

# Faktions Kompendium

## Karun

[Ideologi](#)

[Agenda](#)

[Ledelsesprincipper](#)

[Faktions Symbol](#)

[Faktionsforhold](#)

[Kestmark](#)

[Oldskoven](#)

[Lykkejægerne](#)

## Oldskoven

[Ideologi](#)

[Agenda](#)

[Ledelsesprincipper](#)

[Faktions Symbol](#)

[Faktionsforhold](#)

[Karun](#)

[Kestmark](#)

[Lykkejægerne](#)

[Mørket](#)

## Kestmark

[Ideologi](#)

[Agenda](#)

[Ledelsesprincipper](#)

[Faktions Symbol](#)

[Faktionsforhold](#)

[Karun](#)

[Oldskoven](#)

[Lykkejægerne](#)

## Lykkejægerne

[Ideologi](#)

[Agenda](#)

[Ledelsesprincipper](#)

[Faktions Symbol](#)

[Faktionsforhold](#)

[Karun](#)

[Kestmark](#)

[Oldskoven](#)

[Mørket](#)

## [Faktionernes Farver](#)

# Karun

## Ideologi

En nation vest for Rohal. Landet er forholdsvist rigt og dets borgere nyder en høj levestandard. Med mindre man er bonde selvfølgelig. Så lever man af hvad end der er tilbage efter kongen har krævet sine skatter.

Landet sætter bureaukrati højt og man forventes at følge loven og have rette dokumentation hvad end man foretager sig. Rohal er en af Karuns gamle handelsposter og derfor er det også ofte Karunske borgere og kultur som findes i Rohal. Karuns nuværende konge er Wilhelm den fjerde. En habil, men forsigtig konge.

## Agenda

Karuns agenda med Rohal er at bevare byen som en forpost og handelsstation i Oldskoven. Rohal skal ligge under Karunsk kontrol og muliggøre handel med skovens væsner. Efter runesten er fundet igen er interessen endnu større og Karun ønsker at udvinde ressourcer fra området.

## Ledelsesprincipper

- Karunsk lov og orden.
- Rette dokumentation er vigtig.
- De svage i samfundet skal hjælpes.
- De lovløse skal straffes.
- De rige skal betale deres skat.

## Faktions Symbol

Den Karunske Lovbog

## Faktionsforhold

### Kestmark

Karuns forhold til Kestmark er anspændt for at sige det mildt. Kestmark har raseret Karunske grænsebyer som del af borgerkrigen og Karunske embedsmænd har truet med åben krig. Karun holder sig dog uden for konflikten så vidt muligt, for når alle de kestiske klaner allerede er klar på kamp, så bør man tænke sig godt om inden man erklærer krig. Desuden

foretrækker kongen af holde sine faste tropper nær hovedstaden Wilhelmsburg, og lader lokale militstropper tage sig af yderkanterne af Karun.

## Oldskoven

Karun gør sig ingen forhåbninger om at trænge ind i den indre Oldskov. Det ved alle er umuligt. Men i yderområderne Oldskoven er der mange ressourcer at vinde, selvom de lokale ikke synes om fremmedes indtrængen.

## Lykkejægerne

Karun slår hårdt ned på de som bryder med loven, om man er omrejsende lykkejæger eller ej. Der afsættes mange ressourcer til at nedkæmpe tyvebander, pirater og hvad anden pak der skulle befinde sig indenfor Karuns grænser.

# Oldskoven

## Ideologi

Oldskoven er en kæmpe ældgammel skov. Rohal ligger i udkanten af denne skov. I Oldskoven lever mange sagnomspundne væsner og udyr. Ingen opdagelsesrejsende kommer ud af skoven efter at have bevæget sig for langt derind.

Bedst kendt af de væsner der bor i skoven er vildelverne som lever i stammesamfund. Deres vogtere beskytter skovens grænser. Mange ork klaner holder også forholdsvis fredeligt til i Oldskoven.

Oldskoven er hjemsted for Vildmænd. Mennesker som har forvildet sig ind i Oldskoven og gennem generationer har formået at overleve. Disse vildmænd har mistet al sans for civilisation, og i nogle tilfælde også sprog. De tænker kun på overlevelse. De er utrolig farlige krigere. Selv vildelvernes vogtere og ork stammerne forsøger at undgå konfrontation med vildmænd.

## Agenda

Oldskovens agenda er at sikre Oldskoven og de væsner der lever i den. Oldskovens væsner ønsker frihed fra fremmede magter. De vil altid forsøge at bevare fred og balance i skoven.

## Ledelsesprincipper

- Den som stjæler ejer intet.
- Mad tilhører den som er sulten.
- Papir har ingen værdi. Også selvom det er rigsdaler.
- Oldskoven tilhører de som vil bevare skoven som den er..
- Det som kommer fra skoven tilhører skoven.

## Faktions Symbol

Oldhornet

## Faktionsforhold

### Karun

Oldskovens væsner kender ikke meget til magterne uden for skoven. De har ofte svært ved at skelne mellem de forskellige menneskelige magter og er generelt forsigtige omkring mennesker. Nogle vildelvere nægter sågar at tale med mennesker. De kommunikerer kun ved brug af en mellemmand som taler for dem.

Det kølige forhold skyldes menneskenes indtrængen i skoven, men også menneskenes mangel på forståelse overfor skovens traditioner og kultur.

De mennesker som forstår skovens kultur bliver modtaget langt bedre end de som ikke gør.

### Kestmark

Skovens væsner ved at menneskene mod nord er farligere end dem fra vest. Orkerne i Oldskoven kender godt til Kestmark og dets kultur og har indtil for nyligt været på god fod med Kesterne, men da Det Kestiske Råd vendte de Kestiske ork stammer ryggen blev forholdet til Oldskovens orker samtidig langt køligere. Der foregår ofte kamphandlinger i Oldskoven mod nord.

### Lykkejægerne

Oldskovens væsner dømmes hvert enkelte menneske på dets adfærd overfor skoven og dets væsner. En lykkejæger som kommer for at røve skoven er en fjende, mens en lykkejæger som kommer til skoven med gode intentioner kan være en ny ven.

### Mørket

Oldskoven kender Mørket bedre end nogen andre. Skoven er hjemsted til mange væsner som er forført af Mørkets magt, og Mørkets kræfter har korrumpet afkroge af skoven.

## Kestmark

### Ideologi

Et barskt og krigerisk territorium nordøst for Rohal, kendt for frygtløse krigere og dets mange klaner. Klanerne har et dårligt forhold til Karun som følge af gamle krige.

Klanerne regeres af Det Kestiske Råd, hvor klanernes Rådmænd mødes for at diskutere politik og krig. Tidligere har mange ork klaner holdt til i Kestmark, men de øvrige klaner har for nyligt tvunget mange af landets orker ud af Kestmark.

I Kestmark dikteres din fremtid af din klan og individuel frihed ligger under klanens fremtid.

## Agenda

Kestmark er midt i en borgerkrig. Din agenda vil derfor være forskellig alt efter om du støtter Det Kestiske Råd eller ork stammerne. Kestmark er et godt og øde sted. Rådet har været i åben krig mod Oldskoven i et forsøg på at få adgang til skovens frodige land. Disse kampe, og især ork klanernes modvilje til at angribe Oldskovens orker, har resulteret i en borgerkrig i Kestmark, da Det Kesteriske Råd i dets frustration besluttede at smide ork klanerne ud af Kestmark. Nu kæmper to tredjedele af de Kestiske klaner mod ork klanerne og nogle få mennesker klaner, i et forsøg på at fjerne dem fra Kestmark.

Rohal ligger heldigvis et godt stykke fra det sydligste Kestmark, og derfor forsøger Rådet ikke at tage Rohal med magt.

### **Støtter du Det Kestiske Råd er din agenda:**

Især at fjerne ork stammernes indflydelse over Rohal. At konfrontere de klaner som sætter sig mod Det Kestiske Råd.

### **Støtter du ikke Det Kestiske Råd er din agenda:**

At søge tilflugt fra Kestmark. At støtte op om ork klanerne og Oldskoven. Du vil stadig identificere dig selv som Kester selvom din klan er i borgerkrig mod Det Kestiske Råd.

## Ledelsesprincipper

- Alt bestemmes af Rådet **eller** Dele af Rådet har mistet sin ære og skal fjernes fra magten.
- De med status som rådmænd bestemmer.
- Din klan står over alt andet.

## Faktions Symbol

Den Kestiske Rådskæde

## Faktionsforhold

### Karun

Kestmark har et anspændt forhold til Karun. Kestmark har tidligere invaderet Karun og haft kontrol over det som i dag kaldes Nord Karun eller Højlandet. Efter flere generationer tog Karun området tilbage og henrettede de klaner som modsatte sig Karuns dømme over området. Det blodbad har Kesterne ikke glemt og mange håber på at Nord Karun igen en dag vil tilslutte sig de Kestiske klaner.

### Oldskoven

I modsætning til Oldskoven er Kestmark et sted hvor få ting gror. Mange af de Kestiske klaner forsøger at invaderer Oldskoven for at få adgang til frodigt land. Andre Kesterer, især ork klanerne og de som støtter dem, respekterer Oldskovens grænser.

## Lykkejægerne

Kestmark har intet forhold til lykkejægere. Få lykkejægere rejser til Kestmark, for der er hverken rigdom eller frihed at finde for en fremmed - medmindre man er villig til at lade sig hyre som lejesvend.

## Lykkejægerne

### Ideologi

Lykkejægere, eventyrlystne, udsud, landevejsrøvere, pirater. Kært barn har mange navne. Lykkejægere er de som ikke tilslutter sig et lands love og grænser. De rejser rundt i søgen efter hvad end deres hjerte begærer. Om det er guld og grønne skove de søger eller ej, så er det vigtigste for en lykkejæger altid det samme. Frihed og selvophøjelse.

### Agenda

Lykkejægerens agenda er at skabe et frirum hvor ingen holdes tilbage af love og skatter. De vil skabe et sted hvor alle er velkommen og med et simpelt regelsæt.

Under lykkejægerens ledelse (eller mangel deraf) må hver person klare sig selv - For der er ingen der kommer og redder dig medmindre du er villig til at betale for det.

### Ledelsesprincipper

- Hvis du er i stand til at tage værdier fra en person, så har du ret til at beholde dem.
- Intet er gratis.
- Ingen må fratages deres frihed eller holdes tilbage.

### Faktions Symbol

Det Gyldne Kompas.

### Faktionsforhold

#### Karun

Lykkejægerne har et blandet forhold til Karun. De afskyr Karunsk lov, men Karun er også et rigt samfund som åbner op for mange muligheder for success.

#### Kestmark

Lykkejægerne har ikke meget respekt for Det Kestiske Råd og dets klaner. Et samfund hvor en persons frihed og fremtid bestemmes af den klan du er født ind i og en gruppe privilegerede rådmænd, lyder ikke fristende for en lykkejæger.

## Oldskoven

Lykkejægerne ser Oldskoven som en bastion af frihed. Et gemmested hvor hver mand er fri til at gøre som han lyster. Hvis altså ikke det var for de arrogante elvere og deres mystiske holdninger til ejerskabsret.

## Mørket

Mørket er både en fjende og en ven for lykkejægerne. Skyggerne skjuler alle tyve, men mørket holder de fattige og mindre privilegerede fanget i deres ulykke.

## Faktionernes Farver

Folk i Rohal bærer ofte armbind for at vise hvilken faktion de støtter. Hver faktion har et helt bestemt armbind som symboliserer deres faktion.

### **Karuns armbind er gul over grøn.**

Dette symboliserer kongens dømme (Gul) over Karun og dets frodige land (Grøn).



### **Kestmarks armbind er grå omkring en rød bane.**

Dette symboliserer det Kestiske Råd (Grå) og dets værn og kontrol over de Kestiske klaner (Rød).



### **Oldskovens armbind er blå som fundament for grøn.**

Dette symboliserer vandets og magiens (Blå) livgivende kraft til alt som gror (Grøn).



### **Lykkejægerens armbind er lilla skåret gennem sort.**

Dette symboliserer jagten på lykke og selvophøjelse (Lilla) på trods af, eller ved brug af ulighed og uretfærdighed (Sort).

