu en af de tre adelsfamilier i Hykla.

## Hornlund

**Overhoved:** Samuel Hornlund

Hornlund-familien nedstammer fra Hykils anden søn, Hornor. Familien har specialiseret sig inden for fremstilling af våben, rustninger og alt andet inden for det militære område. Det er derfor også dem som leverer alt dette til de forskellige ordener. Gennem dette har familien skabt et kæmpe netværk af leverandører og budbringere, og det er derfor også faldet til dem at styre generel forsyning af alle forter med tilknytning til Hykla.

Desuden er Hornlund-familien også i besiddelse af et vigtigt familieklenodie, nemlig Hykils egen rustning og uniform. Ud fra denne rustning er utallige forskellige designs blevet lavet til de forskellige ordener.

Siden det var Hykils søn, Hornor, som oprettede Hykils Orden efter sin fars død, har familien et tæt forhold med denne orden. Overhovedet Samuels ældste søn, Caspar Hornlund, er Mester i Hykils Orden og styrer det 1. og 2. kompagni.

Familiens overhoved, Samuel Hornlund er kendt for selv at være en fantastisk våbensmed. Siden han kunne holde en hammer, har han arbejdet i smeden indtil han blev familiens overhoved. Han er også kendt for at være den bedste handelsmand i hele Hykla, og en af de bedste i Gallmare. Han bliver beskrevet som en meget streng og bestemt person, men en stor vindrikker.

## Timus

Som den yngste søn af Hykil var Timus meget opsat på at gøre sin far og familie stolt. Han arbejdede hårdt for at få Hykla til at blive en velfungerende by. I modsætning til sine to brødre, trådte han ikke ind i Retfærdighedens Sværd. Mange mente dette var fordi han var en meget svagelig type. I tiden efter sin fars død var Timus fyldt med sorg. Han følte ikke, han kunne være i Hykla mere. Derfor oprettede han sin egen orden, Lysbringerne. Målet for denne orden var at sprede Hykils ord til alle mennesker i hele Gallmare. Kort tid efter drog Timus selv afsted og efterlod sin familie og sit gamle liv i Hykla. Han vendte først tilbage til Hykla dagen før sin egen død.

Da han drog afsted, tog han efternavnet Tidekvist, som hans familie stadig bruger i dag. Hans familie er en af de tre adelsfamilier i Hykla.

## Tidekvist

### **Overhoved:** Julius Tidekvist

Familien Tidekvist nedstammer fra Hykils yngste søn Timus, som grundlagde Lysbringerne. Ved hjælp Hykils journal har familien tætte bånd med denne orden, og flere af dens medlemmer er derfor en del af ordenen. De medlemmer som ikke er hjælper med at styre byen og holde styr på både indbyggerne og Hyklas relationer ved hjælp af diplomati. De højest rangerede diplomater i Hykla stammer alle fra Tidekvist-familien.

Familien opbevarer stadig Hykils journal, og dog er placeringen kun kendt af få medlemmer af familien. Det var ved hjælp af denne journal at Timus sammen med nogle garkere fik lavet Hykils bibel efter hans død.

Overhovedet, Julius Tidekvist, er et kendt ansigt af mange i Hykla. Dagligt går han en tur rundt i forskellige gader og snakker med folk. Han bruger denne tid til at finde ud af, hvad den normale borger har behov for og tager det videre til Rådet.

## Rådet

Rådet er der hvor de tre familieoverhoveder, samt lederne fra hver orden, mødes og diskuterer love, problemer og meget mere. Dette betyder også, at det er dem som fremlægger hvis der er noget en af ordenerne ønsker bliver taget op. Det er også rådet som kan give Den Gyldne Rose lov til at tilfangetage forrædere fra andre ordener; dette sker ofte via en henvendelse fra en af de andre ordener eller direkte fra Den Gyldne Rose selv.

Eftersom Den Gyldne Rose ikke blev grundlagt af Hykil eller hans sønner, havde de i fortiden ikke adgang til disse rådsmøder, men efter borgerkrigen i 8268 fik ordenen endelig anerkendt sin ret til at være til stede ved møderne. Det er dog ikke alle, der er enige med det.

## Andre vigtige personer i Hykla

### **Sir Nikkelbirg Glintenberg**

Nikkelbirg er den nuværende hofmarskal i Gallmare. Han er en del af den adelige Glintenberg familie som nedstammer fra Hykil. Nikkelbirg har opnået den højeste politiske rang uden for Hykla.

### **Sankt Agnar Pansar – Helt af Hykla og Hykil**

En af de mest kendte Hykil-tilbedere i nyere tid er Agnar Pansar. Han var en del af Hykils Orden og hjalp blandt andet byen Kiel som var under konstant angreb af Sortelverne, for denne bedrift fik han ærestitlen Vogter, den yngste person til dato som har opnået denne titel.

En mørkere side af Agnars historie var da han brød fredsftalen mellem menneskerne og sortelverne. Dette medførte en borgerkrig i Gallmare mellem Drotheim og Hykla. Borgerkrigen udsprang da den daværende dronning, Lilian Rosenskjold, dræbte alle Agnars mænd ude for Drotheims murer og fik Agnar henrettet.

For alle sine bedrifter gennem hans liv blev Agnar ophøjet til en helgen og fik et fort opkaldt efter sig.

## De fire ordener

De fire ordener hedder Hykils Orden, Lysbringerne, Retfærdighedens Sværd og Den Gyldne Rose. Selvom deres mål er det samme, netop at beskytte Hykla og yde Hykils retfærdighed ude i resten af Gallmare og Ros, så besidder hver orden forskellige styrker og har hver deres fokusområde. For eksempel kan en orden fungere som hærstyrke, imens en anden orden gør sig i at sprede Hykils ord. Desuden har hver orden deres egen interne styreform.

## Retfærdighedens Sværd

**Domsbringer:** Fineas Glintenborg

**Område:** Elitekrigere og inkquisition

Retfærdighedens Sværd er Hykils egen orden. Ordenen blev grundlagt af Hykils bedstefar under besættelsen af Gallmare. Det var denne orden som holdt stand i det nordlige Gallmare i år 3738 imod sortelverne. Det var også denne orden der, med Hykil som deres leder, fik smidt sortelverne ud af Gallmare i år 3787.

Retfærdighedens Sværds største mål er at leve efter troen på deres gud. Visse folk anser ordenen som den dygtigste krigerorden i Gallmare. Ingen står imod Retfærdighedens Sværd når de først har sat sig et mål. I kamp kan deres hyldelse til Hykil altid høres, selv over kamplarmen.

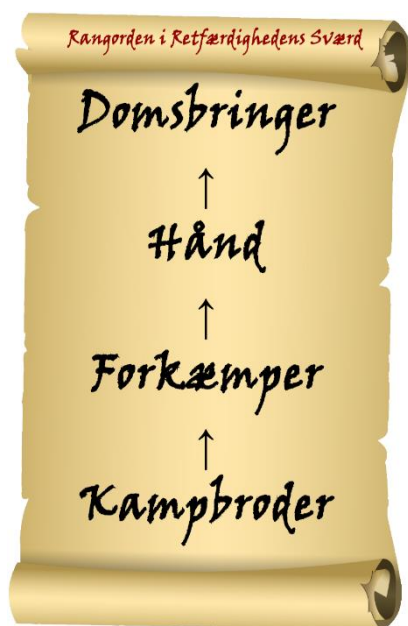
Det er ikke muligt at søge ind i Retfærdighedens Sværd. Derimod er det Retfærdighedens Sværd selv som rekrutterer folk til deres orden ud fra de andre Hykil-tilbedende ordener. At få en anmodning om at blive en del af deres orden er en af de største anerkendelser der findes for en soldat af Hykil, da det anerkender deres tro og evner.

Retfærdighedens Sværd nuværende leder, Fineas Glintenborg, bliver betragtet som den bedste kriger i Hykla. Han har aldrig tabt en duel i sværdkamp. Derudover, er han en kløgtig strateg.

## Opbygning

Retfærdighedens Sværd er delt op i fem kompagnier. Disse kompagnier er opdelt som følger:

- Det 1. kompagni: De bedste soldater der er at finde i hele Hykils hær
- Det 2. kompagni: Hjælper Hykils Orden med at bevogte murerne
- Det 3. kompagni: Styrer fort Hæder og Befrielse
- Det 4. kompagni: Indsatsstyrke og inkquisition
- Det 5. kompagni: Reserven. Det er også her nye rekrutter bliver oplært



**Domsbringer:** Den øverstbefalende i ordenen. Domsbringeren har retten til at invitere personer ind i ordenen og retten til at forfremme til henholdsvis Forkæmper og Hånd. Han har sågar også retten til at degradere folk, men det sker selvfølgelig ikke uden god grund. Dog lader han det som regel være op til de individuelle Hænder.

**Hånd:** Befalingspersonerne der har kommandoen over Forkæmpere og Kampbrødre. Der er en Hånd for hvert kompagni, altså fem. Umiddelbart har de meget frie hænder og står kun til ansvar over for Domsbringeren. En Hånd kan invitere folk ind i ordenen under deres eget kompagni.

**Forkæmper:** Kan nu kalde sig fuldbyrdigt medlem, har kæmpet side om side med sine ordensbrødre- og søstre og har fået træning og erfaring i inkvisionsarbejde.

**Kampbroder:** En soldat der har udmærket sig i sin orden og nu er blevet inviteret ind i Retfærdighedens Sværd. Som udgangspunkt bliver lavt rangerende personer ikke taget i betragtning til ordenen, og derfor starter rangordenen i Retfærdighedens Sværd med titlen Kampbroder.

### Syn på andre racer

Retfærdighedens Sværd er kendt for at synes, at mennesket er den eneste sande race. De kan til dels respektere dværgene, grundet deres viden inden for smedning. De har intet godt at sige om de andre racer, især ikke deres ærkefjender, sortelverne. De anser et hvert menneske som ikke tror på Hykil som værende vantro, og har svært ved at have noget med dem at gøre. Hvis en vantro står i vejen, vil de ikke tøve med at slå dem ned.

### Lysbringerne

**Profet:** Selia Tidekvist

**Områder:** Gejstlighed, religion og diplomati

Denne orden blev grundlagt af Hykils søn Timus. Lysbringerne er en orden af garkere, som har viet deres liv til at værne om Hykils ord, sprede hans budskab, samt hjælpe dem som er i nød. I modsætning til mange andre Hykil-krigere, er deres guds ord deres våben. Det er Lysbringerne der sender deres udlærte garkere ud til de andre ordner og kompagnier for at rådgive og vejlede dem spirituelt.

Hver lørdag holder de procession igennem gaderne i Hykla, hvor de messer og prædiker, og af og til deler de brød ud til de fattige indbyggere.

### Opbygning

Lysbringerne bruger ikke kompagnier ligesom de andre Ordener. I stedet er de inddelt i "cirkler". Cirklerne bliver brugt som steder man kan søge råd og diskutere. Som leder af hver cirkel er der en Discipel, som fungerer som leddet mellem cirklen og Profeten. Der er ingen bestemt rangorden blandt Disciplene, men det hænder at de Disciple som er særligt vise eller som har godt omdømme, vil blive bedt om at rådgive Profeten i bestemte sager. Der er op til flere Højgarkere i hver cirkel. Det er dem der står for at uddanne lærlingene til garkere.



## Rangsystem

**Profet:** Profeten står som øverste leder af ordenen.

**Discipel:** Disciplene er cirklernes overhoveder og kan af og til rådgive Profeten, om nødvendigt.

**Højgarker:** Højgarkerne oplærer og uddanner alle ordenens kommende garkere.

**Garker:** En udlært forkynder af troen, der nu kan prædike og stå for ceremonier. Garkere kan blive udstationeret hos de andre ordener for at give gejstlig vejledning.

**Lærling:** En endnu ikke udlært elev, der skal lære at blive garker.

## Ærestitler

**Fredsbringer:** Denne titel gives til dem, som har vist deres værd inden for konfliktløsning mellem folket i Hykla, og ordenerne. Fredsbringere bliver betragtet som nogle af de bedste fredsmæglere i Hykla.

**Apostel:** Denne titel gives til dem, der har viet sit liv til at sprede Hykils ord til alle i Gallmare. En Apostel har vandret rundt i Gallmare tyndt og konverteret utallige mennesker om til Hykil-troende.

## Syn på andre racer

Som alle andre Hykil-troende er sortelverne deres største fjende, og de ønsker intet andet end deres udslettelse. Orker, gobliner, dværge og elvere er alle mere ubetydelige for dem. Hvis de står i vejen, skal de naturligvis stadig fjernes. Ordenen anser mennesker af anden religion som folk der er faret vild, og de ønsker at konvertere dem over til deres tro.

## Hykils Orden

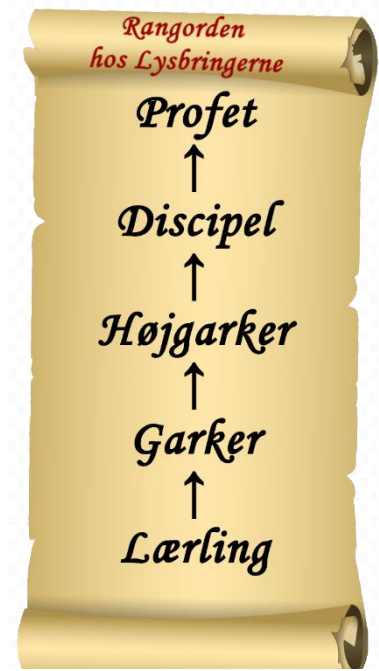
**Stormester:** Salomon Emanuel Dragsfeldt

**Område:** Hyklas hovedstyrke

Hykils Orden blev grundlagt af Hykils anden søn, Hornor. I modsætning til de to andre ordener bliver Hykils Orden betragtet som den mindst fanatiske, og mange mener også det er derfor den er vokset til den største af de tre ordener. Det er samtidig også den orden som er spredt mest ud over hele Gallmare.

Hykils Orden har tit stået i skyggen af de to andre ordener, fordi den ikke er lige så fanatisk og fordi den mere fungerer som en blanding af de to andre. Dog fik mange i Gallmare endelig øjnene op for den da Sankt Agnar Pansar gik i gang med en krig imod sortelverne og samtidig rekrutterede flere hundrede mennesker til at gå sammen med ham.

Salomon Emanuel Dragsfeldt er den yngste person som har opnået titlen af Stormester. Han var også en af de få som gik fra at være Kaptajn til Stormester. Det var også første gang det skete at alle var enige i beslutningen af en forfremmelse til Stormester.



*Den højeste rang en spiller kan stige til i spil er garker. Andet skal aftales med en arrangør.*

## Opbygning

Som den største orden fra Hykla er Hykils Orden også i besiddelse af de fleste kompagnier. Hykils Orden består af ti kompagnier, hvoraf det 9. og 10. kompagni er reservekompagnier.

Her er en kort beskrivelse af hvert kompagni:

- Det 1. kompagni er de bedste soldater i ordenen og er altid udstationeret i Hykla.
- Det 2. kompagni forsvarer murene sammen med det 1. kompagni.
- Det 3. kompagni er en af ordenens to kavalerier. De er stationeret i Hykla.
- Det 4. kompagni er en af ordenens to kavalerier. En stor del er baseret i Hykla, og de styrer Fort Rolighed
- Det 5. kompagni sørger for patruljer omkring Hykla.
- Det 6. kompagni styrer Fort Lovlighed.
- Det 7. kompagni styrer Fort Det Lyse Håb.
- Det 8. kompagni beskytter vigtige lokationer inde i Hykla.
- Det 9. kompagni er reservekompagni til 2.-5. kompagni.
- Det 10. kompagni er reservekompagni til 6.-8. kompagni. De er baseret på Tauks Hede (spil området).

## Rangsystem

**Stormesteren:** Den øverstbefalende i Hykils Orden.

**Mester:** En mester har kommandoen over to kompagnier hver. Det er dem der har ret til at udnævne kaptajner, og de er bindeleddet mellem kompagnierne og Stormesteren.

**Kaptajn:** Der er en kaptajn for hvert kompagni. De leder kompagnierne og kan forfremme kompagniets soldater.

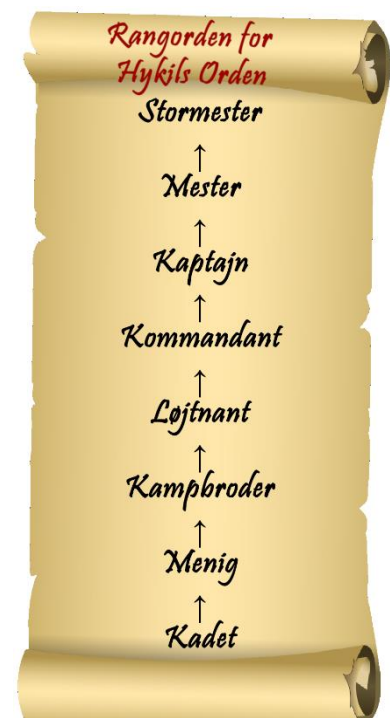
**Kommandant:** Kommandanten er kaptajnens næstkommanderende.

**Løjtnant:** Løjtnant er den første rang hvor man kan få ledelsesansvar og kan lede soldater i kamp. De kan lede mindre grupper og få diverse ansvarsområder tildelt.

**Kambroder:** Dygtige soldater, der har gjort tjeneste i ordenen over længere tid. Kan blive tildelt ansvar på patruljer og rekognoscering.

**Menig:** En optrænet soldat der ikke har meget at skulle have sagt, men som er uundværlig i kamp.

**Kadet:** Nyligt optaget medlem af ordenen, som stadig er under optræning.



*Den højeste rang en spiller kan opnå i spil er Løjtnant. Alt andet skal aftales med en arrangør.*

## Mestrene

Nedenunder kan du se en oversigt over mestrene i Hykils Orden og hvilke kompagnier de råder over:

**Caspar Hornlund** råder over 1. og 2. kompagni

**Angus Aliona** råder over 3. og 4. kompagni

**Antonie Mileva** råder over 5. og 6. kompagni

**Zemfira Vinh** råder over 7. og 8. kompagni

**Isar Lyrin** råder over 9. og 10. kompagni

## Ærestitler

**Vogter:** Da det falder til Hykils Orden at bevogte murene er det også dem som har ærestitlen "Vogter". At modtage denne titel betyder, at du har stået trofast og forsvaret din by, dit fort eller andre trosfæller imod alle odds.

**Helt:** Denne titel bliver givet til vedkommende der har vist sig som en beskytter af mennesker i Gallmare. Personen har udvist sin vilje til at beskytte de svage i Gallmare og at han intet vil lade dem ske. Personen har bevist at borgernes liv er vigtigere end deres eget.

## Syn på andre racer

Af de tre store ordener er Hykils Orden den som bedst kan omgås med andre racer, dog ikke sortelverne. Så længe de andre racer ikke udgør en trussel imod dem eller Hykla, vil de heller ikke opføre sig aggressivt over for dem. De kan også samarbejde med mennesker af anden tro, dog bliver dette kun gjort hvis det antages for at være strengt nødvendigt. En stor misforståelse der er med Hykils Orden er, at mange tror de aktivt jager naturtilbedere. Dette er ikke sandt, da de kun vil jage sådanne folk hvis de er Hexe eller Dødedansere, eller hvis de arbejder imod dem.

## Den Gyldne Rose

**Mester:** Jullita Saphira

**Farver:** Hvid/guld

**Områder:** Indsatsstyrke/miltærpoliti

Af alle Hykil-troende ordener er Den Gyldne Rose den mindst kendte, og også den mindste af dem. Selvom ordenen er meget mindre end alle de andre, betyder det ikke den er ubetydelig. Ordenen består kun af kvinder, og deres eneste opgave er, at holde Hykla og alle Hykil-troende rene. Hvis en person flygter fra sin pligt som Hykil-troende, hvis man vender Hykil ryggen eller er til fare for andre i Hykla, kan man forvente, at Den Gyldne Rose hurtigt og nådesløst fjerner personen.



Ordenen har lav politisk magt i Hykla, og er kun for nyligt kommet med i Rådet. Dog er det ordenen selv som beslutter straffen for vedkommende de jager.

Fort Rosen fungerer som ordenens hjem, og det er her de bestemmer. Ingen andre ordener har lov til at træde ind på fortet, medmindre den nuværende leder af ordenen tillader det. Fortet fungerer som en selvstændig by og får derfor næsten ingenting fra Hykla. De få indbyggere der bor der, og som ikke er en del af ordenen, hjælper til med at bygge og skaffe ressourcer.

### Opbygning

Sammenlignet med det de andre ordener kan man ikke kalde Den Gyldne Rose stor. Deres styrke består af omkring 500 medlemmer som alle er specialiseret i at opfatte, opspore og udrydde enhver trussel som kommer inde fra Hyklas egne rækker. Grundet dette har de ikke kompagnier, men jagtgrupper som ændres alt efter hvad en opgave kræver.

### Ærestitler

**Skjoldmø:** Kun de bedste krigere i ordenen får denne ærestitel. Ofte bliver den givet til dem som har vist deres værd i kamp imod selv de mægtigste fjender.

**Valkyrie:** Denne titel gives til de få medlemmer der har dømt utallige fanger, og altid har valgt den rette dom. Ofte har vedkommende skulle dømmen over 100 mennesker, før overvejelsen til denne titel kan blive gjort.

### Syn på andre racer

Den Gyldne Rose holder sig på god fod med de andre racer i Gallmare, på nær sortelverne, som de ligesom alle Hykil-troende anser som den største fjende. Grunden til de i forhold til de andre ordener holder sig på god fod med de andre racer er at det tit kan ske i deres søgende efter en desertør eller forræder af Hykla skal rejse igennem Dræsk, eller til Midterlandet og derfor har brug for hjælp til at finde den skyldige af de lokale.

## Forter

Hyklas ordener besidder mange forter vidt og bredt i Ros. Nedenunder kan du se en oversigt over de mere kendte forter i Hyklas besiddelse:

### **Fort Lovlighed** – 6. kompagni af Hykils Orden

Som det nordligste af Hyklas fort sørger Fort Lovlighed for at holde sortelverne ude af Tril Skov, og forhåbentlig kunne advare de andre forter og Hykla om angreb. Derfor er der altid adskillige budbringere i beredskab.

### **Fort Hæder** – Retfærdighedens Sværd, 3. kompagni

Dette fort bliver brugt af Retfærdighedens Sværd til først og fremmest at beskytte Hykla, men også til, at vurdere deres soldaters evner ved at lade dem møde fjenden under nogenlunde kontrollerede forhold.

### **Fort Befrielse** – Retfærdighedens Sværd, 3. kompagni

Ligesom Fort Hæder bliver Fort Befrielse brugt til at beskytte Hykla og træne nye rekrutter.

### **Fort Det Lyse Håb** – Hykils Ordens 7. kompagni

Udover at skulle forhindre fjender i at nå hen til Hykla, fungerer Fort Det Lyse Håb også som en sikring imod

at belejre Hykla. Det er nemt for dem at komme ind i flanken på fjenderne hvis de belejrer Hykla, samtidig hvis fjenden først vil indtage fortet kan Hykla komme det til undsætning.

#### **Fort Rosen** – Den Gyldne Rose

Dette fort fungerer som en selvstændig by styret af Den Gyldne Rose. Det er stort set kun medlemmer af ordenen der bor der, samt de få der er tager sig af mange af de praktiske ting rundt omkring i fortet. Samtidig forsvare det Gallmares sydlige grænse.

#### **Fort Rolighed** – 4. kompagni af Hykils Orden

Hykils Ordens 4. kompagni styrer dette fort. Kaptajn Philip Axelsen, bedre kendt som Philip Den Fredelige, er den daglige leder af fortet og den portion af det 4. kompagni der er der. Fortets job er at beskytte grænsen til Gallmare, samt sørge for at intet uønsket trænger ind i Gallmare.

#### **Sankt Agnars Fort** – 10. kompagni af Hykils Orden

Som det mindste af de 10 kompagnier i Hykils Orden er hele kompagniet udstationeret i Sankt Agnars Fort på Tauks Hede. Placeringen på Tauks Hede er strategisk, da Tauks Hede er kendt for et stort antal Hexe og Dødedansere, og generelt mystiske fænomener. Derfor menes det i Hykla at det er vigtigt at have folk derude til at rapportere tilbage på hvad der blot er rygter og hvad der er sandt.

## Hykil ude på Tauks Hede

Repræsentanterne ude på Tauks Hede af Hykils Ordens 10. kompagni. De er blevet placeret der, fordi det blev besluttet, at direkte rapporter om hvad der sker på Tauks Hede var en god ide. Hvis man ønsker at være en del af denne gruppe, er den nemmeste måde at komme ud og snakke med gruppen ingame. Således at man kan blive rekrutteret.

Hvis man ønsker at komme ud som en af de andre ordener, kan det være en god ide at kontakte den nuværende Spilvejleder, som er ansvarlig for Hykil/Hykla. Siden det hele er bygget som det er, kræver det tit, man har beviser på hvem man er. Dette er ISÆR vigtigt hvis man ønsker at komme ud med en bestemt rang, da dette er noget som man normalt får tildelt ingame af det 10. kompagnis kaptajn.

Hvis man ikke har haft kontakt med den ansvarlige Spilvejleder, skal man ikke forvente, at de nuværende spillere i Hykils Orden vil tro på en, og derfor skal man ikke forvente, at de vil modtage en med åbne arme.

## Nordron

Rejser man nord for Drotheim, når man før eller siden til Nordron. Nordron er bøndernes storby, og her holder langt de fleste storbønder til. Hvis man synes at markerne ved Drotheim er store, så er markerne i og omkring Nordron enorme. De strækker sig langt ud over horisonten og er langt mere imponerende end noget andet sted i Ros.

Det er derfor ikke nogen hemmelighed at Nordron er en storby der især trives på grund af deres enorme eksport af fødevarer til resten af Gallmare. Især Viselberg er glade



købere, idet borgerne dér vægter andre værdier i stedet for.

Også Fort Galv, der ligger så afsides nordpå, nyder godt af Nordrons varer, både på grund af at det er den tætteste storby i nærheden hvor man kan købe proviant til fortet, men også på grund af Nordrons produktion af mineredskaber. Omvendt sørger Fort Galv for, at der tit kommer gennemrejsende folk gennem Nordron.

Folket i Nordron er stolte arbejdere. Dér frygter man ikke hårdt arbejde. Det ses nærmere som en dyd, en kvalitet som ethvert menneske burde besidde, ligesom Normark besad den. Derfor emmer byen og markerne omkring af travlhed og arbejdsuro. Først når arbejdet er slut, bør man nyde frugten af det, som de siger. Derfor er Nordrons folk så godt som altid klædt på til at pløje marken, at hamre i smedjen, at passe kreaturerne eller at tilberede maden. Selv de mennesker der ikke udøver det hårde, fysiske arbejde, udviser stadig en god arbejdspli.

## Adelsfamilier og storbønder

Selvom Nordron for det meste er et bondesamfund, er det ikke kun bondestanden der bor der. Inde i selve byen er det også til at finde byens adelsfamilier. Der er i Nordron fem adelsfamilier. Disse er:

Egedal, hvis overhoved for tiden er Abel Egedal

Nordhøj, hvis overhoved for tiden er Villads Nordhøj

Birkelund, hvis overhoved for tiden er Laila Birkelund

Dunkeleng, hvis overhoved for tiden er Diderik Dunkeleng

Høst, hvis overhoved for tiden er Ofelia Høst

Nordron er en af de største folkesamlinger i Gallmare, og byens afsides beliggenhed i forhold til de andre storbyer siges at gøre stedet utroligt sikkert i krigstid. Her sidder adelen altså godt i både rigdom og sikkerhed og styrer byen.

## Storbønder

Mange af markerne rundt omkring i Nordron ejes af adelsfamilierne, som har overladt driften og det praktiske ejerskab af dem til storbønderne og de folk der hører til hos dem. Storbønderne hyrer andre bønder til at arbejde på deres marker, og dermed har storbønderne en stor magt over det stykke land de har ansvaret for, da de ikke kun har til ansvar at få dyrket markerne, men de har også ansvaret for de bønder som arbejder under dem og skal sikre sig at der ikke opstår problemer hos dem.

Disse storbønder er ansvarlige for at aflægge rapport til Nordrons adel med hvor mange afgrøder de høster hvert år og hvor mange der arbejder under dem. Der er også op til flere større bondefamilier som stadigvæk ejer en del land, men ikke er store eller succesrige nok til at være storbønder.





Der er i Nordron fire storbondefamilier:

Kornerup, hvis overhoved for tiden er Lucius Kornerup

Hyldefelt, hvis overhoved for tiden er Helia Hyldefelt

Urd, hvis overhoved for tiden er Casper Urd

Tibirian, hvis overhoved for tiden er Hjalmar Tibirian

## Vigtige organisationer

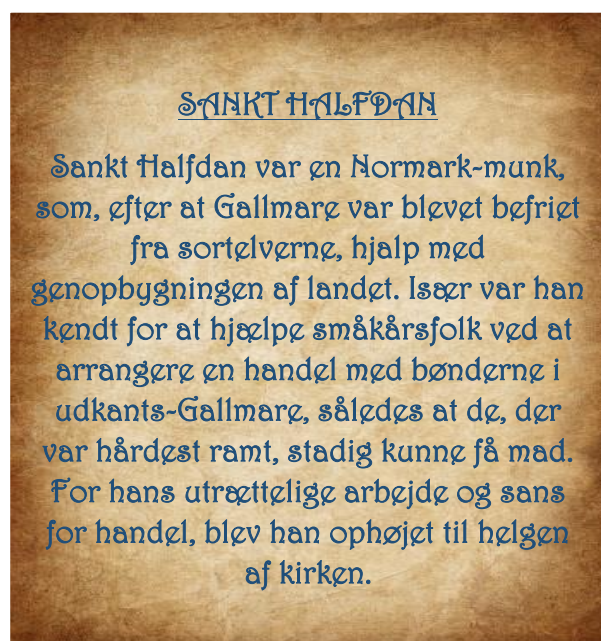
### Normarks Hus

Dette er Normarks officielle folkekirke. Normarks Hus er den ældste religiøse organisation i Gallmare. Kirkens og dens folk kan genkendes på deres blå udklædning og udsmykning, for ikke at nævne Normarks symbol.

Som den mest udbredte folkereligion i Gallmare, besidder Normarks Hus et umådeligt folkeregister i form af dåbs- og dødsattester. Praktisk talt alle familier, der bekender sig til Normark, får deres børn døbt i hans navn og registreret i kirkebøgerne, og ligeså bliver deres død registreret. Ændringer i kirkebøgerne bliver årligt indrapporteret til hovedsædet i Nordron. Man kan derfor sige at Normarks Hus besidder en af de mest udførlige og omfattende folkeregistre verden.

### Kirker

Rundt om i landet er der bygget utallige kirker tilhørende Normarks Hus, fra den mindste landsbykirke til de storblåede templer i storbyerne. Disse kirker vil som oftest være tilknyttet en handels- eller markedsplads, som kirken tager ansvar for at vedligeholde. Derfor er det heller ikke velset at lave ballade eller optøjer der, da det mere eller mindre er kirkens grund og, for nogen, hellig jord.



Normarks forkynder mener, at man bør følge Normarks eksempel og ikke være bange for at skulle hjælpe sine medmennesker, hvis det skulle blive nødvendigt. Derfor er det også normalt at se disse brødre eller søstre stå ude i Nordrons marker og hjælpe med at velsigne og arbejde på dem for at sikre at årets høst kommer i hus.

Den største Normark-kirke, Sankt Halfdans Katedral, befinder sig i Drotheim. Den er uden tvivl den mest udsmykkede af Normarks kirker, da dette sted ser nogen af landets mest højtstående adelsfolk, deriblandt kongefamilien.

Husets hovedsæde ligger derimod i Nordron og er ikke lige så prangende som katedralen. Her er der tale om et stort kloster ved Dunkelengs herregård.

Overhovedet for Normarks Hus, patriarken, er Diderik Dunkeleng, som tilhører en af Nordrons adelsfamilier. Han har siddet i spidsen af Huset siden år 8265, efter at hans forgænger, matriarken Alfrida Birkelund, gik af på grund af alderdom. Patriarken eller matriarken sidder normalt hovedsædet indtil de vælger at gå af eller de dør. Efterfølgende vil den mest passende efterkommer blive udvalgt.

## Bondemilitsen

Bondemilitsen er Nordrons mest kendte militære magt. En militis bestående af en god blanding amatører og professionelle soldater fundet blandt bønderne i Nordron og de tilhørende forstæder og landsbyer.

Da bondemilitsen består af bønder, er det heller ikke en hær der er særlig avanceret, hverken i form af tropper eller deres udstyr. Det afspejler sig tydeligt i de våben som militsen benytter sig af og det udstyr de har på. Deres våben er simple stager, høtve, køller, buer og af og til sværd. De ejer også sjældent metalrustning – den sjældne gang man ser det, sidder det på en storbonde eller adelig. Efter borgerkrigen mod Hykla, som i øvrigt også var en af de sidste gange at Bondemilitsen blev kaldt til tjeneste, begyndte militsen at gå op i at samle læderrustninger.

Hvad militsen mangler i erfaring og midler, gør de op for i deres enorme antal. Bondemilitsen er uden tvivl en af de største hærenheder i Gallmare. De fleste bønder, der hører under Nordron, er nemlig medlemmer af den. Enhver familie med respekt for sig selv har mindst ét medlem i militsen. Organisationen er til gengæld sjældent aktiv, medmindre der opstår et behov for det. Dette er en hær der først samler sig, når pligten kalder. Den faste kerne af Bondemilitsen består af optrænede soldater, som til dagligt udgør områdets vagtværn og til gengæld optræner bønderne til kamp, taktik og march når der er brug for dem.

Bondemilitsen har ikke et lige så udtalt rangsystem som så mange andre ordener i Gallmare. Den øverste leder, kommandøren, er for øjeblikket Amelia Urd fra storbondefamilien Urd. Det er kommandøren der kalder Bondemilitsen i aktion, hvis eller når der er brug for det. Direkte under hende agerer byernes vagtkaptajner. Vagtkaptajnerne har, om nødvendigt, udnævnt gruppeførere, og til sidst har man den almene soldat.



## Kornets Brødre

Leder: Villads Nordhøj

Farver: Blå og hvid

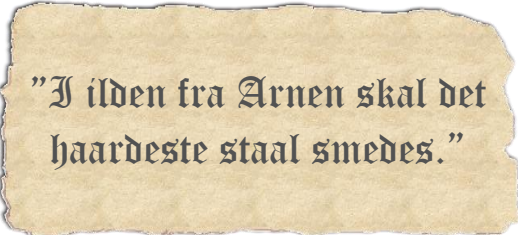
Kornets Brødre er Nordrons egentlige indsatsstyrke.

Ordenen består af hvad der kan beskrives som hellige krigere i Normarks og Nordrons tjeneste, i nogenlunde samme stil som Hykla har Hykils Orden. Disse brødre og søstre er dygtige krigere, der på samme tid også ynder at prædike Normarks ord.

Deres primære funktion er at blive sendt ud på opgaver af højeste prioritet for Nordron. Det kan være at eskortere og bevogte vigtige personer, at optrevle kætteriske foretagender eller at yde ekstra støtte til Gallmares andre hærenheder. Mange af disse ordenens opgaver ligger blandt andet i at være tilknyttet bondemilitsen når de indkaldes.

Kornets Brødre bliver anført af et ledende råd, som består af 12 af de mest egnede garkere, krigere og vismænd-og kvinder. Udover at være tallet for helhed, skal tallet 12 også symbolisere årshjulet, som der høstes og sås efter. I spidsen af dette råd sidder Villads Nordhøj, overhovedet for Nordhøj-familien. Han er højeste instans i ordenen, og har været rådets leder i tæt på 15 år nu. Villads Nordhøj er kendt for at lade rådet føre en demokratisk proces til trods for at have sidste ord, og kun sjældent stiller han sig uenig i en beslutning, som rådet har stemt om.

Ordenen har hovedsæde i Nordron, i en fæstning kaldet Arnen. Det er her, ved Arnen, at ordensmedlemmerne bliver trænet, hvor de holder til, når de ikke er udsendt, og det er her rådet mødes for at diskutere vigtige anliggender. Arnen er en fuldt udrustet borg, selv i fredstid, altid klar til at forsvare eller sende ud. Man siger at "Arnen" er et ordspil, eftersom at ordet "arn" kan betyde ridder, og at arnen, altså ildstedet, også er en vigtig og central del af hjemmet. Mange borgere og ordensmedlemmer taler også af og til om en "ild der aldrig går ud". Om det menes i overført eller bogstavelig betydning, er ikke sikkert.



"I ilden fra Arnen skal det  
haardeste staal smedes."

## Den Hellige Sankt Halfdan af Gallmares Orden

Kardinal: Erasmus af Stoltberg

Farver: Blå og brun

Områder: Handel, folkehjælp og dyrkelse af jorden

Ordenen er grundlagt til ære for Sankt Halfdan og hans virke. Ordenen har som primært formål at hjælpe folket med at dyrke jorden og opdyrke landet – at skabe en skønhed og harmoni som Normark fandt i sit skaberværk. Senere er en militær gren blevet tilknyttet ordenen med det formål at værne om folket, samt uddrive det mørke som truer landet.



### Opbygning

Ordenen er inddelt i separate klostre og sognekirker. De ligger fordelt rundt omkring de områder hvor Normark er til stede. Gerne i handelsstader eller i et område med flere landsbyer og opdyrket land, således at de er tæt på deres menigheder.

Klostrene har som regel simple navne der angiver deres placeringer fremfor storslåede navne. Ordenens hierarki er bygget op således at de mindre klostre står til ansvar overfor de større klostre, som ledes af en abbed eller abbedisse. Disse er til gengæld underlagt Kardinalen, som er øverste myndighed i ordenen. Ydermere er ordenen delt op i to forskellige rangsystemer alt efter profession, indtil man kommer til Prior/Priorinde. Her flettes rangordenen sammen igen. Det er altså muligt for begge grene at opnå lederskabet.

### Ærestitler

Tempelridder: En præst eller munk, der har gennemgået militær træning, og som udover sit virke i ordenen også er indlemmet i Ridderordenen i Gallmare, med de titler der måtte høre med. Det forventes derfor også, at de lever efter riddertitlens dyder (læs: "Ridderordenen").

Et godt eksempel på en Tempelridder er ordenens nuværende leder, Erasmus af Stoltberg.

### Kongens Hvile

Nordøst fra Drotheim ligger Kongens Hvile. Dette er det endelige hvilested for alle Gallmares regenter siden Rosenskjold-slægten blev de enevældige herskere over det samlede land. Stedet er ikke en by som alle andre byer, idet den huser få folk, nemlig vagterne, garkere fra de forskellige trosretninger og det mandskab det kræves at holde stedet rent og fodre alle i byen.

Set udefra kunne byen nemt ligne et fort, grundet muren som går hele vejen rundt om byen og de vagter som kan ses gå rundt på dem.

Kongens Hvile blev grundlagt for at forhindre de kongelige i at blive rejst som udøde. Grundet dette er der kun én port i muren, og alle som kommer ind i byen bliver grundigt tjekket af vagterne, uanset hvor ofte de besøger den. I midten af byen er gravkammeret placeret. Kammeret er den største bygning i byen og går dybt ned under jorden for at have plads de tidligere såvel som fremtidige regenter.

Byen bliver officielt åbnet for hele Gallmares befolkning (og eventuelle royale gæster fra andre lande) den dag en regent skal stedes til hvile. På sådan en dag er vagterne i højeste beredskab.

## Ridderordenen

Ridderordenen består af adelige, kampdygtige mænd og kvinder, som vil det bedste for landet Gallmare og dets indbyggere. Deres første og vigtigste regel er derfor:

***Fædrelandet før tronen! Kærlighed og loyalitet til landet, altid – kærlighed og loyalitet til regenten, hvis de fortjener den!***

Selvom de som alle andre normalt tjener under tronen, må de gøre hvad der er bedst for landet. Uanset trosretning og tilhørsforhold, vil dette altid være den vigtigste regel for en Ridder, hvilket blev ført til skinnende eksempel af deres Riddergeneral Josef Daumann under borgerkrigen. Titel og ansvar går i arv fra generation til generation i de enkelte familier. Kan en person ikke udvise den ære og det ansvar som det kræver, har de ikke vist sig værdige nok til at beholde deres titel og åg. Dernæst skal en Ridder altid sørge for at være ærefuld og god – de skal altid gøre det rigtige.

En Ridder kan og vil:

- *Være sandfærdig, holde sit ord og aldrig forråde sine allierede*
- *Aldrig skade en uskyldig person*
- *Aldrig myrde og slå ihjel uden grund*
- *Hjælpe og beskytte folk i nød*
- *Ære sin familie, sine allierede og sine venner hvis de selv er ærefulde og gode*
- *Fælde de æresløse og ondskabsfulde*

Riddere er adelige og har derfor et større eller mindre stykke jord i nærheden af deres foretrukne by. Ved de større stykker jord er der tit vokset landsbyer op rundt om. Ridderne bor som regel på deres jord, hvor de som regel har deres familie. De mest aktive riddere holder til i og omkring ordenens hovedsæde.

Selvom ridderrangen er en arv, er det på ingen måde uset, at folk er blevet adlet efter at have udvist stor ære og godhed i felten. Meget sjældent mister man sin titel, men rygtet siger at man gennem hårdt arbejde, bøn og sand anger kan få syndsforladelse og få chancen for at træde ind i deres rækker igen.

## Lederskabet

Ridderordenens nuværende general, Josef Daumann, har efter at have stoppet borgerkrigen sat sig som Gallmares regent. Ikke af lyst, men af nødvendighed, indtil tronens næste sande arving bliver født. Med hård og retfærdig hånd sørger han for at opretholde den skrøbelige fred i Gallmare. Den næstkommanderende, Ridder Alphonse Pierre, hjælper derfor til mere en nogensinde før med at vejlede Ridderordenen.