

Appendix V: “Beknopte” wereld omschrijving

De spelwereld	3
1.0 Elbaria	4
1.1 Het Glitterwoud	4
1.2 Het Oeterwald	4
1.3 De Oeterbruch	5
1.4 De Woestijn der Leegte	5
1.4.1 Kallis	5
1.4.2 Karavanserai	5
1.4.3 Adin	6
1.5 Tier	6
1.5.1 Sandur / Mörk	6
1.5.2 Nieuw Gralde	7
1.6 Sprakknapparana	7
1.6.1 Sprakknapparana	7
1.6.2 Het Sprakkelmoeras	8
1.7 Maseach	8
1.7.1 Maeghelhinsk	8
1.8 Thiun	8
1.8.1 Kosma	8
1.8.2 Metheos	9
1.8.3 Domprana	9
1.9 Koningseiland	9
1.10 De noordelijke eilandengroep	10
1.10.1 Klatch	10
1.10.2 Yurp	10
1.10.3 Rock	10
2.0 Kitharran	10
3.0 Aatoria	11
3.1 Isterië	11
3.1.1 Heuvellen	11
3.1.2 Fort Aambeeld	11
3.2 Brandgat	12
3.2.1 Brandgat	12
4.0 Halflingenland	12
5.0 Otrera	12
6.0 Mor Dorak	13
7.0 Illatria	13
8.0 Kra-ast	14

9.0 Meudeleunde	14
9.1 Smeug	14
9.2 Kreug	15
9.3 Vallha	15
9.4 Brakk	15
10.0 De hoog- en laaglanden	15
10.1 De hooglanden	15
10.2 De laaglanden	15
11.0 Galamantië	16
12.0 De magische academiën	16
12.1 Universeel	16
12.1.1 Kosma	16
12.2 Vuur	17
12.2.1 Klatch	17
12.2.2 Brandgat	17
12.3 Water	17
12.3.1 Smeug	17
12.3.2 Lakopolis	17
12.4 Lucht	17
12.4.1 Metheos	17
12.4.2 Smeug	17
12.5 Aarde	18
12.5.1 Kreug	18
12.5.2 Cheopolis	18
12.6 Licht	18
12.6.1 De glazen naald	18
12.7 Duister	18
12.7.1 Brandgat	18

De spelwereld

De wereld waar iedereen in leeft, heet Ulk. Dit is een naam die op een of andere manier in elk land bekend en geaccepteerd is. Ulk is echter een grote wereld en de kans dat er nog niet ontdekte delen bestaan is zeker aanwezig

Hieronder volgt land-gewijs een beschrijving van de huidige, door de inwoners van Elbaria bekende landverdeling in de wereld van Ulk. De wereld is waarschijnlijk veel groter dan dit maar de schatting is dat veel delen nog niet ontdekt zijn omdat de Zee van Smaragd en het Magisch Vervuild Gebied zo moeilijk te navigeren zijn.

Mocht je een van deze plaatsen willen gebruiken voor de achtergrond van je nieuwe karakter, dan is het wellicht verstandig om eerst een mail naar karakterbeheer@elbaria.nl te sturen. Dit omdat er voor de meeste locaties meer informatie bekend is dan dat hier staat beschreven.

1.0 Elbaria

Dit is het land waar het gros van de evenementen plaats vind. Het is een land met een lange geschiedenis van zowel oorlog als vrede. Elbaria wordt voor het grootste deel bewoond door Mensen. Verder zijn er ook veel Orken. Deze leven in stammen over het gehele land.

Verder komen veel van de andere rassen in kleine groepen of stammen voor. In de gebieden die hieronder staan, wordt beschreven wie waar leeft maar ook zal er gesproken worden over de algemeen bekende geschiedenis van de plek.

1.1 Het Glitterwoud

Het Glitterwoud ligt in het zuidoosten van Elbaria. Dit dichtbegroeide woud zit tjokvol magie en er leven veel mythische wezens. Het woud wordt behoed door een Koning en Koningin. Deze heten Demetrius en Astris. Ze zijn de plaatsvervangers van de oude Koning en Koningin van het Glitterwoud, Puck en Shenain, zoals die dit waren voor Titania en Oberon. Het woud is een veelal goedaardige plek waar de Koning en Koningin regeren over een uitgebreid assortiment aan feeën.

Verder is er een klein dorp wat momenteel vooral bewoond wordt door druïden. Dicht bij dit dorp bevindt zich de Tempel van Thorvus. Dit is een tempel waar alle vijf de goden van het pantheon aanbeden worden. Dit dorp was tijdens de chaosoorlog een uitvalsbasis voor de helden van Elbaria. Een veilige plek omdat het woud alle chaos schorriemorrie buiten hield.

Dieper in het woud kan men de Glitterschool vinden. Dit is de plek waar veel alchemisten heen gaan om de alchemische kunsten te leren.

1.2 Het Oeterwald

Dit woud lijkt in veel opzichten op het Glitterwoud, behalve dat dit woud veel duisterder lijkt. Het woud ligt midden van Nieuw Elbaria en heeft sinds een aantal jaar een Koning en Koningin. Deze heten Opa- en Oma ork. Veel van wat zich in het Glitterwoud bevindt heeft een duistere variant in het Oeterwald. Dit betekent niet perse dat het Oeterwald een kwaadaardige plek is maar meer een plek waar de duistere kant van de natuur zich heeft gehuisvest. Er is één veilig pad door het woud heen. Deze loopt van Karakha mount in het zuiden, naar Domprana in het noordoosten. Het is niet wijs om van dit pad af te dwalen omdat je op die manier bijna gegarandeerd zoek raakt in het woud.

Links onder in het woud, tegen de gebergtes van Sprakknapparana aan, bevindt zich een enclave van Ackalha aanhangers. Dit kleine volk, genaamd De hand van Ackalha, woont hier al generaties en heeft zijn eigen mythes en legendes. In het specifiek eentje over het Zwaard van Ackalha. Er gaan echter de laatste tijd geruchten dat er iets aan de hand is bij de enclave, hoe en wat precies is niet bekend.

Meer naar het oosten, aan de voet van Karakha mount bevindt zich een Dwergen kolonie. De Dwergen van deze kolonie houden het pad door het Oeterwald vrij en begaanbaar.

Als laatste is er ergens in het woud een elven colonie. Waar deze zich precies bevindt is onbekend.

1.3 De Oeterbruch

Dit dichtbegroeide moeras ligt ten noordwesten van het Oeterward en is de plek waar de Cuetzopali leven. Ze staan echter beter bekend onder de naam die de Elbarianen hen geven. De Hagedismensen. Dit ras is teruggetrokken en ze zorgen er voor dat er niemand verdwaald in het moeras. Ze aanbidden de Quetzalcoatl, grote gevederde slangen, die in tempels diep in het moeras leven. De meeste geleerden geloven echter niet dat deze wezens bestaan omdat niemand er ooit een gezien heeft.

Verder zijn er sinds de laatste jaren geruchten over Druïden die in het moeras één of andere heilige plek hebben die ze de Pontis noemen. Echter wordt niemand toegelaten zonder toestemming van de Druïden en de Cuetzopali.

1.4 De Woestijn der Leegte

Deze dorre hete plek is bewoond door een volk wat zichzelf de Enobi noemt. Dit volk is veel al nomadisch echter zijn er drie oasen waar altijd wel één stam aanwezig is. Deze staan hieronder beschreven.

Ondanks dat de Enobi officieel worden gezien als een onderdeel van Elbaria hebben ze naast de Elbariaanse wetten ook een eigen set van regels waar men zich aan hoort te houden.

1.4.1 Kallis

Dit is de grootste oase en ligt grofweg in het midden van de woestijn. In tegenstelling tot andere oasen, is er in Kallis altijd één vaste stam aanwezig. Deze stam is samengesteld nadat het bolwerk der paladijnen herontdekt werd. De naam van deze stam is De stam van de heilige wateren.

Zoals al geïmpliceerd licht het bolwerk der paladijnen op loopafstand van de Oase. Sinds deze herontdekt is, is de paladijnen-orde explosief gegroeid. Dit betekent dat er hedendaags altijd wel een aantal volle paladijnen en een handvol leerlingen aanwezig is in het bolwerk.

Naast deze vaste partijen zijn er ook altijd wel één of twee reizende stammen aanwezig in Kallis.

1.4.2 Karavanserai

Dit is een kleine oase in het noordwesten van de woestijn, hierdoor is het niet een van de bekendste plekken waar reizigers komen om hun voorraden bij te vullen. Kansevanserai is nog niet zo lang bekend als een oase maar men komt er nu graag, voor het verse water, de

goede handel, de verborgen schatten en niet te vergeten de geest in de fles!! De stam van Serai die in de oase wonen hebben namelijk beschikking over een echte geest. Hierdoor hebben zij de meest bijzondere dingen te verhandelen. Kettingen gezegend door de geest, armbanden die slechte geesten afweren, drinken dat ervoor zorgt dat je minder dorst hebt en ga zo maar door. Karavanserai is de plek om bijzondere spullen met een geschiedenis te vinden! En om je ziel te reinigen, met het gezegde water van Serai! Proberen te stelen van de stam heeft geen zin, de geest rekent dan genadeloos met je af! De geest van deze oase is zelfs zo machtig dat hij het geregeld laat regenen. Hierdoor heeft de oase een zeer vruchtbare grond gekregen.

1.4.3 Adin

De inwoners van deze oase waren vooral gefocused op magie. De naam Adin stond onder magiërs vooral bekend voor de magische voorwerpen die ze daar maakten. Ook was in de magische kringen Adin bekend om het feit dat haar inwoners magie gebruikten voor de meest simpele alledaagse taken. De belangrijkste plek in de oase is de Jayid Sakan. Deze boom is volgens de Sala'adin magisch en de reden dat de oase is ontstaan. In de chaos oorlog is voor zover bekend echter iedereen van de Sala'adin magocratie helaas omgekomen. De laatste jaren gaan er echter geruchten de ronde dat niet iedereen om zou zijn gekomen en dat er wellicht nog hoop is voor Adin.

1.5 Tier

Deze zacht glooiende provincie bestaat uit sporadische loofbossen en groene weiden. Dit is ook de reden waarom deze provincie bekend staat om haar vlees, melk, fruit, honing en dergelijke.

1.5.1 Sandur / Mörk

Deze stad is relatief nieuw en is de nieuwe hoofdstad van de provincie. Na de Chaosoorlog werd het al snel duidelijk dat Kitharran niet echt meer een optie was om als Hoofdstad van Tier te fungeren, laat staan het land. Er was echter ook niet echt een andere optie in de provincie die de kans had om uit te groeien tot een nieuwe provinciale hoofdstad. Dit was tot de gerenommeerde architect Ellard Ravenhart echter een idee kreeg. Op de rand landerijen van zijn oom, Hertog Ravenhart, lag een eeuwenoude ruïne. Een lang verhaal kort-makend; Ellard zamelde de slimste koppen uit de provincie bij elkaar en in een paar jaar tijd vloog er een nieuwe stad uit de grond om en in de al bestaande ruïnes. Hij huurde Dwergse steenhouders uit Mor Dorak en deze hadden in een mum van tijd de gebouwen gebouwd. Echter had deze stad meer nodig dan alleen gebouwen. Er moesten ook inwoners geregeld worden. Dit loste hij op door een deal te sluiten met de Dwergse families die mee hadden geholpen aan het bouwen van de stad. Hij bood het Dwergrijk gratis woningen aan en beloofde ze een ambassade in de stad. Dit is ook de tijd dat de stad haar naam kreeg, die Ellard besloot te houden als Elbariaanse naam van de stad. Hierna had de stad iets nodig waar zij bekend om stond. Ellard nam hiervoor een gok. Hij stuurde een van de beste diplomaten van zijn oom de woestijn der leegte in. Hij had namelijk verhalen gehoord over een stam die zichzelf "De stam van het Zand". Deze stam bestaat uit Enobi die verbannen zijn uit hun eigen stam omdat ze zich niet aan de regeltjes konden houden. De Diplomaat

vond deze stam en wist een deel te overtuigen om in de stad te komen wonen zodat ze niet meer als rovers door de woestijn hoefden te zwerven.

Als ze alle handel met andere Enobi regelden voor de stad zouden ze het volgende krijgen.

- Een deel van de stad waar de regels van de Enobi gelden, naast de Elbariaanse wetten.
- Vrijstelling van criminaliteiten die ze in het verleden uit hadden gevrotten
- X% van de handelsomzet.

Een groep van de stam ging akkoord en vond haar plek aan de rand van de stad waar ze in het zand een tentenkamp maakten welke langzaam uitgroeide tot een deel van de stad.

Ze noemden hun deel van de stad, Sandur. Ook veranderden ze hun naam in "De stam van de Stad"

Dit is hoe de stad er momenteel uitziet en functioneert.

Mörk

De oude ruïnes zijn weer opgebouwd en dit is de plek waar het stadhuis zich bevindt. Ook is hier de ambassade van de Dwergen. Naast deze ambassade is er verbazingwekkend genoeg ook een Gnoomse ambassade. De eerste in Elbaria. Deze Gnomen hebben ook een lokale magiërsschool opgericht en noemen deze school "taapero iskoulu". Dit is een oud-gnooms woord wat altijd een lach op de gezichten van de gnomen brengt als iemand anders ze vraagt wat het betekent. Verder betekent de aanwezigheid van gnomen vooral, dat na hun aankomst, er een noodzaak ontstond voor het opzetten van een lokale brandweer. In dit deel van de stad wonen vooral Elbarianen en Dwergen.

Sandur

Dit is het gedeelte van de stad waar de Stam van de Stad woont. Het tentenkamp is ondertussen uitgroeid tot een deel van de stad die bijna even groot is als het Mörk gedeelte. De stam handelt hier met andere Enobi waardoor handelsgoederen vanuit de woestijn der leegte goedkoper als ooit tevoren op de Elbariaanse markt terecht komen.

1.5.2 Nieuw Galde

Na de val van Morthus, wilde koning Geraldo de Helden van Elbaria bedanken voor hun daden, maar ook het nieuw gevormde artefact Karma een rustplaats geven. De koning heeft daarom in overleg met Baron van der Stand afgesproken dat er een stuk land, niet al te ver van het oude Galde, beschikbaar werd gesteld om een nieuwe stad te bouwen waar de Elbarianen de komende jaren trots op kunnen zijn. De stad is explosief gegroeid onder het leiderschap van de verkozen burgemeester Alie Sala'Adin Bin Ali en hoewel de stad tijdelijk geëvacueerd moest worden vanwege een grote aanval door Ork-sjamanen die Karma wilden bemachtigen, is de stad nu weer rustig en groeit het gestaag verder.

1.6 Spraknapparana

Deze provincie bestaat voor het grootste gedeelte uit moeras, bergen en kale heuvels. Dit is de plek waar het grootste gedeelte van het ijzer in Elbaria gemijnd wordt. Ook staat deze provincie bekend om haar wol, steen en turf.

1.6.1 Sprakknapparana

Dit is de hoofdstad van de gelijknamige provincie. Het is een stad die vol zit met kleine steegjes en straatjes. Ook is de stad bekend van de nieuwsbrief genaamd "De Vrije Elbariaan", welke hier gemaakt wordt. De meeste inwoners werken echter in de mijnen die in de gebergtes boven de stad liggen.

1.6.2 Het Sprakkelmoeras

Dit grote moeras wordt door de meeste Elbarianen gemijd. Het lijkt in het eerste opzicht een onherbergzame plek. Diep in het moeras woont echter een klein volk wat zichzelf de Aika noemt. Dit volk leeft van het moeras en heeft weinig contact met de buitenwereld. Verder gaan er ook geruchten dat er geheimzinnige Elven leven in het moeras.

1.7 Maseach

Deze provincie ligt in het noordoosten van Elbaria en bestaat voor het grootste deel uit natte grassige vlaktes en moerassen.

1.7.1 Maeghelhinsk

Dit is de grootste havenstad en ook meteen de grootste handelsstad van Elbaria. Gravin Eva Pythia is hier de heersende adel en heeft na een lastig begin, de vele handelshuizen in de stad onder de duim weten te krijgen. Maeghelhinsk is ook de plek waar, naast normale schepen, ook de luchtschepen van Elbaria worden gemaakt. Deze magische vliegende schepen zijn erg moeilijk om te maken maar geven Elbaria een groot voordeel op meerdere vlakken.

1.8 Thiun

Deze provincie staat bekend om haar weelderige bossen en wordt door sommigen beschouwd als het nieuwe centrum van de Elbariaanse beschaving. Echter na de val van Kosma kon dit wel eens drastisch veranderen.

1.8.1 Kosma

Kosma was vroeger een klein gehucht maar na de chaosoorlog werd dit langzaam de nieuwe hoofdstad van het nieuwe Elbaria. Mede omdat Kitharran niet meer een goede optie was in verband met Kunthal. Dit is zo een aantal jaar gebleven tot er een aantal Necromagiërs genoeg hadden dat ze geen ondoden meer konden maken. Ze hielden een duister ritueel en roeiden hiermee bijna iedereen in de nu grote stad uit. Na dit ritueel braken ze het slot wat het onmogelijk maakte voor ondoden om te bestaan binnen Elbaria. De enige belangrijke plek die het overleefd heeft is de magiër academie omdat deze net buiten de stad lag. Ook al zijn er veel magiërs gesneuveld, de academie is blijven staan.

Na de zowat totale uitroeiing van de inwoners en de plaag van ondoden die daarna ontstond, ligt de stad momenteel in in puin. Er zijn echter niet al te lang nadat een groep

helden op het nippertje wist te ontsnappen, vreemde gedaanten in groene en bruine pijen gesignaleerd tussen de ruïnes. Ook groeit er een enkele weelderige boom dicht bij de kern van de ruïnes van Kosma.

1.8.2 Metheos

Dit was voor de chaosoorlog een van de grootste steden in Elbaria. De stad stond vooral bekend om de magiërs academie. Alle soorten magie buiten duistermagie werden hier geleerd, maar de academie stond vooral bekend om haar leringen in de lucht magie. Het hoofd van de academie was een krachtige luchtmagiër genaamd Luchtius.

Tijdens de chaosoorlog veranderde dit echter allemaal. Chaos troepen stormden over Elbaria als water over een strand bij vloed. De generaals van deze chaos troepen wisten echter dat ze een hele kluit aan Metheos zouden hebben. Dus ze maakten een snood plan. Ze verzamelden hun sterkste duistermagiërs, en na een groot ritueel in het holst van de nacht, vervloekten ze de stad.

De vloek had een vreselijk gevolg voor de stad in haar inwoners omdat deze er voor zorgde dat de magie niet meer goed wilde stromen. Na de vervloeking hadden de chaos troepen weinig moeite om de stad in te nemen. Echter wist een kleine groep van de inwoners te ontsnappen. Deze oud-inwoners, nu beter bekend als Metheoren, vluchtten naar de bergen ten zuiden van het Oeterwald waar ze een aantal jaar gewoond hebben.

Er gaan echter de laatste tijd geruchten dat de Metheoren hun erfrecht terug willen nemen en de vloek van Metheos pogen op te heffen. De vraag is of het ooit weer de stad gaat worden die het voorheen was.

1.8.3 Domprana

Dit middelgrote dorp ligt in het noordwesten van Thiun, aan de rand van het Oeterwald. Er zijn oude legenden dat in de buurt van het dorp een oude vampier zou slapen. Echter nadat een groep helden hier jaren geleden is geweest lijkt het dorp enigszins veranderd en meer vredig. Een aantal jaar later was er een andere groep helden die met veel onderzoek bewijs vonden van het landverraad van Graaf Recht. De lokale landheer van Domprana heet Yvan Renaat van Lankum tot Langesteyn. Er zijn onlangs wat schermutselingen in en om zijn landhuis geweest waarbij zijn persoonlijke Gnoomse magiër, Bartholomeus Archibaldus Reximus, het leven bij heeft verloren.

1.9 Koningseiland

Dit eiland is zowat mythisch onder de Elbariaanse bevolking in verband met de oude tradities van de Koningsspelen. Eigenlijk is het Koningseiland niet een echt eiland maar een schiereiland.

Wat dit eiland echter zo uniek maakt, is dat het in een constante flux is. Dit betekent dat niks hier ooit echt hetzelfde is. Hoe dit precies kan is niet echt bekend onder de Elbariaanse bevolking.

Naast dat dit de plek is waar traditioneel gezien de Elbariaanse Koningsspelen gehouden worden is dit ook de plek waar de Orken hun Koningsspelen houden. Naast de algemeen bekende groene Orken zijn er hier ook bruine Orken aanwezig, welke over het algemeen ietwat slimmer zijn. Een nootwaardig wezen die op het Koningseiland leeft is de Meester. Er is niet veel algemene kennis over de Meester, buiten dat hij in het verleden altijd een belangrijk onderdeel uitmaakte bij de spelen. De Meester is echter al jaren niet meer gesignaleerd.

1.10 De noordelijke eilandengroep

Deze kleine eilanden liggen ten noorden van Elbaria, net onder het magisch vervuild gebied.

1.10.1 Klatch

Dit is het grootste eiland van de noordelijke eilandengroep en staat vooral bekend om haar academie voor de vuurmagie. Geruchten gaan dat Purrr la Miauw, bekend vuurmagiër en voor zover algemeen bekend, de enige kat die ooit magie heeft geleerd, hier gestudeerd heeft.

1.10.2 Yurp

Dit is het eiland waar de meeste yurpstenen weggkomen. Deze instabiele stenen zijn erg gewild bij de makers van magische voorwerpen. Verder is dit ook een van de bekendste plekken om yurp opalen te vinden, welke gewild zijn bij spreukwerpers omdat ze extra magische energie geven.

1.10.3 Rock

Dit is het kleinste eiland van de noordelijke eilandengroep. In tegenstelling tot de andere eilanden van deze groep geeft dit eiland een blik op hoe Elbaria was voor de verbrokkeling. De beste omschrijving is dat dit eiland een combinatie is tussen het Glitterwoud en het Oeterwald. Wezens die op dit eiland voorkomen zijn onder andere nymphen, heksen en trollen. Ook gaan er geruchten dat de Trollenkoning op dit eiland leeft.

2.0 Kitharran

Kitharran was vroeger de hoofdstad van Elbaria. Tijdens de chaos-oorlog was er echter een magiër genaamd Blakerd, die met behulp van de oermagiër Kunthal, de stad omringde met een pilaar van vuur die men ook wel de duim van Dao noemde in de volksmond. Deze pilaar van vuur is vijf jaar lang blijven staan. Nadat de pilaar wegviel was het Kitharran zoals deze bekend was voor de vuurpilaar, verdwenen. Het nieuwe Kitharran is een grote ommuurde stad met een gigantische toren in het midden. Aanhangers van de goden worden binnen de muren van de stad niet zonder toestemming van Kunthal toegestaan. Verder gaan er verhalen dat Kunthal oermagie weer terug probeert te krijgen in de wereld. De stad wordt

hedendaags gezien als een eigen kleine staat binnen Elbaria met Kunthal als haar leider. Al is deze nooit als zodanig erkent door een Koning van Elbaria.

3.0 Autoria

Autoria is het Keizerrijk wat ten westen van de de woestijn der leegte ligt. Vroeger maakte dit stuk land deel uit van Elbaria maar na de Chaosoorlog nam Keizerin Autori hier de macht. Sindsdien is er een soort van koude oorlog tussen de twee landen geweest waar geen van de twee partijen echt de overmacht kreeg. Echter een jaar of wat geleden kwam er een rapport van een grote explosie in het keizerlijk paleis binnen. Hierna waren er veel geruchten over wat er gebeurd zou kunnen zijn. Tijdens het diplomatieke overleg in het jaar 12 na Dao, tussen Elbaria en Autoria in Kallis, werd het bekend dat de Keizerin in haar dochter om waren gekomen tijdens de explosie.

3.1 Isterië

Dit is de noordelijke van de twee provinciën binnen Autoria. Door haar locatie was dit ook de plek die het meeste geleden heeft onder Chaos, tijdens de oorlog. Na de Chaosoorlog werd Isterië onderdeel van het Autoriaanse Keizerrijk. Onder leiding van Keizerin Autori werd alles weer snel opgebouwd. Ook kwam er in die tijd een nieuwe macht om de hoek kijken. Namelijk Orde. De Keizerin sloot een verdrag met Orde om de vrede te bewaren. Dit betekende echter wel dat een deel van Isterië onder toezicht van Orde kwam te staan. Er ontstond hierdoor een soort grens binnen de provincie en in de volksmond sprak men al snel van zuid- en noord-Isterië.

3.1.1 Heuvelen

Dit gebied bestaat uit een lage bergketen die uitloopt in heuvelachtige graslanden. Eeuwen geleden is hier een groep halflingen heen gekoloniseerd. Deze halflingen hebben hier een gemeenschap opgebouwd en hadden het hier een tijd erg goed. Dit was echter tot de Orken er achter kwamen dat de Halflingen hier nu woonden. Al snel begonnen deze Orken de nederzettingen van de halflingen aan te vallen. De Halflingen waren genoodzaakt om de bergen in te vluchten waar ze een karig bestaan wisten maken uit de planten en wortels die daar groeiden. Na vele jaren leerden ze steeds beter en beter van de planten en dieren die in de bergen voorkomen te leven. Ook leerden ze beter hoe ze met wapens om moesten gaan. Toen de Elbarianen arriveerden in Isterië was een van de eerste dingen die ze deden, de Orken weggagen. Dit betekende ook dat de Halflingen weer in vrede konden leven. Ze waren in de tussentijd echter zo gewend geraakt aan het leven in de bergen, dat ze daar tot de dag van vandaag nog steeds leven.

3.1.2 Fort Aambeeld

Fort Aambeeld was voor een lange tijd de plek waar Chaos tegen werd gehouden. Het fort ligt in een pas die tussen de noordelijke bergen van Isterië lopen. Aan de andere kant van deze bergketen liggen de voormalige Chaosvlaktes. Wat er momenteel over is van het fort is onbekend, omdat Orde iedereen uit de buurt van de bergen houdt.

3.2 Brandgat

Dit is de zuidelijke provincie van het Keizerrijk Aatoria. In deze provincie ligt ook de hoofdstad van het Keizerrijk. Het hele gebied is bedekt met naaldbossen en is enigszins heuvelachtig.

3.2.1 Brandgat

Dit is de gelijknamige hoofdstad van de provincie. Dit is ook de plek waar het Keizerlijk paleis zich bevindt. Van hieruit regeerde Keizerin Autori met ijzeren vuist. Dit veranderde echter toen ze enige tijd geleden samen met haar dochter overleed. Sindsdien is het gehele Keizerrijk in rep en roer. Wat er precies aan de hand is, is tot dusver onbekend. Er is echter wel bekend dat de kleinzoon en dochter van de oud-Keizerin onlangs in Kallis waren voor een diplomatiek overleg met een delegatie van Elbariaanse Helden. Verder is er dichtbij deze stad een magiër academie. Hier leren de Aatoriaanse magiërs vooral de kunsten van vuur- en duister magie. Licht en water magie worden hier niet geleerd.

4.0 Halflingenland

Dit kleine, door bergen en zee omringende landje, ligt op een land uitstulping in het zuiden van Aatoria. De hoge bergen sluiten het relatief goed af van het vasteland waardoor de halflingen hier leven zonder veel interruptie van de buitenwereld kunnen vertoeven.

In deze beschutte wereld telen ze allerlei groentes en fruit en houden ze koeien, kippen en varkens. Zoals je al wel kunt raden zijn Halflingen gek op eten. Wat minder bekend is, is dat ze ook zeer goeie whiskey maken en een pittige tabak verbouwen.

Ze zijn er tijdens de chaosoorlog vrij goed vanaf gekomen omdat Chaos te druk was met partijen die tegenstrijd leverden. Er kwam zo nu en dan wel controle en er was wel degelijk een klein garrison geplaatst. Maar buiten dat bleef het allemaal relatief vredig. Het meest onstuimige verhaal van de halflingen in de oorlog was dat ze aan het einde van de oorlog het garrison weggejaagd hebben met hooivorken en zeisen.

Dit veranderde echter na de oorlog toen Keizerin Autori haar macht begon uit te breiden en het land Aatoria stichtte. Al snel kwam er een nieuw garrison maar deze keer een van Aatoria. Dit garrison deed echter meer dan bier drinken en schuine grappen maken. Al snel werd Halflingenland een politiestaat waar de halflingen aan het werk werden gezet om ijzer te mijnen in de gebergtes. Veel halflingen vluchten nog dagelijks van deze omstandigheden en zwerven als verloren kinderen door Elbaria.

5.0 Otrera

Binnen Elbaria heerst er, sommige uitzonderingen daargelaten, een zeeklimaat. Een van deze uitzonderingen is Otrera. In dit kleine landje heerst er een waar tropisch klimaat. Hoe dit zo komt een punt van grote speculatie onder de geleerden binnen Elbaria. Helaas krijgen

deze geleerden niet echt een kans om het fenomeen te onderzoeken omdat de Amazones die hier wonen hun land fel verdedigen en niet zomaar anderen, maar vooral mannen, toelaten. De amazones leven in een feministische gemeenschap waar de mannen het huishouden en de dagelijkse taken uitvoeren. De vrouwen zijn de vechters die het land verdedigen. Er worden hier eigenlijk maar twee goden aanbeden. Namelijk Annanna, door de mannen en Ackalha door de vrouwen. Zelfs de Chaos troepen is het tijdens de Chaosoorlog nooit echt gelukt om hier een voet aan aarde te krijgen. Ook Keizerin Autori is het nooit gelukt om Otrera onderdeel van haar rijk te maken. Een leuk weetje is dat de amazones hun land "de linker tiet van Annanna" noemen.

6.0 Mor Dorak

Mor Dorak is het land van de Dwerfen. Het land ligt op hetzelfde eiland als Illatria en Kra-ast en is bedekt met bergen. In deze bergen hebben de Dwerfen over de eeuwen diep gemijnd en daarmee waardevolle en zeldzame metalen en edelstenen gevonden. Dwerfen leven in steden die grotendeels uit de rotsen gehouwen zijn en hebben daar grote smidses gebouwd. De enigen die in de buurt komen van de smeedkunsten van de dwerfen zijn de Vikingen. Verder werken de Dwerfen ook met Runenmagie. Dit lijkt op, maar is niet hetzelfde als elementaire magie. In sommige instanties lijkt het meer op sjamanisme. De laatste jaren hebben de Dwerfen veel met Skaven te kampen gehad. Deze ratwezens hangen een van de Chaosgoden aan, genaamd Kaaskop.

7.0 Illatria

Dit is het land van de Elven. Deze leven al sinds de tijd van het Theotische rijk op dit stuk land welke naast Mor Dorak ligt. De Elven leven hier afgezonderd in stammen die ze huizen noemen. Uit deze huizen werd een Hoog-Koning verkozen als leider van alle Elven. Hier leefden ze op deze manier voor meer dan 1500 jaar. Zelfs van de verbroekeling hadden ze weinig last, behalve dan dat de functie van Hoog-Koning kwam te vervallen en dat de huizen hun eigen vredige Prinsdommen en Koninkrijkes vormden. Dit veranderde nadat Elbaria ingenomen werd door Choas. Mor Dorak sloot haar grenzen, en grote hoeveelheden vluchtelingen uit Elbaria kwamen terecht in Illatria. Hier werden ze opgevangen in vluchtelingenkampen totdat ze weer terug konden naar Elbaria. Ondanks dat er geen sprake was van integratie van de vluchtelingen in de elfse bevolking bleef dit niet zonder gevolgen. Vooral de Duisterelven werden gemotiveerd door de strijd van de Elbarianen om hun eigen koninkrijk op te zetten. Dit was een vruchtbare grond voor de Demoongodin Ashfanna, die hiervan gebruik probeerde te maken om de Duistereleven onder haar controle te krijgen en de macht in Illatria te grijpen. Enkele jaren na het vertrek van de Elbariaanse vluchtelingen deden een aantal groepen onder de Duisterelven een poging om de macht in Illatria over te nemen. Dit resulteerde in de dood van veel van de leiders van de Koninkrijkes en Prinsdommen. Als gevolg hiervan ontstond er een burgeroorlog tussen de huizen met de Duisterelven als losse partij die overwinningen probeerden te halen voor de Demoongodin Aranea die de Duisterelven onder haar hoede had genomen nadat ze verleid waren door Ashfanna. Na lange jaren van oorlog verloren de Duisterelven. Ze vluchtten de bergen in,

waar ze momenteel leven. Veel van de losse Koninkrijkes proberen hedendaags hun oude glorie terug te vinden en alle Elven weer onder één Hoog-Koning scharen.

8.0 Kra-ast

Het land van de Reuzen ligt in het topje van het grote eiland waar Illatria en Mor Dorak ook onderdeel van uitmaken. Dit land bestaat uit reusachtige, met sneeuw bedekte bergen en een woud wat dicht begroeid is met enorme naaldbomen. De Reuzen die hier wonen moeten niet verward worden met de de Reuzen waar de vikingen al eeuwen een verhitte oorlog mee hebben. De Reuzen die hier wonen noemen de Meudeleundse Reuzen, Stormreuzen. Ook al zullen ze verre familie van elkaar zijn, de Reuzen van Kra-ast weten niet veel meer over ze te vertellen. De Reuzen van Kra-ast zijn pacifistisch en vredelievend. Een van de dingen waar ze al eeuwen mee bezig zijn het het opschonen van een eiland in het magisch vervuild gebied ten westen van Kra-ast. Ook al gaat dit heel langzaam, beetje bij beetje weten ze nieuw land terug te winnen. Hun uitvalsbasis op dit teruggewonnen land heet Ettri-os. Verder zijn de Reuzen nogal teruggetrokken en hebben ze weinig contact met de buitenwereld.

9.0 Meudeleunde

Meudeleunde is de meest zuidelijke van de bekende eilandgroepen en de plek waar de Vikingen wonen. Hiermee zijn deze kleine eilanden ook meteen het meest zuidelijke land wat met zekerheid bekend is bij de cartografen van Elbaria. De groep bestaat uit één groter hoofdeiland en vier kleinere eilanden die om het hoofdeiland heen liggen. Er is erg weinig flora en fauna op de eilanden aanwezig. Het hoofdeiland heet Meudeleunde en is de plek waar de meeste Vikingen wonen. De naam Meudeleunde betekent letterlijk "Misteiland" in het oud-vikings. Ook is er een grote slapende vulkaan op dit eiland die al eeuwen alleen maar rook uitspuwt. Onder deze vulkaan is een gigantisch grottenstelsel waar de Vikingen mijnen voor metalen en edelstenen.

De kleinere eilanden zijn met het grote eiland verbonden door grote metalen hangbruggen die de Meudeleundse magiërs van oud gebouwd hebben voor meer reisgemak.

De zee om de eilanden heen is bezaaid met scherpe spitse rotsen die het nagenoeg onmogelijk maken om met een boot bij deze eilanden te komen. Ook hangt er een constante dikke mist om de eilanden heen. De vikingen zijn het het volk die op deze eilanden leven en ze zijn al eeuwen in een bijna constante oorlog met de Stormreuzen. Waar deze Reuzen wonen is tot nu toe onbekend. Het nationale dier van de vikingen is de dodo, dit dier komt nergens anders in de wereld voor.

9.1 Smeug

Dit eiland is een van de vier kleinere eilanden in de eilandengroep van Meudeleunde. Het eiland is kaal en rotsachtig met hoge kliffen. Een van de bekendste bezienswaardigheden op het eiland is de Meudeleundse magiër academie voor water en lucht magie. Dit is tevens de academie waar water en lucht magiërs opgeleid worden tot mistkijker.

9.2 Kreug

Dit eiland is een van de vier kleinere eilanden in de eilandengroep van Meudeleunde. Het eiland is heel erg bergachtig en heeft een diep ravijn welke over de eeuwen vol gewaaid is met zand. Dit is tevens het eiland waar de Meudeleundse magiër academie voor aarde en vuur magie is gevestigd.

9.3 Vallha

Dit is het kleinste eiland in de eilandengroep van Meudeleunde en wordt als een enigszins heilige plek beschouwd door de vikingen. Op dit eiland is staat een grote stenen kathedraal gewijd aan alle goden van het pantheon. Onder deze kathedraal worden de Koningen van Meudeleunde begraven.

9.4 Brakk

Dit langwerpige eiland is het zuidelijkste eiland van de Meudeleunde eilandengroep. Buiten een versteend bos en wat dodo-boerderijen is er weinig aanwezig op dit eiland. Onder het eiland lopen vele tunnels waar de vikingen zoeken naar edelmetalen en edelstenen.

Dit is ook de plek waar het eerste contact tussen Elbaria en Meudeleunde was.

10.0 De hoog- en laaglanden

Deze eilandengroep is onderverdeeld in twee groepen. De drie grote noordelijke eilanden en de negen kleinere zuidelijke eilanden. Er leven hier twee volkeren die constante schermutselingen met elkaar hebben.

10.1 De hooglanden

De drie grote eilanden worden de hooglanden genoemd. Dit is dan ook waar de hooglanders vandaan komen. Grote sterke mannen en vrouwen die altijd erg welkom in een gevecht zijn, mits ze aan jou kant strijden uiteraard. Ze houden van bier, sex en gezelligheid. Omdat deze drie eilanden zo heuvelachtig zijn, is er minder bos. Dit heeft er toe geleid dat de hooglanders vooral leven van schapen en vis. Hooglanders vinden de laaglanders maar zwak en verwend.

10.2 De laaglanden

De negen eilanden van de laaglanden zien er heel anders uit dan de drie van de hooglanden. Als eerste zal het een bezoeker opvallen dat er heel weinig flora en fauna is. Er zijn veel steden en dorpen en de laatste grote bomen zijn jaren geleden al eens omgezaagd. De laaglanders zijn echte ambachtslieden. Veel families doen al vele generaties hetzelfde werk. Dit betekent vooral dat ze erg goed zijn in wat ze doen. Een nadeel is dat over de vele

generaties ze over het algemeen fysiek iets zwakker en kleiner zijn. Laaglanders vinden hooglanders maar lomp en dom.

11.0 Galamantië

Ergens diep onder de grond is een hele grote grot. In deze grot ligt het kleine rijk van de Gnomen, genaamd Galamantië. Ook al ligt dit landje in een grot, op een of andere wijze is er licht. Dit zorgt ervoor dat er ook gewoon beplanting en zelfs kleine dieren zijn. Midden in de grot bevindt zich een groot diep meer en aan dit meer ligt de enige stad van de Gnomen. Deze stad noemen ze Malagantië.

Het meer wordt over het algemeen niet bevaren door de Gnomen omdat ze daar simpelweg niet in geïnteresseerd zijn. Degenen die het wel bevaren doen dit omdat zij de vis vangen die in het meer leeft. Ook zijn er veel verschillende huisjes, welke er allemaal anders en indrukwekkend uitzien. Het ene huis heeft wel 34 schoorstenen terwijl de ander compleet van glas is. De bouwstijl van het huis zegt vaak wat over de gnomen die erin wonen.

Gnomen zijn wezens met een hoge intelligentie. Ze zijn altijd op ontdekkingstocht en kunnen alles wel voor iets gebruiken. Niets is te gek in hun gedachtegang. Het nadeel van deze intelligentie is, dat ze vaak zoveel ideeën hebben dat ze het door elkaar gooien en logischerwijs gaat er dan weer wat fout. Gnomen hebben namelijk een enorme hoeveelheid pech. Als laatste is het nog handig om te weten dat de Gnomen alle soorten magie kunnen gebruiken zolang ze in Galamantië zijn. Zelfs magiescholingen van tegenovergestelde elementen. Op een of andere manier kunnen ze dit buiten Galamantië niet.

12.0 De magische academiën

Er zijn verscheidene magiër academiën bekend in de wereld. Hieronder staan de bekendste, ondergedeelde in de magiescholing waar ze het bekendste om staan. Dit wil niet zeggen dat er geen andere magiescholingen geleerd worden in deze academiën, alhoewel sommige van deze academiën slechts één of een aantal scholingen leren.

12.1 Universeel

12.1.1 Kosma

De toren van het Magiërgilde, net buiten Kosma, is gespaard gebleven toen de stad door ondoden overlopen werd. Dit is in Elbaria nog steeds dé plek voor magiërs om te leren hoe ze spreuken moeten werpen. Ook is deze academie de plek waar het meeste geëxperimenteerd wordt met de universele scholing.

12.2 Vuur

12.2.1 Klatch

Dit eiland is het grootste van de drie eilandengroep waar Yurp en Rock ook onderdeel van uitmaken en ligt ten noorden van Elbaria. De vuur academie hier wordt geleid door een vuur magiër genaamd Ignatius Flambé.

12.1.2 Brandgat

De academie net buiten Brandgat is tevens de hoofd academie van het Autoriaanse keizerrijk. De twee hoofd scholingen hier zijn duister en vuur. Licht en water magie wordt hier niet geleerd maar zijn niet verboden om te gebruiken binnen Autoria.

12.3 Water

12.3.1 Smeug

Deze academie is gevestigd op het eiland Smeug. Dit eiland is een van de vier kleinere eilanden in de eilandengroep van Meudeleunde. Het eiland is kaal en rotsachtig met hoge kliffen. Dit is tevens de academie waar water en lucht magiërs opgeleid worden tot mistkijker.

12.3.2 Lakopolis

Deze net nieuw opgezette academie voor de water magie is gevestigd op een platform wat drijft boven de gezonken ruïnes van de pre-theotische stad genaamd; Lakopolis.

12.4 Lucht

12.4.1 Metheos

De academie net buiten Metheos is nog in opbouw omdat de oude stad vervloekt is in de chaos oorlog. Het is pas sinds een tijdje dat de metheoren terug zijn gekeerd naar de stad die ooit bekend stond om haar lucht magiërs.

12.4.2 Smeug

Deze academie is gevestigd op het eiland Smeug. Dit eiland is een van de vier kleinere eilanden in de eilandengroep van Meudeleunde. Het eiland is kaal en rotsachtig met hoge kliffen. Dit is tevens de academie waar water en lucht magiërs opgeleid worden tot mistkijker.

12.5 Aarde

12.5.1 Kreug

Deze academie is gevestigd op het eiland Kreug. Dit eiland is een van de vier kleinere eilanden in de eilandengroep van Meudeleunde. Het eiland is heel erg bergachtig en heeft een diep ravijn welke over de eeuwen vol gewaaid is met zand.

12.5.2 Cheopolis

Deze academie is gevestigd in de ruïnes van de pre-theotische stad Cheopolis. De ruïnes en eindeloze gangenstelsels brengen nog steeds nieuwe mysteries naar boven en stellen de aarde magiërs die hier leven in staat constant nieuwe dingen te leren.

12.6 Licht

12.6.1 De glazen naald

Deze kristallen toren bevindt zich in de woestijn der leegte en schijnt zich nooit op dezelfde plek te bevinden. Er wordt gefluisterd dat de magiërs die de academie hier beheren de toren niet zelf gebouwd hebben, maar eerder gevonden hebben. De toren is volgens sommigen net na de verbrokkeling van de wereld gemaakt maar volgens anderen is hij zelfs ouder dan dit. Veel magiërs zijn jaren op zoek om deze toren te vinden. Maar omdat hij zich steeds verplaatst en er vele luchtspiegelingen van de toren zijn, vinden sommige magiërs hem nimmer.

12.7 Duister

12.7.1 Brandgat

De enige academie die zich focust op het element duister is die net buiten Brandgat. Hier leren autoriaanse magiërs hoe ze het element kunnen omarmen en er één mee kunnen worden. De duister magie in Aatoria is heel anders dan die in Elbaria. Dit komt vooral omdat er in Elbaria strenge regels zijn tegen het creëren van ondoden.