

# WERELDBOEK



# INHOUDSOPGAVE

<b>Inhoudsopgave</b>	<b>1</b>
<b>1. Inleiding</b>	<b>5</b>
1.1. Jaartelling	5
1.2. Koningsspelen	5
<b>2. Geschiedenis</b>	<b>7</b>
2.1. Het ontstaan der dingen	7
2.2. De oude tijden en het Theose keizerrijk	7
2.3. De opkomst van het koninkrijk Elbaria	8
2.4. De val en wederopstanding van het koninkrijk Elbaria	8
2.5. De komst van Chaos en de bezetting van Elbaria	9
2.6. De val van Chaos en de wederopstanding van het koninkrijk Elbaria	10
2.7. Landspolitiek en het keizerrijk Autorië	10
2.8. De onnoden plaag van Morthus en de val van Autorië	11
2.9. De dood van koning Geraldo en het sterven van Kosma	11
2.10. Het ontstaan van Groot-Elbaria	12
2.11. De aanval van de Solaren	12
<b>3. Wereldbeschrijving</b>	<b>13</b>
3.1. Koninkrijk Groot-Elbaria	13
3.1.1. Isterië	15
3.1.1.1. Dilgt	15
3.1.1.2. Klooster van Mhadriana	16
3.1.2. Neulaand	16
3.1.3. Brandgat	16
3.1.4. Otrera	16
3.1.4.1 Tempel van Ackalha	17
3.1.5. Halflingenland	17
3.1.6. Woestijn der leegte	18
3.1.6.1. Adin	18
3.1.6.2. Karavanserai	18
3.1.6.3. Kalis	19
3.1.7. Heuvelen	19
3.1.7.1. Zonnetempel	20
3.1.8. Tier	20
3.1.8.1. Nieuw Galde	20
3.1.8.2. Khitarran	20
3.1.9. Maseach	21
3.1.9.1. Maeghelhinsk	21
3.1.9.2. Kasteel D'acapella	21
3.1.9.3. Tweesprong	21

3.1.9.4. Domprana	22
3.1.9.5. Oeterwald	22
3.1.9.6 Oeterbuch	22
3.1.10. Thiun	23
3.1.10.1. Kosma	23
3.1.10.2. Aeropolis	23
3.1.10.3. Glitterwoud	23
3.1.11. Sprakknapparana	24
3.1.11.1 Cheopolis	24
3.1.11.2. Sprakknapparana	24
3.1.11.3. Klooster der Cartografen	24
3.1.12. Overige gebieden	25
3.1.12.1. Yurp	25
3.1.12.2. Rock	25
3.1.12.3. Klatch	25
3.1.12.4. Meudeleunde	26
3.1.12.5. Laag- en Hooglanden	27
3.1.13. Galamantië	27
3.2. De prinsdommen van Illatria	28
3.3. Kra-ast, land van de reuzen	29
3.4. Mor-Dorak, land der Krochen	30
3.5. Principaliteit van Orde	30
3.6. Magisch vervuild gebied	31
3.7. Onbekende gebieden	31
3.7.1. Shuddemele	31
3.7.2. Land van de gouden zon	32
<b>4. Rassen en volken</b>	<b>33</b>
4.1. Mensen	33
4.1.1. Aika	33
4.1.2. Amazones	33
4.1.3. Elbarianen	34
4.1.4. Oud Authorianen	34
4.1.5 Enobi	34
4.1.6 Hooglanders en Laaglanders	35
4.1.7 Metheoor	35
4.1.8 Naamloze	36
4.1.9 Viking	36
4.1.10 Tarraki	36
4.1.11 Solaren	36
4.2 Elven	37
4.2.1 Hoog elven	37

4.2.2 Duister elven	37
4.2.3 Bos elven	37
4.3 Dwergen	37
4.3.1 IJzer dwergen	38
4.3.2 Grijze dwergen	38
4.4 Halflingen	38
4.5 Gnooms	38
4.6 Orken	38
4.7 Aviotel	39
4.8 Ceutzopali	39
4.9 Magnatio	39
4.10 Skaven	39
4.11 Reuzen	39
4.12 Ophidians	39
4.13 Half-rassen	40
4.13.1 Half ork	40
4.13.2 Half elf	40
4.13.3 Half reus	40
<b>5. Religie</b>	<b>41</b>
5.1. Volgers van het Pantheon	41
5.2 Volgers van chaos	41
5.3 Volgers van de zonnekeizer	41
5.4 Volgers van de Zonnegod	42
5.5 Andere religieuze groeperingen	42
<b>6. Magie</b>	<b>43</b>
6.1. Spirituele magie	43
6.2. Elementaire magie	43
6.3. Druïdische magie	43
6.4. Sjamanistische magie	44
6.5. Ritualisme	44
6.6. Bloedmagie	45
6.7. Zieners	45
<b>7. Groeperingen</b>	<b>46</b>
7.1. Vertegenwoordigers van de Elbariaanse Kroon	46
7.1.2. Het Elbariaanse leger	46
7.1.2.1 De ijzeren toren	46
7.1.3. Gilden	47
7.1.3.1. Het Hanzegilde	47
7.1.3.2. Het Koeriersgilde	47
7.1.3.3. Het Scherprechtersgilde	48
7.1.3.4. Het Alchemistengilde	48

7.1.3.5. Overige gilden	48
7.2. Overige groeperingen	48
7.2.1 Avatars	49
7.2.2. Hoeders der balans	49
<b>8. Bekende personen</b>	<b>50</b>
8.1. Koning Karstav WInterlicht	50
8.2. Koningin Celeste van Autori tot Winterlicht	50
8.3. Hof Grootmeester Karel Krentenbreier	50
8.4. Gildemeester Catharina Neulaand van het Koeriersgilde	51
8.5. Gildemeester Aaron Eikenblad van het Hanzegilde	51
8.6. Gildemeester Morticia Parintjir-'K-Tsjir van het alchemisten gilde	51
8.7. Meester scherprechter/grootmeester van de orde der paladijnen, Dorian Waiken	51
8.8. Kunthal de oermagiër	51
8.9. Generaal Zilverstaal van de IJzeren Toren	52
8.10. Rodibar, bankmeester van de handelsbank van Meaghelhinsk	52
<b>9. Sfeer</b>	<b>53</b>
<b>Colofon</b>	<b>54</b>

# 1. INLEIDING

Welkom bij het wereldboek van Elbaria! In dit boek kun je van alles lezen over de setting die nu al 25 jaar bestaat. Zo lees je meer over de verschillende plekken binnen Elbaria.

## 1.1. JAARTELLING

Binnen de spelwereld in Elbaria zijn er een aantal dingen anders dan in de gewone wereld. Zo beginnen onze jaartellen niet in januari, maar in augustus! De jaarwisseling loopt dus ongeveer gelijk met het Koningsweekend. Tevens hebben alle maanden andere namen. Deze namen zijn voornamelijk afgeleid van de activiteiten die plaatsvinden in deze maanden. Hieronder zie je een lijst met alle namen.

Augustus:	Oogstmaand
September:	Herfstmaand
Oktober:	Wijnmaand
November:	Slachtmaand
December:	Sneeuwmaand
Januari:	Wintermaand
Februari:	Regenmaand
Maart:	Lentemaand
April:	Grasmaand
Mei:	Bloeimaand
Juni:	Zomermaand
Juli:	Hooimaand

In Elbaria worden de jaren geteld vanaf de val van Dao in 2006. 2007 is dus jaar 1 en 2008 jaar 2. Voor de val van Dao werden de jaren genoemd naar de persoon die toen koning was. Momenteel (Augustus 2023) zitten wij in het jaar 17 na Dao (ND).

## 1.2. KONINGSSPELEN

De koningsspelen zijn de manier waarop traditioneel de koning van Elbaria wordt gekozen. Op het koningseiland worden spelen georganiseerd uit naam van de goden, waarbij kandidaten getest worden op kracht, intelligentie en andere kenmerken die belangrijk zijn voor een monarch. De koningsspelen worden normaal geïnitieerd als de regalia van de elbariaanse kroon worden teruggetrokken naar het koningseiland. Dit wordt gezien als de goden die laten weten dat een nieuwe koning nodig is. Na het winnen van de koningsspelen wordt de winnaar gekroond en krijgt hij de regalia van Elbaria overhandigt. De laatste koningsspelen heeft plaatsgevonden in het jaar 13 ND

en deze werden gewonnen door koning Karstav. Karstav is nog steeds de huidige koning van Elbaria.

## 2. GESCHIEDENIS

### 2.1. HET ONTSTAAN DER DINGEN

Heel, heel lang geleden werden de werelden geschapen door de grote god Dao. Een woeste, lege wereld die de wereld der doden zou worden, Een imperfecte wereld vol mogelijkheden maar ook onmogelijkheden, die bekend zou worden als de wereld der stervelingen en een perfecte wereld, de wereld der goden. Samen met zijn vijf kinderen en een perfect volk van dienaren, door hen geschapen, bewoonde Dao de wereld der Goden.

Echter, er gebeurde iets onverwachts in de wereld der Goden, er ontstond een gat dat leidde naar buiten de schepping. Toen Dao dit ging onderzoeken keerde hij waanzinnig terug, vastbesloten zijn schepping te vernietigen. Met hem kwam chaos en dood in de wereld. Hij doodde zijn jongste dochter Ehrana en corrupteerde grote delen van het dienaren volk. Daarna trok hij door naar de andere werelden. De overgebleven goden besloten de gemuteerde, en sterfelijk geworden leden van hun dienaren volk naar de wereld der stervelingen te brengen zodat zij de anderen niet zouden besmetten met hun chaos. Hieruit ontstonden verschillende rassen in de wereld der stervelingen. De goden sloten de wereld der goden af voor alles wat dood en chaos is. Echter hierbij werden twee van hen door Dao gecorrumpeerd en Ackalha, de beschermer veranderde in Ackalha, god van de bloederige strijd en Annanna, godin van verwantschap en genegenheid, veranderde in Annanna, godin van de liefde. Toch wisten Draham, god van de natuur, en Mhadriana, godin van de vrede, samen met hen een nieuwe vijfde god te verheffen om Ehrana's plaats in te nemen, Rhurhun, god van kennis en wetenschap.

### 2.2. DE OUDE TIJDEN EN HET THEOSE KEIZERRIJK

In de wereld der stervelingen, die door haar bewoners Ulk genoemd wordt, ontstonden uit de door chaos gecorrumpeerde delen van het dienare volk uiteindelijk verschillende rassen. Als eerste de ratachtigen, de Skaven, toen de hagedismensen en de Ophidians, vervolgens de orkachtigen, de orken zelf en ook de goblins en trollen, hierna ontstond het het mensenras, de dwergen en de gnomen, de halflingen en uiteindelijk de elfen.

Op een groot continent, op het zuidelijk halfrond, ontstond uiteindelijk het Theose keizerrijk. Dit keizerrijk werd vooral bevolkt door mensen maar ook dwergen, halflingen en elfen hadden hun plaats binnen het keizerrijk. In het Theose rijk had welhaast iedereen in meer en mindere mate toegang tot magie, de zogenaamde oermagie, die alle elementaire krachten omvatte. De verering van de goden was minimaal. De inwoners leefden in vrede en hadden het goed. Dit kon echter niet lang



duren. Door onbekende oorzaken ontstond een ramp, maar er wordt vermoed dat dit door invloed van Dao komt.

In de nadagen van het Theose rijk gebeurde een ramp die bekend staat als : “De Ontwrichting”. De oermagie werd instabiel en dit had gevolgen voor alles wat daarvan gebruik maakte. De meest magische voorwerpen die van oermagie gebruik maakten explodeerden en anderen verloren hun eigenschappen. Ook de bevolking werd geraakt. Veel van de machtigste gebruikers van oermagie volgden het voorbeeld van hun magische voorwerpen en kwamen om. Enkel elementaire magie kon nog gebruikt worden. En daarmee was het nog niet voorbij.

Tweehonderd jaar na “De Ontwrichting” kwam “De Verbrokkeling”. In de hoofdstad van het Theose rijk vond een gigantische magische ontploffing plaats. Dit was de genadeklap voor het Theose rijk. Het zuidelijk continent werd uit elkaar geslagen in kleinere mini-continenten. De eilanden die overbleven van het centrum van het rijk en van het continent waren zwaar magisch vervuild en waren ontoegankelijk voor alles en iedereen die hun verstand en vorm wilden behouden. Op de overgebleven mini-continenten, die vroeger de randgebieden van het rijk vormden, braken duistere tijden aan. Men stond elkaar naar het leven voor de overgebleven voorraden en strijd heren claimden elk hun eigen rijkje.

## 2.3. DE OPKOMST VAN HET KONINKRIJK ELBARIA

Ongeveer zeshonderd jaar na De Verbrokkeling slaagde een strijdheer erin, middels vele bloederige veldslagen, om op het zuidelijk mini-continent, ten oosten van de Woestijn de Leegte, de verschillende stammen en strijdheren onder zich te verenigen. Hij benoemde zichzelf tot koning Erich Verorberer, eerste van zijn geslacht, en noemde zijn koninkrijk Elbaria. Langzaam maar zeker kwam er weer een vorm van beschaving terug en het koninkrijk Elbaria werd sterker en stabielier.

Ongeveer tweehonderd jaar na de stichting van het koninkrijk Elbaria trokken troepen van koning Verorberer de Woestijn der Leegte door en veroverden, in het gebied dat Isterië genoemd werd, de verschillende stammen en voegden hen en hun gebieden toe aan het koninkrijk Elbaria. Tevens werd in die tijd de stad Kalis gesticht in en over de oase van gelijke naam in het midden van de woestijn.

## 2.4. DE VAL EN WEDEROPSTANDING VAN HET KONINKRIJK ELBARIA

Ongeveer één- à tweeëndertig jaar geleden, ten tijde van dit schrijven, kwam bij een jachtongeval de laatste koning van het huis Verorberer om het leven. Hij was niet getrouwd en had ook geen nakomelingen. Al snel begonnen de verschillende adellijke huizen in Elbaria het koningsrecht te claimen en dit mondde uit in schermutselingen

binnen het land. Er ontstond een burgeroorlog en leek erop alsof het land zou terugvallen in de duistere eeuwen van voor de opkomst van het huis Verorberer.

Om het uiteenvallen van het koninkrijk Elbaria te verhinderen gingen de hogepriester van Elbarie en de hofmagiër op zoek naar een nieuwe koning. Na uitvoerige testen, nu ongeveer zesentwintig jaar geleden, vonden ze deze in de priester Kharna. Koning Kharna wist door politieke intrige en licht geweld de strijdende edelen weer in het gareel te brengen en de dreiging van het uiteenvallen van het koninkrijk was voorbij.

Koning Kharna regeerde wijs en goed maar er was echter een probleem. Koning Kharna was vooreerst priester van Draham en als dusdanig mocht hij niet trouwen en kon dus geen formele nakomelingen krijgen. Om te verhinderen dat het koninkrijk na zijn regeerperiode weer uiteen zou vallen, werd het Kharna-edict uitgevaardigd. Elk jaar zouden er koningsspelen/-testen plaatsvinden en de winnaar daarvan werd voor een periode van een jaar koning van Elbaria. Zo ontstond een opeenvolging van verschillende koningen.

## 2.5. DE KOMST VAN CHAOS EN DE BEZETTING VAN ELBARIA

In het jaar van koning Long-Tei, nu ongeveer tweeëntwintig jaar geleden, werd de provincie Isterië, vanuit het noordwesten, aangevallen door Chaos legioenen. Na de val van Fort Aambeeld wisten deze Chaos legioenen Isterië in te nemen. Enkel de Woestijn der Leegte vormde een natuurlijke barrière voor hen zodat het oude Oost-Elbaria niet meteen ingenomen kon worden.

In het jaar van regentes Jaqueline (een jaar later) werd Oost-Elbaria beschermd door een tijdelijk magisch en spiritueel ritueel waardoor Chaos niet kon binnendringen. Toen men echter probeerde om dit ritueel permanent te maken wist een kleine stoottroep Chaosstrijders door te dringen en het ritueel te verstoren. Hierdoor viel de bescherming van Oost-Elbaria weg en konden de Chaostroepen welhaast het hele land innemen. De hoofdstad Khitarran verdween in een hemelhoge, gigantische pilaar van vuur, de stad Metheos werd uitgemoord en enkel Meagelhinsk en het Glitterwoud wisten de aanval van Chaos af te slaan. Grote delen van de Elbariaanse bevolking vluchtten met schepen naar Illatria waar ze door de elfen in vluchtelingenkampen werden opgevangen. Een deel van de achterblijvers wist onder te duiken in de bossen en/of bergen maar een groot deel van de bevolking werd tot slaven van de Chaoslegioenen gemaakt.

## 2.6. DE VAL VAN CHAOS EN DE WEDEROPSTANDING VAN HET KONINKRIJK ELBARIA

Na een bezetting van ongeveer vijf jaar gebeurde er iets onverwachts. De legende gaat dat een groepje Elbariaanse vrijheidsstrijders, met hulp van de goden, erin slaagde om de Chaosgod Dao dodelijk te verwonden. Zijn luitenanten, demonenprinsen die elk een deel van zijn macht claimden, begonnen onderling te strijden en hierdoor begonnen ook de Chaoslegioenen onderling te strijden. Ook verdween de vuurpilaar die over Khitarrangeplaatst was en de stad bleek nu verdedigd te worden door krachtige magiërs die oer-magie gebruikten.

Vanuit Kosma verrees een held die de restanten van het Elbariaanse leger en de vrijheidsstrijders uit het Glitterwoud samenvoegde. Met dit nieuwe leger wist hij de Chaoslegioenen, verzwakt door hun onderlinge strijd, uiteen te slaan, grotendeels te vernietigen en te verdrijven uit de steden en dorpen die ze hadden ingenomen. De held werd tot de nieuwe koning benoemd, noemde zichzelf Leiff de Eerste en verklaarde Kosma tot de hoofdstad van het koninkrijk Nieuw-Elbarië.

## 2.7. LANDSPOLITIEK EN HET KEIZERRIJK AUTORIË

Ondanks dat onder koning Leiff Chaos grotendeels verslagen leek te zijn, werd het koningschap van koning Leiff niet geaccepteerd door de magiërs van Khitarrandat, onder leiding van de magiër Kunthal als zelfstandige stadstaat verder ging. Ook de handelsraad van Maegelhinsk had geen behoefte om koning Leiff de eerste als hun koning te beschouwen. Dit vooral omdat Maegelhinsk zich tijdens de bezettingsjaren, op eigen kracht, tegen Chaos wist te verdedigen en omdat, en dat was ook voor Kunthal een belangrijk punt, koning Leiff niet de koningsscepter droeg die door de goden aan de uitverkoren koningen van Elbaria was gegeven.

Naast de strubbelingen met Khitarranen Maegelhinsk bleek er ook nog een ander probleem te zijn voor het koninkrijk. Toen de Chaoslegioenen Oost-Elbarië binnen trokken, hadden ze Isterië verlaten. Hiervan wist gravin Autori van Brandgat gebruik te maken. Met hulp van gecombineerde duister- en vuurmagie en een grote groep, aan haar loyale, duister-/vuur magiërs vormde ze Isterië om tot een Keizerrijk en benoemde zichzelf tot keizer, keizerin Autori van het keizerrijk Autorië. Toen verkenners van koning Leiff Isterië, nee, nu Autorië binnentrokken, stuurde ze hen terug met de boodschap dat zij niet van plan was om hem als haar koning te erkennen en dat, bij haar gratie, nieuw-Elbarië zich bij het keizerrijk Autorië mocht aansluiten onder haar bewind.

De interne spanningen tussen het nieuw-Elbarië van koning Leiff, de stadstaten Khitarranen Maegelhinsk zorgden voor grote instabiliteit. Dit was ook het begin van

het einde van koning Leiff. Ongeveer anderhalf à twee jaar na het verslaan van de Chaoslegioenen verdween koning Leiff toen hij met een legioen op jacht was naar overblijfselen van de Chaoslegioenen.

Tegelijkertijd vond een kleine groep avonturiers in de ruïnes van de oude hoofdtempel in Khitarrande konings scepter en deze werd opgenomen door de edelman Geraldo d'Acapella. Geraldo werd eerst door Kunthal en vervolgens ook door de handelsraad van Maegelhinsk erkend als de uitverkoren koning van Elbaria en Khitarranen Maegelhinsk voegden zich onder zijn koningschap weer bij het koninkrijk Elbaria. Keizerin Autori liet zich echter niet overhalen en de spanningen tussen Elbaria en Autorië leidden regelmatig tot kleine grens schermutselingen in en om de de Woestijn der Leegte. Op moment van schrijven was dit vijftien jaar geleden.

## 2.8. DE ONDODEN PLAAG VAN MORTHUS EN DE VAL VAN AUTORIË

Ongeveer zeven jaar gebeurden er vreemde dingen in het koninkrijk Elbaria en het keizerrijk Autorië. Personen die stierven verrezen weer als zombies die meedogenloos de levenden in hun omgeving aanvielen. Het leek erop alsof de bron van deze plaag op het koningseiland lag. Het bleek dat de nieuwe Chaosgod Morthus een nieuwe bron van necromantische kracht had aangeboord en dit nu benutte om Elbarie en Autorië onder zijn controle te krijgen. Door ingrijpen van een kleine groep avonturiers werd Morthus verslagen. Het neveneffect hiervan was dat de necromantische aspecten van de duister-magie uit beide landen verdwenen.

In Elbaria was dit geen groot probleem. in Autorië zorgde dit echter voor een magische explosie waarbij keizerin Autori omkwam en haar magocraten hun magische krachten verloren. Binnen Autorië leidt dit tot een burgeroorlog waarbij de oude adel probeerde om de macht van de magocraten te breken. Hierbij ontvingen ze hulp uit Elbaria. Uiteindelijk leidde dit ertoe dat het keizerrijk Autorië werd opgeheven.

## 2.9. DE DOOD VAN KONING GERALDO EN HET STERVEN VAN KOSMA

In Elbaria was een periode van relatieve rust aangebroken. Necromantie was niet meer mogelijk in het land en de potentiële dreiging vanuit Autorië was, door de daar heersende burgeroorlog, niet langer actueel. In deze periode stierf koning Geraldo plotseling, nu ongeveer vijf jaar geleden. De opvolging was niet duidelijk aangezien hij geen nakomelingen had. Hierop trokken de hoofden van de belangrijkste adelshuizen en hun opvolgers naar de hoofdstad Kosma om daar te spreken over de opvolging van koning Geraldo.

Tijdens de rouwperiode en de discussie over de opvolging van koning Geraldo gebeurde een ramp. In Kosma was er plotseling een explosie van necromantische,

magische energie. Hierdoor verloor bijna iedereen in en om Kosma het leven en vielen tot stof uiteen. Dit raakte ook de verzamelde edelen en meerdere grote adelshuizen verloren hun leiders en hun beoogde navolgers. Sindsdien is necromantie vanuit duister-magie weer mogelijk in Elbaria en Isterië.

## 2.10. HET ONTSTAAN VAN GROOT-ELBARIA

Om chaos in Elbaria en Isterië te voorkomen werden snel nieuwe koningsspelen georganiseerd. Hierbij werd Karstav Winterlicht tot nieuwe koning benoemd. Hij trouwde met Celeste, de nieuwe gravin van Brandgat. Hierdoor werd Isterië weer verenigd met Elbaria en ontstond het koninkrijk Nieuw-Elbaria. Op moment van schrijven is dit nu vier jaar geleden.

## 2.11. DE AANVAL VAN DE SOLAREN

Recentelijk, ongeveer een jaar geleden, werd Nieuw-Elbaria aangevallen door Solaren. Deze kwamen met grote schepen uit het noordwesten. De huidige dreiging is groot, vooral omdat de Solaren gebruik maken van, voor Elbarianen, onbekende alchemie en magie.

## 3. WERELDBESCHRIJVING

In dit hoofdstuk worden de bekende gedeelten van de spelwereld van Elbaria beschreven. De naam van de wereld waar iedereen op speelt is Ulk, deze naam is wijdverspreid en geaccepteerd in de spelwereld (net zoals aarde in de echte wereld). Op deze wereld wordt het in het noorden steeds warmer, en in het zuiden steeds kouder. Elbaria bevindt zich op het zuidelijk halfrond. In de kaart hieronder staan alle bekende gedeelten van de wereld. *N.b. de kaarten in dit wereldboek zullen in de komende tijd nog geupdate worden, deze zijn nu nog in ontwikkeling.*



### 3.1. KONINKRIJK GROOT-ELBARIA

Het Koninkrijk Groot-Elbaria is sinds een aantal jaren de grootste macht in de bekende wereld. Het koninkrijk is een aantal jaren geleden samengevoegd met het Keizerrijk Autorië, waardoor het nu sterker staat dan het vroeger was.

Het rijk grenst aan verschillende andere naties. Zo zit onder andere Mor-Dorak in het oosten en de principaliteit van Orde in het noordwesten. Met beide naties heeft het koninkrijk goede of neutrale banden. Een andere natie waarmee Elbaria grenst is

Kra-Ast. Dit is het land van de reuzen. Ook hier zitten de banden tussen beide naties goed. Er is echter een natie waarbij de relaties niet zo goed liggen

Tijdens de Chaosoorlog zijn een hoop mensen gevlucht uit Elbaria. Deze zijn naar Illatria vertrokken, het land van de elven. Sinds het einde van de Chaosoorlog zijn de vluchtelingen in een rap tempo teruggestuurd naar Elbaria. Dit omdat een deel van elven vermoed dat de vluchtelingen iets te maken hadden met de Nacht van de lange dolken. Elbaria op zijn beurt vermoedt dat Illatria de vluchtelingen gebruikt in een diplomatiek spelletje.

De bevolking binnen Elbaria bestaat voornamelijk uit verschillende volken van mensen. Zij maken dan ook het grootste gedeelte van de bevolking binnen Elbaria op. Toch is elk ras wel te vinden in het koninkrijk, alleen in vele kleine getallen. Hier is één uitzondering op. Ook de halflingen mogen Elbaria hun thuisland noemen, en zijn dus in grotere getallen aanwezig.

Het koninkrijk bestaat uit een tiental provincies, die in onderstaande kaart te zien zijn.



Deze provincies dragen de volgende namen:

Nummer	Naam	Nummer	Naam
1	Isterië	6	Heuvelen
2	Neulaand	7	Tier
3	Otrera	8	Maseach
4	Halflingenland	9	Thiun
5	Woestijn der leegte	10	Sprakknapparana

### 3.1.1. ISTERIË

Isterië is de grootste provincie in het westen van Elbaria. Hier woont het grootste gedeelte van de bevolking en heeft de meeste bezienswaardigheden. Dit is de reden waarom al het land dat ooit Keizerrijk Autori was, ook vaak Isterië werd genoemd. Isterië wordt aan drie kanten van de provincie omringd met bergketens. Hierdoor is het een erg droog klimaat. Door het natuurgebied zijn nog "litttekens" van de Chaosoorlog te vinden. Zo zijn er nog kraters te vinden, die ondertussen weer zijn overgroeid door natuur. Niet alleen in de natuur zijn deze litttekens nog te zien. Ook in de mensen zelf, de steden, en de infrastructuur zijn hier nog gevolgen van te zien. Dit alles is te danken aan de Chaosoorlog. Deze is begonnen in Isterië. De mensen in Isterië hebben het zwaar te verduren gehad.

Bijna elk dorp in Isterië is een klein fort, bewoners zijn nog altijd voorzichtig, en veel van de bewoners reizen nog altijd met een gewapende escorte van dorp naar dorp.

Om Isterië compleet van Chaos te ontdoen, en te controleren dat er geen Chaos aanwezig was, had de provincie tot kort geleden een grote aanwezigheid van Orde. Deze groep is echter verdwenen sinds de invasie van de Solaren.

#### 3.1.1.1. DILGT

Dilgt is een kleine stad in het noorden van Isterië. Deze stad staat het best bekend om het Koninklijke Zomerhof, dat daar in de buurt ligt. Vroeger was dit het zomerhof van Keizerin Authorië, maar dit veranderde met de vorming van Groot-Elbaria.





In de buurt van Dilgt kwamen de Helden van Elbaria voor het eerst de volgelingen van de Zonnekeizer tegen. Dit betekende de start van de tweede, grote oorlog binnen Groot-Elbaria.

### 3.1.1.2. KLOOSTER VAN MHADRIANA

In Isterië staat ook het Klooster van Mhadriana. Dit is de grootste heilige plek van Mhadriana in Elbaria. Vanuit dit punt trekken priesters en zendelingen van Mhadriana door het koninkrijk heen, op missie om vrede te stichten en het recht te spreken. Het klooster zelf is een groot gebouw met een simpele architectuur, zodat niets kan afleiden van hun missie om vrede te verspreiden in de wereld.

### 3.1.2. NEULAAND

De provincie Neulaand ligt ten westen van de Woestijn der Leegte. Het klimaat verschilt erg tussen zuid en noord Neulaand. Het zuiden staat het vol met naaldbomen, maar dit verandert langzaam maar zeker in steppegebied. Het is de laatste stop voor de Woestijn der Leegte. Om de woestijn der Leegte in te kunnen moet je door een enorme muur die gebouwd is in de tijd dat Autoria en Elbaria in oorlog waren.

### 3.1.3. BRANDGAT

Brandgat is de oude hoofdstad van het Authoriaanse Rijk. Tevens is dit de plek waar het oude Keizerlijk Paleis zich bevindt. Vanuit hier regeerde Keizerin Autori met ijzeren vuist. Dit veranderde echter toen ze enige tijd geleden samen met haar dochter overleed. Haar kleindochter trouwde met de nieuwe koning van Groot-Elbaria. Sindsdien woont de broer van koningin Celeste, Baldemar van Autori, in het paleis.

Tevens bevindt zich dicht bij deze stad een magiër academie. In deze academie leren magiërs de kunsten van vuur- en duister magie.

### 3.1.4. OTRERA

In deze kleine provincie heerst een tropisch klimaat. Hoe dit is gekomen is onbekend en een groot punt van speculatie onder geleerde. Helaas krijgen deze geleerden niet echt de kans om het fenomeen te onderzoeken. In Otrera wonen de Amazones, die hun land fel verdedigen. Ze laten andere mensen niet zomaar toe, vooral mannen niet. De Amazones leven in een feministische gemeenschap waar de mannen meer de dagelijkse taken uitvoeren, en de vrouwen de verdedigers van het land zijn. Meerdere groepen hebben geprobeerd om Otrera binnen te komen, en allen hebben gefaald. Zelfs tijdens de Chaosoorlog hebben de Chaostroepen geprobeerd om hier binnen te vallen, maar de Amazones verdedigden hun gebied en het is hun niet

gelukt. Ook keizerin Autori heeft geprobeerd om Otrera onderdeel van haar rijk te maken, maar ook haar is het niet gelukt.

Hoewel de Amazones erg onafhankelijk zijn, is en blijft de kroon de formele heerser van Otrera. Beide kanten laten elkaar met rust, zolang de Amazones de autoriteit van de kroon accepteren en de kroon niet probeert hun regels op te dringen aan de Amazones.

Binnen de Amazones worden eigenlijk maar twee goden aanbeden. De meeste mannen aanbidden de god Annanna, de meeste vrouwen aanbidden de god Ackalha.

### 3.1.4.1 TEMPEL VAN ACKALHA

Ergens diep in de jungle van Otrera ligt de Tempel van Ackalha. Hierover is weinig bekend omdat Ackalha aanhangers nogal slechte wetenschappers zijn. Tevens zijn dit wel de enige personen die door Amazones genoeg worden getolereerd om hun land op te mogen. Vele Ackalha priesters proberen deze tempel te bereiken maar slechts een handje vol komt terug van deze pelgrimstocht.

### 3.1.5. HALFLINGENLAND

Deze kleine, door bergen en zee omringende provincie ligt op een land uitstulping in het zuidwesten van Groot-Elbaria. De hoge bergen sluiten het gebied relatief goed af van de rest van het vasteland. Hierdoor kunnen de halflingen die hier wonen leven zonder te veel interruptie van de buitenwereld.

Zoals je misschien kunt raden zijn halflingen gek op eten. Vroeger werden er in deze beschutte wereld allerlei groenten en fruit verbouwd. Ook hielden ze koeien, kippen en varkens. Zo zorgden ze voor hun eigen eten. Wat minder bekend was, was dat de halflingen ook zeer goede whisky maken en een pittige tabak verbouwen.

De halflingen zijn er tijdens de Chaosoorlog vrij goed vanaf gekomen. Dit komt doordat Chaos te druk was met partijen die tegenstrijd aan leverden. Desondanks kwam Chaos af en toe wel op controle en waren de halflingen voorbereid. Zo was er een klein garrison geplaatst. Buiten dat bleef het relatief veilig. 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.

Deze vrede veranderde echter na de oorlog. Keizerin Autori begon haar macht uit te breiden en het land Autoria werd gesticht. Al snel kwam er een nieuw garrison in Halflingenland, maar deze keer van Autoria. 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 gebergten. Veel Halflingen vluchtten dagelijks van de omstandigheden en zwerven nu als verloren kinderen door Elbaria.

Sinds dat Aatoria en Elbaria zijn verenigd en Groot-Elbaria hebben gevormd, hebben de halflingen eindelijk weer de vrijheid waar ze van houden. Dit betekent echt niet dat ze zijn vergeten hoe ze al die jaren zijn behandeld onder het juk van Aatoria. Het feit dat de kleindochter van Keizerin Autori nu de koningin van Groot-Elbaria is helpt ook niet. De situatie is momenteel heel onstuimig en het moet nog blijken of dit in de nabije toekomst beter gaat worden zonder ingrijpen van de koning en koningin.

Momenteel is een van de grote problemen in Halflingenland is dat alles en iedereen uitgeput is. Er is jaren aan roofoverval gepleegd. Er zijn geen bossen meer, de rivieren en meren zijn leeg, landbouwgrond is uitgedroogd en uitgeput, overal zijn ingestorte mijnen en grote stapels aan industrieel afval.

### 3.1.6. WOESTIJN DER LEEGTE

Deze dorre, hete plek is bewoond door een volk dat zichzelf de Enobi noemt. Dit volk is veelal 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.

#### 3.1.6.1. 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 Chaosoorlog is voor zover bekend echter iedereen van de Sala'adin stam helaas omgekomen. De laatste jaren gaan er echter geruchten de ronde dat niet iedereen om zou zijn gekomen.



#### 3.1.6.2. KARAVANSERAI

Dit is een kleine oase in het noordwesten van de woestijn. Tot voor kort was deze plek niet meer dan een waterbron die je tegenkwam op doorreis. Tegenwoordig is Karavanserai is een plek waar graag komt, 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 rekt 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.

### 3.1.6.3. KALIS

Kalis is de enige fatsoenlijke stad in de woestijn, gevestigd rond de grootste oase en ligt grofweg in het midden van de woestijn. In tegenstelling tot andere oasen, is er in Kalis altijd één vaste stam aanwezig, namelijk De stam van de Heilige Wateren. Deze stam is ontstaan nadat het bolwerk der paladijnen herontdekt werd.

Het bolwerk der paladijnen op loopafstand van de Oase. Sinds deze herontdekt is, is de paladijnen orde explosief gegroeid. Dit betekent dat er tegenwoordig altijd wel een aantal paladijnen en een handvol leerlingen aanwezig zijn in het bolwerk. Dit naast de vele priesters die hier ook rondhangen. Naast deze vaste partijen zijn er ook altijd wel één of twee reizende stammen aanwezig in Kalis.

Ondanks de afstand tussen Kalis en het bolwerk der paladijnen, lijkt de gezegende grond tot in Kalis aanwezig te zijn. Zover bekend heeft sinds de herontdekking van het bolwerk, geen ondode voet gezet in Kalis.

### 3.1.7. HEUVELEN

Deze provincie bestaat uit een lage bergketen die uitloopt in heuvelachtige graslanden. De geschiedenis is een rumoerige tijd geweest. Dit begon met de import van Halfling slaven door de lokale baronie. Na een bloedige opstand hebben de Halflingen het gebied geclaimd en hun eigen gemeenschap opgebouwd. Dit ging goed totdat de lokale Ork stammen er achter kwamen dat Halflingen fysiek een stuk zwakker waren dan dat zij waren.

De Halflingen zijn de bergen gevlucht en hebben geleerd van de lokale begroeiing te leven. Volgens antropologen heeft deze dieet verandering blijvende gevolgen gehad op de lokale Halflingen. Het was pas nadat de eerste groep Elbarianen het westen van de Woestijn ging koloniseren dat de gezamenlijke druk op de Orken te veel werd. Ondanks dat de Halflingen in de Heuvelen sindsdien weer normale landbouw konden toepassen, zijn ze veelal in de bergen gebleven. Tijdens de Autoria jaren zijn deze Halflingen er veelal ongeschonden vanaf gekomen. Dit voornamelijk omdat Autorianen erg makkelijk zijn na generaties tegen Orken vechten.

### 3.1.7.1. ZONNETEMPEL

Tot voor kort was dit een verlaten en bijna vergeten tempelcomplex van de Zonnegod. Tegenwoordig zijn er veel geruchten over deze locatie met betrekking tot de Zonnekeizer. Niet alleen vanwege de overlap van Zon in beiden, maar ook omdat een groep de Solaren direct die kant op zijn gegaan tijdens de invasie.

### 3.1.8. 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.

#### 3.1.8.1. NIEUW GRALDE

Nieuw Galde is de hoofdstad van het koninkrijk, normaal zullen de koning en koningin in deze stad zitting houden als ze niet op weg zijn. Nieuw Galde is gebouwd vlakbij het oude Galde, deze stad was verwoest in de ondode plaag van Morthus enkele jaren eerder. Nieuw Galde is de grootste en drukste stad van Elbaria, waar mensen uit het hele land te vinden zijn.



#### 3.1.8.2. KHITARRAN

Khitarran was vroeger de hoofdstad van Elbaria. Tijdens de Chaosoorlog was er echter een magiër genaamd Blakerd die met behulp van de oermagiër Kunthal de stad omringden 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 Khitarran zoals deze bekend was voor de vuurpilaar, veranderd. Het veranderde Khitarran is een grote ommuurde stad met een gigantische toren in het midden. Binnen Khitarran hebben de magiërs het niet zo begrepen op de goden. Priesters en volgelingen van de goden wordt de toegang niet langer ontzegd, echter men is er niet heel erg blij met hun aanwezigheid. 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.

### 3.1.9. MASEACH

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

#### 3.1.9.1. 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. Ze deelt de dagelijkse macht met de zeer machtige handelshuizen. Alhoewel deze de Gravin meestal haar gang laten gaan, is de ongeschreven regel dat dit geldt zolang de gravin de stad met rust laat. Tijdens de bezetting van Elbaria door Chaostroepen is Maeghelhinsk niet bezet geweest. Dit was vooral te danken aan de strijd golemes die door de dwergen ter beschikking werden gesteld. 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. De luchtschepen en de overgebleven strijdgolems zijn bezit van de stadsraad en worden tegenwoordig beheerd door de handelsbank.



#### 3.1.9.2. KASTEEL D'ACAPELLA

Het kasteel D'acapella was het oude huis van de D'acapella familie. Deze familie en het kasteel waren in armoede vervallen. Toen de laatste telg van de familie meedeed aan de koningsspelen werd hij tegen elke verwachting in de nieuwe koning. Hij herstelde het kasteel en maakte hier een buitenpaleis van. Tegenwoordig wordt het kasteel nog steeds als buitenpaleis gebruikt, ondanks het overlijden van de gehele D'acapella lijn. Over het kasteel gaan geruchten dat bij het in ere herstellen van het kasteel niet alle spoken verwijderd zijn.

#### 3.1.9.3. TWEESPRONG

Tweesprong is een relatief klein dorp dat ontstaan is rondom een mysterieus beeld van een lid van het gezegende volk der goden. Reizigers bidden bij dit beeld om kracht en door de tijd heen is er rondom het voorzien van deze reizigers in van alles wat zij nodig hebben een dorp ontstaan.

#### 3.1.9.4. DOMPRANA

Domprana is een vredig dorp waar alles goed en vredig is. Soms gebeuren er vreemde dingen, maar het wordt door de inwoners beschreven als een goede plek om je oude dag door te brengen.

#### 3.1.9.5. 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. Dezen 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 een 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 Wraak van Ackalha, woont hier al generaties en heeft zijn eigen mythes en legendes. 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 kolonie. Waar deze zich precies bevindt is onbekend.

#### 3.1.9.6 OETERBUCH

Dit dichtbegroeide moeras ligt ten zuidwesten van het Oeterwald en is de plek waar de hagedis mensen leven.. Dit ras is teruggetrokken en ze zorgen ervoor dat er niemand verdwaald in het moeras. Ze aanbidden 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.

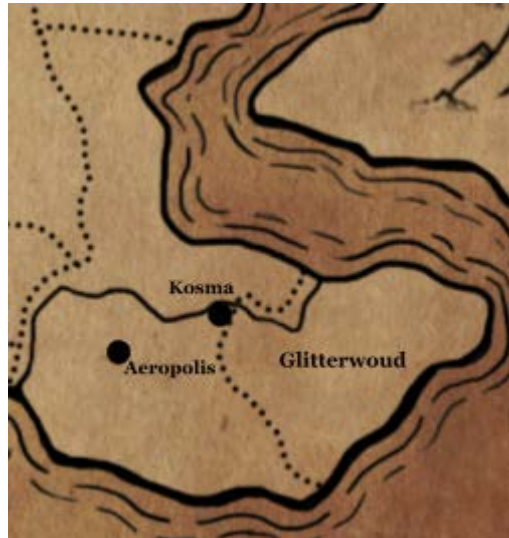
Verder zijn er sinds de laatste jaren geruchten over Druïden die in het moeras één of andere heilige plek hebben die ze de Pontis noemen. Echter wordt niemand toegelaten zonder toestemming van de Druïden en de Cuetzopali.

### 3.1.10. THIUN

Deze provincie staat bekend om haar weelderige bossen en werd tot de val van Kosma door sommigen beschouwd als het nieuwe centrum van de Elbariaanse beschaving.

#### 3.1.10.1. KOSMA

Kosma was vroeger een klein gehucht maar na de Chaosoorlog werd dit langzaam de nieuwe hoofdstad van het nieuwe Elbaria. Mede omdat Khitarran niet meer een goede optie was in verband met Kunthal. Dit is zo een aantal jaar gebleven tot er een aantal necro-magiërs 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. De hoeders van balans hebben hun hoofdkwartier in de ruïnes van de stad en zijn tot op de dag van vandaag nog bezig de ruïnes van duistere energie te reinigen.

#### 3.1.10.2. AEROPOLIS

Vroeger lag op de plaats waar nu Aeropolis ligt de stad Metheos. Metheos was volledig overgenomen door ondoden en werd door de acties van de helden van Elbaria gewisseld met de Aeropolis. Waar Metheos zich op dit moment bevindt is niet duidelijk. Aeropolis is een magische stad bevolkt door de Magnatio, een vorm van lucht elementalen. Op dit moment wordt uitgewerkt wie de controle over de grote hoeveelheden magische items en middelen van de stad krijgt. Dit gebeurt echter in goed overleg tussen de Metheoren (inwoners van Metheos), de Machinatio en vertegenwoordigers van de kroon.

#### 3.1.10.3. 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. Dezen 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.

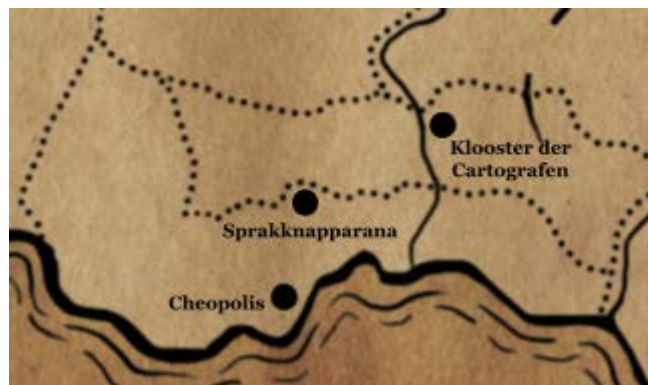
Het woud is een veelal goedaardige plek waar de Koning en Koningin regeren over een uitgebreid assortiment aan feeën.

Verder is er een klein dorp dat 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. Deze school wordt geleid door vrouwe Mortica.

### 3.1.11. SPRAKKNAPPARANA

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.



#### 3.1.11.1 CHEOPOLIS

Cheopolis is een oude Theotische stad, waar tegenwoordig een magische academie van het element aarde gevestigd is. Om deze academie heen is langzaam maar zeker een kleine stad ontstaan.

#### 3.1.11.2. 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”, die hier gemaakt wordt. De meeste inwoners werken echter in de mijnen die in de gebergtes boven de stad liggen. Naast de stad ligt ook nog een halflingen dorp. Het recht van de sterkste is erg belangrijk in de stad en je kunt je dus maar beter gedragen. Anders maken de machthebbers je al snel een kopje kleiner.

#### 3.1.11.3. KLOOSTER DER CARTOGRAFEN

Het klooster der cartografen huist een order van monniken van Rhurun. Deze houden zich bezig met het in kaart brengen van Elbaria en de landen er buiten. Het klooster huist een gigantische hoeveelheid kennis over alle plekken op de wereld,

deze wordt bijna dagelijks uitgebreid. Dit wordt gedaan door monniken die terugkomen van tochten naar verre en dichtbij landen. .

### 3.1.12. OVERIGE GEBIEDEN

#### 3.1.12.1. 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, die gewild zijn bij spreukwerpers omdat ze extra magische energie geven.

#### 3.1.12.2. 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.

#### 3.1.12.3. KLATCH

Dit is het grootste eiland van de noordelijke eilandengroep en staat vooral bekend om haar academie voor de vuurmagie. Recentelijk is de vuur academie aangevallen door de Solaren en deze is met hulp van een grote groep avonturiers afgeslagen.



### 3.1.12.4. 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 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. Welke nergens anders ter wereld voorkomt.

#### **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.

#### **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.

#### **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.

### **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.

### 3.1.12.5. LAAG- EN HOOGLANDEN

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

#### **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 zijn in een gevecht, mits ze aan jou kant strijden uiteraard. Ze houden van bier, vechten en gezelligheid. Omdat deze drie eilanden zo heuvelachtig zijn, is er minder bos. Dit heeft ertoe geleid dat de hooglanders vooral leven van schapen en vis. Hooglanders vinden laaglanders maar zwak en verwend.



#### **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.

### 3.1.13. 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 bevangen door de Gnomen omdat ze daar simpelweg niet in geïnteresseerd zijn. Degenen die het wel bevangen 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 magiescholen van tegenovergestelde elementen. Op een of andere manier kunnen ze dit buiten Galamantië niet.

## 3.2. DE PRINSDOMMEN VAN 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 Demoogodin 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.

### 3.3. KRA-AST, LAND VAN DE REUZEN

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 die 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 die 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.



### 3.4. MOR-DORAK, LAND DER KROCHEN

Mor Dorak is het land van de Dwergen. Het land ligt op hetzelfde eiland als Illatria en Kra-ast en is bedekt met bergen. In deze bergen hebben de Dwergen over de jaren diep gemijnd en daarmee waardevolle en zeldzame metalen en edelstenen gevonden. Dwergen 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 dwergen zijn de Vikingen. Verder werken de Dwergen ook met Runenmagie. Dis lijkt op, maar is niet hetzelfde als elementaire magie. In sommige instanties lijkt het meer op sjamanisme. De laatste jaren hebben de Dwergen veel met Skaven te kampen gehad. Deze ratvolk hangen een van de Chaosgoden aan, genaamd Kaaskop. Buiten Mor-Dorak komen deze ratvolk niet veel voor.



### 3.5. PRINCIPALITEIT VAN ORDE

Orde is een groep van verschillende stervelingen, die allemaal bekeer lijken te zijn tot het dienen van orde. Deze bekeerde stervelingen hebben een zilveren streep op hun voorhoofd en dragen zwarte en zilveren kleding. Orde heeft ook een gigantische hekel aan chaos en doet er alles aan om dit uit de wereld te verwijderen. Veel is er verder niet bekend over Orde of het land waarin ze verblijven. Orde was voor zover het eerste land dat werd aangevallen door de Solaren in de tweede grote oorlog.



## 3.6. MAGISCH VERVUILD GEBIED

Het magisch vervuild gebied bevindt zich aan de overkant van de zee van Smaragd, ten noorden van Elbaria. Dit gebied is zo vervuild met magische energie dat het niet mogelijk is om er langere tijd door te brengen. De lucht is dik met magische energie en stof, vaak zijn er magische stormen die het landschap weer veranderen. Onder deze omstandigheden is het dan ook erg moeilijk om met schepen door dit gebied te navigeren en te varen. De reuzen van Kra-ast zijn langzaam maar zeker bezig om dit gebied weer bewoonbaar te maken. Dit proces is echter zeer langzaam en moeilijk vanwege de grote omvang van de vervuiling.

## 3.7. ONBEKENDE GEBIEDEN

Op de wereld zijn ook nog enkele onbekende gebieden, waarvan maar beperkt informatie beschikbaar is in Groot-Elbaria. Dit komt omdat deze op verre afstand liggen van Groot-elbaria, nieuws en kennis over deze continenten doet er soms jaren over om terug te komen.

### 3.7.1. SHUDDEMELE

Shuddemele is een continent dat ten noorden van Groot-Elabria ligt, aan de overkant van de oceaan. Het is een continent dat grotendeels bedekt is met een bijna ondoordringbaar regenwoud, alleen aan de kust lijkt de begroeiing enigszins lichter te worden. Aan de kust liggen een aantal kleine nederzettingen die zijn opgericht door avonturiers en ontdekkingsreizigers uit Elbaria. Deze kleine nederzettingen worden gezamenlijk ook wel Nieuw-Elbaria genoemd. Nominaal vallen deze nederzettingen onder het gezag van de kroon, maar in de praktijk is de afstand veel te groot om de kroon enige echte invloed uit te laten voeren. Het is een reis van enkele maanden per schip om op dit continent te komen. Deze reis is lang en gevaarlijk, een relatief groot aantal schepen dat de reis onderneemt wordt nooit meer iets van vernomen.

Het is op het continent niet mogelijk om grote permanente gebouwen te bouwen vanwege de grote hoeveelheid aardbevingen. Ook bomen zijn vaak erg kort en veerkrachtig om met deze aardbevingen om te kunnen gaan. Op Shuddemele bestaan naast Nieuw-Elbaria nog twee andere vormen van beschaving, namelijk de Ceutzopali en de Aviotel. De Ceutzopali staan in de volksmond beter bekend als de hagedis mensen. Ze zijn ook in elbaria te vinden in het moeras genaamd de Oeterbruch. De Ceutzopali bevolken de lager gelegen en moerassige gedeelten van Schudemele. De Aviotel zijn een ras van vogelmensen dat juist de hogere gedeelten van het continent bevolkt, zoals de boomtoppen van eeuwenoude bomen of de hoge bergen die over het continent verspreid liggen. Veel meer is er over deze rassen en hun beschaving nog niet bekend.



### 3.7.2. LAND VAN DE GOUDEN ZON

Het land van de gouden zon is het thuis van de Solaren en de Zonnekeizer. Behalve de naam van dit land en de gruweldaden van haar inwoners is er verder maar weinig bekend. Heel globaal zou gaan om een eilandenrijk met een aantal grotere eilanden die ook wel domeinen worden genoemd. Maar zelfs deze basis informatie wordt actief tegengesproken door gevangen en ondervraagde Solaren.

## 4. RASSEN EN VOLKEN

Binnen de wereld van Elbaria lopen verschillende rassen en volken rond. In dit hoofdstuk staan deze rassen en hun subvolken beschreven. *N.B. niet alle rassen en volken die in dit hoofdstuk beschreven staan zijn speelbaar in het spel. De speelbare rassen (en de voor- en nadelen die deze geven) staan beschreven in het regelboek, hoofdstuk 3.*

### 4.1. MENSEN

De mens is adaptief en veelzijdig. Hun thuis is overal. In welke omstandigheden ze ook moeten leven, het lukt ze. Dit zorgt ervoor dat ze in grote getalen overal aanwezig zijn. Maar ook dat ze erg verdeeld zijn. Vaak refereert een mens dan ook eerder naar zichzelf als een lid van een volk dan als een mens.

#### 4.1.1. AIKA

De Aika's zijn de mensen die voornamelijk leven in het Sprakknapparana moeras. Daarnaast vind je ze ook aan de rivieren in het Oeterwald. Doordat ze in deze omgeving wonen, bouwen ze hun huizen op palen om boven het water te blijven. Het is een volk dat erg verweven is met de natuur om zich heen. De meesten onder hen die bovennatuurlijke krachten bezitten zijn dan ook druïden of priesters van Draham. Het moeras zorgt ervoor dat de Aika's vrij geïsoleerd leven van de rest van Elbaria. Dit was een voordeel tijdens de Chaosoorlog, maar tegenwoordig een nadeel. Hierdoor zijn de Aika's die recent uit hun thuis zijn vertrokken niet goed op de hoogte van recente gebeurtenissen.

Aika's zijn één van de twee volken die leven in een matriarchale samenleving, als daar al over te spreken is. De meeste Aika's leven in dorpen niet groter dan honderd man, en sommige Aika's leven hun hele leven in hetzelfde dorp. Deze samenleving werkt omdat het altijd zo is geweest en goed werkt. Ondanks dat de vrouwen de macht hebben binnen de dorpen, worden de mannen ook gerespecteerd.

#### 4.1.2. AMAZONES

De Amazones zijn de mensen die leven in het oerwoud van Otrera, een volk dat draait om vechten. Deze karaktertrek was mogelijk vroeger erg geschikt om in het oerwoud te overleven, maar tegenwoordig is het echt een levensstijl. De Amazones zijn de andere matriarchale samenleving binnen Elbaria. Deze wordt in stand gehouden doordat alleen de vrouwen getraind worden in vechten en de regel van het grootste zwaard hier meer geldt dan de wetten van Elbaria.

De cultuur levert dominante, gevaarlijke vrouwen op. Deze behoren tot de sterkste vechters, Ackalha priesters en beste jagers van Elbaria. Dit is tevens de groep met Amazones waarmee je in contact komt buiten het oerwoud. Voor zover bekend komt er nooit een man uit oerwoud. Tevens is er weinig bekend over het oerwoud of het leven hier, maar volgens de verzamelde verhalen gaat het er redelijk hetzelfde aan toe als bij de Aika's. Alleen zijn de kleine dorpen in een oerwoud in plaats van een moeras. De huizen worden ook hier op palen gebouwd, maar dat in verband met de lokale fauna in plaats van de eeuwige modder.

### 4.1.3. ELBARIANEN

Het is pas redelijk recent in de geschiedenis van Elbaria, dat de Elbariaan een volk is. Vroeger was dit de standaard inwoner van het land Elbaria, de middenmoot van de menselijke samenleving. Maar de toenmalige afscheiding van de westelijke provincies onder de banier van Keizerin Authorie heeft hier verandering in gebracht. Sindsdien is er een hun en ons cultuur ontstaan tussen de Elbarianen en de Authorianen. Dit was meer afzetten tegen de Authorianen dan een cultuur an sich. Maar na de hereniging van Elbaria en Authorie onder de noemer Groot-Elbaria zijn de verschillen tussen de twee volken alleen maar duidelijker geworden.

De Elbarianen zien zichzelf als het volk dat het meest heeft geleden tijdens de Chaosoorlog. Ze bleven staan voor de Goden en alles wat goed was. Hierdoor hebben zij meer geleden dan de Authorianen en zijn er meer van hen blijvend verminkt, overleden of verchaost (zie ook Naamloze).

### 4.1.4. OUD AUTHORIANEN

De Authoriaan heeft als volk slechts kort bestaan op de schaal van de geschiedenis. Maar dit volk heeft een hoop meegemaakt Dit heeft de, nu Oud Autorianen, blijvend mentaal veranderd. Ten tijde van de Chaosoorlog heeft dit volk onder leiding van Keizerin Authorie alles gedaan om te overleven en Chaos op het juiste moment de doodsteek toe te brengen. Dit liep helaas anders door de binnenkomst van Orde, maar beide groeperingen hebben ervoor gezorgd dat de Authoriaan een erg hiërarchisch denkpatroon heeft. Men heeft altijd iemand boven zich staan, al is het de Keizerin of één van haar Magocraten en altijd iemand onder zich, al is het maar een Halfling.

### 4.1.5 ENOBI

De Enobi is een lang bestaand volk uit de Woestijn der Leegte. Terwijl om zich heen de rijken opkwamen en ondergingen, hielden de Enobi vast aan hun eigen cultuur. Veel van hun cultuur bestaat uit overleven in de woestijn. Hun belangrijkste regel is dan ook: verspil geen voedsel of water. Hier staat dus ook de doodstraf op. Op het

zand kan je slecht gebouwen bouwen, dus buiten de drie bekende plekken/steden, Kallis, Adin en de Karavanserai, vind je weinig permanente bouwsels.

Het leven van een Enobi bestaat veel uit reizen. Ze gaan van oase naar oase, daar waar het water op dat moment voorradig is. Het reizen gebeurt veelal in stammen, die fungeren als een soort dorpen. Daarnaast wordt iedere stad onderhouden door een stam. Gezien de warmte overdag en de kou 's nachts staan Enobi ook wel bekend om hun lange, gezellige feesten.

#### 4.1.6 HOOGLANDERS EN LAAGLANDERS

De bewoners van de eilanden ten zuiden van Sprakknapparana, zijn lange tijd afgezonderd geweest van de rest van de wereld. Dit is terug te zien in hun eigen cultuur en samenleving. De hiërarchie binnen de Hooglanders en Laaglanders is vrij simpel. De Hooglanders staan boven de Laaglanders en daarna het recht van het grootste zwaard. Dit recht wordt wel enigszins geremd doordat iedereen bang is voor de Dread Enforcers van het Tartanarium. Die ervoor zorgen dat iedereen zich aan de eeuwenoude regels en gebruiken houdt. Wat die regels en gebruiken zijn is moeilijk vast te leggen, maar je komt er snel achter als je er eentje hebt gebroken.

Hooglanders en Laaglanders zijn vrij makkelijk te herkennen aan hun, vaak geruite, kilt. Beter bekend als de rok die men geen rok moet noemen. Hooglanders hebben daarnaast vaak grote wapens en kunnen makkelijk als huurling worden ingehuurd. Tenzij ze op dat moment aan het looten of plunderen zijn. Want dan is dat geld al van hun. Laaglanders reizen niet vaak buiten de eilanden, maar zijn als je ze tegenkomt vaak fanatieke ambachtslieden die je graag wilt inhuren vanwege de kwaliteit van hun werk.

#### 4.1.7 METHEOR

Dit volk bestaat voornamelijk uit oud-inwoners van Metheos, die er woonden voor dat de stad in de handen van Chaos viel. Tegenwoordig zijn er ook tweede-generatie Metheoren, verbonden door bloed en vloek aan de val van Metheos. Ondanks dat dit volk voornamelijk aan het rondzwerven is geweest sinds de val, hebben ze hun hoge standaard aan magie behouden. Metheoren behoren nog steeds tot de beste magie docenten in Elbaria.

Ze zijn, ondanks hun magische aangelegenheid, ontzettende Chaos haters en zal men dus ook vaak tegenkomen in groepen die Chaos bevechten.

Veel Metheoren zijn te herkennen aan het lichtblauw in hun kleding, als herinnering aan de tijd dat zij het focuspunt waren van Lucht magie.

Vrij recent hebben er vrij grote veranderingen plaatsgevonden voor de Metheoren. Het is nog onbekend hoe dit hen gaat beïnvloeden. Maar voor nu betekent het in ieder geval dat alle Metheoren weer een thuis hebben.

#### 4.1.8 NAAMLOZE

Een uitstervend volk waarvan de leden ooit slaven waren in het Chaosleger. Tijdens de inval in de meest recente Chaosoorlog werden veel Elbarianen ingelijfd in het Chaosleger. Hierdoor hebben ze veel direct contact gehad met Chaos, wat hun permanent heeft veranderd.

Gezien het stigma vanwege hun mutaties of hun alliantie aan Chaos, vermijden ze vaak anderen. Ze leven veelal alleen of in kleine groepjes op plekken waar niemand anders komt. Het handjevol dat zich wel mengt met anderen proberen zichzelf zo veel mogelijk tegen de vlakte te houden. Ze spreken weinig, en zeggen nog minder. Ze hebben vaak korte, makkelijk te vergeten namen. Als ze het goed deden zouden we niet eens weten dat dit volk bestond buiten af en toe een verslag vanuit de IJzeren Toren.

#### 4.1.9 VIKING

Dit volk is voor velen moeilijk uitstaanbaar vanwege hun enorme accent. Wat erg jammer is omdat dit volk en hun eilanden voor antropologen en avonturiers een geweldige plek is. De Vikingen, ook wel bekend als Meudeuleundeurs, komen van de Meudeleunde, wat een eilandengroep is ten zuiden van Brandgat. Ook deze plek is tot recent grotendeels afgezonderd geweest van de rest van de wereld en heeft daardoor ook zijn eigen cultuur ontwikkeld. Waar dat normaal zorgt voor stagnatie heeft het hier gezorgd voor enorme progressie. Dit volk heeft al eeuwen een florerende democratie waarbij genderrollen niet meer bestaan. Het nationale dier is de Dodo en alle Vikingen zijn verliefd op dat dier.

#### 4.1.10 TARRAKI

Tarraki is een rondreizend volk en wordt ook wel “Het Vrije Volk” genoemd. Dit volk heet iedereen welkom, of het nu een kopje thee is, om met hen mee te reizen, of bij hen aan te sluiten. Zolang jij de gewoontes en cultuur van de Tarraki accepteert, dan ben je welkom om bij hun herboren te worden. Het komt regelmatig voor dat dit volk rondom een kampvuur lange verhalen met elkaar deelt. Het volk staat bekend om hun oog voor detail. Veel van hen zijn dan ook zieners, handelaren, ambachtsmannen, of alchemisten. Ook wordt hier hun neiging tot verzamelen van snuisterijen en personificeren van voorwerpen aan toe geschreven. Leden zijn vaak te herkennen aan hun kleurrijke en zwierige kleding.

#### 4.1.11 SOLAREN

De Solaren zijn een recente toevoeging aan de volkeren binnen de mensen, omdat tot hun inval in Elbaria niemand van hun bestaan wist. Bekend is dat het zeloten zijn die de Zonnekeizer aanhangen. Vaak hebben ze kleurrijke gezichtstatoeages. Het advies is, mocht je ze tegenkomen, ren.

## 4.2 ELVEN

Elven zijn lang levende wezens die, als de gnomen niet bestonden, de absolute meesters van de magie waren. Ze zijn te herkennen aan hun puntige oren. Ze zijn óf goedlachs óf ontzettend arrogant, weinig er tussenin.

### 4.2.1 HOOG ELVEN

De hoog elven zijn de inwoners van Illatria, een enorm hiërarchische samenleving waar zelfs de Autorianen iets van kunnen leren. Bovenaan staat de Koning en de rest van zijn huis. Een huis is vaak een familielijn met soms aangetrouwde familie. Onder het huis van de Koning staan 24 andere huizen, ieder met een eigen taak of specialisatie. In deze huizen bevinden zich ongeveer 20% van de inwoners van Illatria. Naast een handjevol elven die nuttig zijn maar niet tot huizen behoren, is het gros van de inwoners van Illatria klootjesvolk. De meeste hoog elven die men in Elbaria tegenkomt horen tot de huizen van Illatria.

### 4.2.2 DUISTER ELVEN

Zoals hierboven te lezen is, is het leven voor veel elven in Illatria best naar. Een revolutie viel dus te verwachten, maar is voor alle Illatria elven iets waar ze het liever niet over hebben. Tijdens deze revolutie, de nacht van de lange dolken, zijn verschillende familielijnen van huizen compleet uitgemoord. Sindsdien zijn de revolutionairen het enorme grottensysteem onder het continent ingegaan en komen er af en toe een paar weer langs.

Daarnaast moeten we wel vermelden dat menig duister elf met Chaos besmet blijkt te zijn.

### 4.2.3 BOS ELVEN

Dit zijn de goedlachse elven, de levensgenieters. Ze zijn de bewoners van alle dichte bossen waar mensen niet komen. Waarschijnlijk zijn ze de grootste groep niet-mensen die wel inwoner zijn van Elbaria. Zover bekend leven ze in het Glitterwoud en Oeterwald, het Sprakknapparana moeras en het Arageomeer Moeras. Als het onbewoonbaar is voor mensen, dan leven deze elven er. Ze zijn meer één met de natuur dan de Aika's.

## 4.3 DWERGEN

Bekend om hun epische gezichtsbehangen en hun werk hard, feest harder mentaliteit. Daarnaast zijn het de meesters van alles wat met metaal te maken heeft, van het mijnen en bewerken tot het appreciëren.

### 4.3.1 IJZER DWERGEN

Dit zijn de bekende dwergen, de dwergen van Mor'Darak. Grote baarden, grote temperamenten. Ze leven een groot deel van hun leven onder de grond, waar hun mijnen en smidse zijn.

### 4.3.2 GRITZE DWERGEN

Pas recent zijn deze dwergen bekend in Elbaria. Geen baarden, maar epische snorren. Deze dwergen zijn de helpers van de reuzen van Kra'ast met hun opruimklus in het magisch vervuilde gebied.

## 4.4 HALFLINGEN

Halflingen zijn geweldige wezens. Ze zijn enorme levensgenieters die eten en drinken voor alles zetten. Helaas zijn ze door hun prioriteiten meerdere keren makkelijk binnengevallen en tot slaaf gemaakt. Ondanks dat halflingen een makkelijke prooi lijken, zijn ze erg gevaarlijk als je tussen hen en hun eten komt. De bekendste plek waar halflingen wonen is het Halflingenland. Vroeger was het een paradijs vol met velden met gewassen en dieren. Tegenwoordig is het een dood land. Daarnaast zitten er veel halflingen in de Heuvelen. Hier is weinig over bekend, maar iets zorgt ervoor dat antropologen er niet graag willen zijn en omgaan met de halflingen hier.

## 4.5 GNOOMS

Gnooms zijn wezens die altijd bezig lijken te zijn met magie. De gemiddelde Elbariaan zal ze niet vaak tegenkomen, maar bijna iedereen kent wel een verhaal van een oom of tantes achteroverkleinzoons vriend z'n moeder haar man die ergens iets van een gnoomse handelaar gekocht zou hebben, ooit. Over het algemeen zijn gnooms erg vriendelijk en opgewekt. Het enige gevaar lijkt hem soms te zitten in de hoeveelheden magie die ze gebruiken.

## 4.6 ORKEN

Orken zijn grote brute wezens die enkel bezig lijken met strijd, bloedvergieten en moord. Binnen de orken heb je groene en bruine orken. Groene orken staan er om bekend bijzonder dom te zijn en voornamelijk te geven over waar hun volgende maaltijd te vinden is. Bruine orken zijn ietsje slimmer en sturen vaak de bruine orken aan. Maar beiden zijn zeer dom. Er zijn, numeriek gezien, erg veel meer groene orken dan bruine orken.

## 4.7 AVIOTEL

In Elbaria is niet veel bekend over Aviotel. Het zou een mythisch volk van vogel-mensen zijn van ver weg.

## 4.8 CEUTZOPALI

In Elbaria is niet veel bekend over Ceutzopali. Het zou een mythisch volk van hagedis-mensen zijn van ver weg. Ze zijn wel anders dan onze lokale hagedis-mensen doordat ze veel bonte kleuren hebben in hun schubben.

## 4.9 MAGNATIO

Magnatio zijn elementaire wezens afkomstig uit Aereopolis. Deze plek bevindt zich nu op de plek waar het oude Metheos zich bevond. Veel over deze wezens is er niet bekend, behalve dat ze een sterke affiniteit met het element lucht hebben.

## 4.10 SKAVEN

Skaven staan ook wel bekend als rattenvolk binnen Elbaria. Het zijn een soort extreem grote knaagdier-achtigen die soms iets weg lijken te hebben van mensen. Door de meeste Elbarianen worden ze gezien als Chaoswezens of Chaosaanhangers, maar niet alle leden van het rattenvolk zijn zo dierlijk. Toch is de publieke opinie dat Skaven vies, laf en listig zijn en dat ze altijd ziektes bij zich dragen.

## 4.11 REUZEN

Reuzen zijn een ras van grote fysieke kracht en grote hoogte, met een gemiddelde lengte van boven de 3 meter. Reuzen zijn bijzonder goed bestand tegen magische- en Chaoscorruptie, en zijn erg langzaam in hun doen. Dit betekent niet dat ze dom zijn, maar graag goed nadenken over te nemen acties. Reuzen zijn over het algemeen vredelievend zijn en Mhadriana aanhangers, maar als de woede van een reus eenmaal gewekt is, is deze moeilijk nog te stoppen. Verder is bekend dat zij hard bezig zijn met het schoonmaken van het magisch vervuild gebied.

## 4.12 OPHIDIANS

Ophidians zijn slangwezens die gebruikmaken van lijfeigenen om in leven te blijven. Alhoewel deze wezens af en toe worden gespot, zijn ze extreem zeldzaam binnen Elbaria. Veel meer is over deze wezens dan ook niet bekend.



## 4.13 HALF-RASSEN

Half-Rassen zijn mengelingen van twee of meerdere rassen en hebben vaak eigenschappen van zowel het ras van de vader als het ras van de moeder. Ook is het zo dat er altijd één ras meer dominant is dan het andere, maar welke verschilt per individu.

### 4.13.1 HALF ORK

Over half orken is in Groot-Elbaria weinig bekend. Er gaan soms geruchten dat er orks zijn die mensen (mannen en vrouwen) meenemen om aan hun lusten te voldoen.

### 4.13.2 HALF ELF

Half elven zijn een kruising tussen mensen en elven. Vaak hebben ze oren die een stuk minder puntig zijn dan die van de elven.

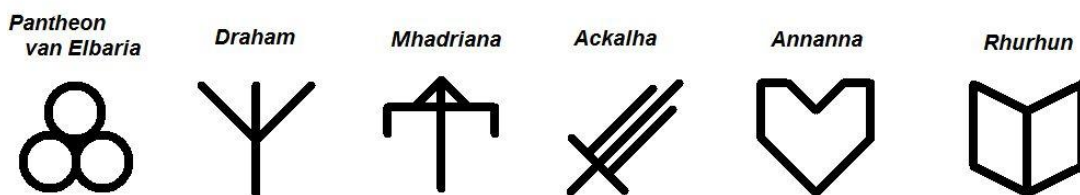
### 4.13.3 HALF REUS

Half reuzen zijn een kruising tussen reuzen en mensen. Aangezien ze een stuk groter en sterker dan volbloed mensen zijn, zijn ze meestal met gemak te spotten.

## 5. RELIGIE

Binnen Elbaria is religie een belangrijk onderdeel van het dagelijks leven. Priesters en paladijnen doen vanuit de naam van het Pantheon kleine mirakelen en spreuken. Dit terwijl volgers van duistere goden en krachten duistere rituelen doen ver uit het zicht van enkele vormen van beschaving. Zie voor een verdere uitleg van religie en priesters het spreukenboek.

### 5.1. VOLGERS VAN HET PANTHEON



De meeste wezens binnen Elbaria volgen de goden van het Pantheon in meer of mindere mate. Binnen Elbaria zijn in de meeste kleine dorpen wel minstens een kleine kerk of tempel van een van de vijf Pantheon goden te vinden. In de meeste grotere steden zul je kerken en tempels van alle goden kunnen vinden. Er zijn ook wezens die direct krachten kijken van de goden, dit zijn hun priesters en paladijnen.

### 5.2 VOLGERS VAN CHAOS

Net zoals de goden van het Pantheon volgers hebben, hebben de Chaosgoden ook volgers. De Volgers van Chaos opereren in Elbaria zelden in het openbaar. Door de constante bestrijding door priesters van het Pantheon, scherprechters en nog vele andere organisaties, worden de Volgers van Chaos de grond in gedrukt. Elke inwoner van Elbaria weet dat Chaos en de Volgers van Chaos door en door slecht zijn, de Chaosoorlog zit nog bij vele vers in het geheugen. Maar ondanks dit worden sommige mensen toch nog verleid om Chaos te volgen. Deze volgers kiezen dit pad bijna altijd voor eigen gewin en komen er vaak snel achter dat het volgen van Chaos geen fijn pad is met een goed einde.

### 5.3 VOLGERS VAN DE ZONNEKEIZER

De zonnekeizer heeft twee soorten volgers. De eerste groep bestaat uit de Solaren. De Solaren zijn het volk dat komt uit het land van de gouden zon en dat op dit moment verwickeld is in een grote oorlog met het koninkrijk Elbaria. De Solaren volgen de zonnekeizer en zijn priesters in alles wat zij zeggen. De tweede groep aan volgers

bestaat uit niet-Solaren die zijn bekeerd tot het volgen van de zonnekeizer. Dit bekeren kan vrijwillig of onvrijwillig zijn gebeurd.

## 5.4 VOLGERS VAN DE ZONNEGOD

In de buitengebieden wordt al jarenlang de Zonnegod aanbeden als de redder in nood. Dit gebeurt vaak stiekem omdat de priesters van het Pantheon van mening zijn dat de Zonnegod een Chaosgod is. Maar voor vele personen in de buitengebieden van Elbaria zijn de priesters van de Zonnegod de enige mogelijkheid tot bovennatuurlijke krachten. Dit zorgt ervoor dat de Zonnepriesters vaak overwerkt zijn. In extreme gevallen kan het zijn dat meerdere gehuchten afhankelijk zijn van één Zonnepriester.

## 5.5 ANDERE RELIGIEUZE GROEPERINGEN

Binnen Elbaria zijn er ook nog vele andere religieuze groeperingen die iets of iemand religieus aanhangen. Een belangrijk voorbeeld hiervan is het aanhangen van de Zonnegod, wat volgens de volgers van deze god niet hetzelfde is als de Zonnekeizer. Veelal worden deze kleine religieuze groeperingen met enige mate van argwaan aangekeken door de gemiddelde inwoner van Elbaria. Vaak wordt er namelijk al snel gedacht aan het aanhangen van Chaos.

## 6. MAGIE

Binnen de spelwereld van Elbaria zijn er veel verschillende vormen van magie te vinden. In dit hoofdstuk wordt voor elke magie vorm beschreven hoe deze in de basis werken en hoe men er tegenaan kijkt. Voor hoe magie in het spel exact werkt, moet je in het spreukenboek kijken.

### 6.1. SPIRITUELE MAGIE

Spirituele magie is magie die voortkomt uit de goden en die kan worden gebruikt door priesters en paladijnen. Het is een gift van de goden aan hun trouwste volgers en dienaren voor het volgen van hun geboden. Mocht een priester of paladijn de geboden van zijn god echter niet volgen, dan kan de god de giften even snel weer afnemen. Meestal moet de priester of paladijn een boete doen om zijn magie weer terug te krijgen. Bijna alle inwoners van Elbaria zien de magie van de goden als goed, alleen volgers van de Chaosgoden zien dit als iets wat vervelend is. Gebruikers van spirituele magie volgen een van de vijf goden van het Pantheon of het Pantheon in het algemeen. De goden van het Pantheon zijn Ackalha, Annanna, Draham, Mhadriana en Rhu Run. Er bestaat ook nog een zesde god die in de wereld van de levenden maar deze wordt weinig gevolgd.

### 6.2. ELEMENTAIRE MAGIE

Elementaire magie wordt gebruikt door elementaire magiërs van de verschillende elementen. Met behulp van hun magie kunnen ze de elementen sturen om kleine en grote effecten te produceren. Elementaire magie is de bekendste van alle magievormen en heeft ook de meeste beoefenaars. Er bestaat voor elk element wel een universiteit waar het element uitgebreid wordt bestudeerd. De bekende elementen binnen Elbaria zijn: vuur, water, aarde, lucht, duister en licht. Tussen magiërs van verschillende elementen bestaat meestal een vorm van rivaliteit, zeker tussen magiërs van tegenovergestelde elementen. Deze rivaliteit is ook te vinden tussen de magische academies binnen Elbaria.

### 6.3. DRUÏDISCHE MAGIE

Druïdische magie wordt gebruikt door druïden en draait om het behoud van de balans. Dit betekent dat sommige gedeeltes van druïdische magie de ene kant van de balans beïnvloeden, terwijl andere gedeeltes de andere kant beïnvloeden. Hoe elke druïdische school de balans precies beïnvloedt, is voor de meeste druïden onduidelijk. De raad van 13 aarts druïden zorgt ervoor dat de balans tussen de verschillende druïdische scholingen wordt gehandhaafd, maar hoe ze dit doen is voor de meesten een mysterie. Er zijn vijf verschillende druïdische scholingen bekend:

Arbor, Fungus, Muscus, Alga en Herba. Elbarianen zijn over het algemeen erg positief over druïden. Ze zorgen namelijk voor de natuur en bestrijden ondoden en Chaos. Soms helpen ze ook met het genezen van verwondingen of ziektes. Soms worden druïden ook als iets negatiefs beschouwd, bijvoorbeeld als een boer een boom wilt omhakken om een veld te maken en een druïde dit tegenhoudt. Of wanneer een Fungus druïde de bloemen laat verwelken om het evenwicht tussen dood en leven weer in orde te brengen.

## 6.4. SJAMANISTISCHE MAGIE

Sjamanistische magie wordt gebruikt door sjamanen. Om van deze magie gebruik te maken, hebben sjamanen totems nodig. Deze totems staan in verbinding met de ziel van een overleden wezen in het hiernamaals. Er bestaan twee stromingen binnen het sjamanisme: de communie sjamanen en de subjugatie sjamanen. Communie sjamanen hebben de zielen met toestemming aan hun totem gebonden, terwijl subjugatie sjamanen de zielen gedwongen aan hun totems hebben gebonden. Omdat communie sjamanen de zielen die aan hun totem gebonden zijn niet willen uitputten hebben deze minder beschikbare kracht vanuit hun totem. Voor subjugatie sjamanen bestaan bezwaren zoals dit natuurlijk niet. Ze lopen alleen het risico dat hun totems wraak op hen nemen. Tegen sjamanen bestaat vanuit verschillende hoeken binnen Elbaria enige mate wantrouwen. Aangezien sjamanen dingen doen met het hiernamaals en zielen worden al snel vergelijkingen gemaakt met magiërs die ondode overeind zetten en met Chaosaanhangers. Waar communie sjamanen met een schuin oog worden aangekeken, worden subjugatie sjamanen zeer actief gewantrouwd en in sommige gevallen zelfs opgejaagd. De subjugatie sjamaan heeft namelijk een directe connectie met de ziel in het hiernamaals nodig om de ziel in bedwang te kunnen houden. Dit betekent dat er een klein gaatje ontstaat tussen de normale wereld en het hiernamaals. Dit wordt door veel mensen als onnatuurlijk en gevaarlijk gezien.

## 6.5. RITUALISME

“Met ritualisme is alles mogelijk” luidt een bekende uitspraak. Ritualisten doen rituelen om de wetten van de wereld te buigen en om kleine of grote effecten te veroorzaken. Binnen het ritualisme bestaan 3 stromingen. De eerste stroming gaat met de wetten en natuurlijke processen mee en versnelt of vertraagt deze om effecten te bereiken. De tweede stroming rijst tussen de realiteiten in en probeert hier de wetten van de werkelijkheid aan te passen. De derde stroming probeert de wetten van de realiteit om te buigen en hierdoor de realiteit aan te passen naar hun eigen wil. Alhoewel met de derde stroming de grootste effecten kunnen worden behaald, zijn hier ook de grootste risico's aan verbonden. Ritualisten worden over het algemeen met een schuin oog aangekeken binnen Elbaria. Ze zijn er altijd wel geweest, maar slechts sinds enige tijd begint deze vorm van magie een grotere bekendheid te krijgen. Ook op de magische instituties is er een steeds groter belang

aan het doorgronden van de werking van rituelen. Dit betekent dat er op verschillende magische scholen uitgebreid onderzoek wordt gedaan. Onder de gemiddelde elbariaan worden ritualisten erg verschillend bekeken. Dit heeft vooral te maken met wat voor ritueel uitgevoerd wordt, niet met het uitvoeren van rituelen in het algemeen. Over het algemeen worden rituelen om bijvoorbeeld de goden te eren, wonden te herstellen of om bepaalde voorwerpen te maken erg positief bekeken. Rituelen waar echter grote dingen gebeuren, zoals grote vuren, veel geschreeuw en het overeind zetten van ondoden, worden niet positief bekeken.

## 6.6. BLOEDMAGIE

Bloedmagie was tot kort geleden een relatief onbekende vorm van magie binnen Elbaria. Dit wil niet zeggen dat bloedmagie nooit bestaan heeft, maar wel dat het zeer dun verspreid was onder de bevolking. Dit kwam doordat het gebruik van bloedmagie vaak plaatsvond in de afgelegen gebieden binnen Elbaria en vaak werd gezien als een vorm van Chaosmagie. Dit betekent dat de beoefenaars en kennis actief werden uitgeroeid en nooit werd geclassificeerd als een aparte vorm van magie. In de laatste jaren lijkt het alsof er vanuit de magische academies meer interesse komt voor deze vorm van magie. Om deze reden wordt bloedmagie in academische cirkels tegenwoordig geaccepteerd als een aparte vorm. Niet iedereen heeft echter dezelfde blik op bloedmagie en een aantal organisaties binnen Elbaria, zoals de IJzeren Toren, zien bloedmagie als iets gevaarlijks. Ook onder de normale bevolking bestaat tot op zekere mate argwaan tegenover bloedmagie. Dit komt omdat het toch wel wat naar Chaos en duistere krachten neigt. Bloedmagie maakt gebruik van de levensenergie die in bloed gevonden kan worden. Met behulp van deze energie kunnen spreuken uitgesproken en rituelen gedaan worden.

## 6.7. ZIENERS

Zieners worden aangeboren met de gift om een klein gedeelte van de toekomst te kunnen zien. De visies die zieners ontvangen zijn vaak gefragmenteerd en onduidelijk, maar vertellen over het algemeen wel de waarheid. Het goed kunnen interpreteren hiervan kost vaak jaren van ervaring. Tot op zekere hoogte kan de gift van een ziener gestuurd worden, maar hier is echter wel enorm veel oefening voor nodig. Door de inwoners van Elbaria wordt zienerij met een zekere mate van wantrouwen bekeken, omdat deze vaak onbetrouwbaar overkomt. Maar omdat het al zo lang bestaat is het ondertussen geaccepteerd.

## 7. GROEPERINGEN

In dit hoofdstuk worden verschillende groeperingen beschreven die binnen de spelwereld van Elbaria actief zijn. Als speler kun je met deze groepen te maken krijgen. Je kunt ze bevrienden, tot vijand maken of zelfs lid van ze worden. De groepen die hier beschreven staan zijn de groepen die algemeen bekend zijn bij de inwoners van Elbaria. Dit betekent dat er in de spelwereld ook nog andere groeperingen actief zijn.

### 7.1. VERTEGENWOORDIGERS VAN DE ELBARIAANSE KROON

Het koninkrijk Groot-Elbaria heeft een aantal organisaties die opereren in naam van de Elbariaanse Kroon. Deze organisaties werken (tenminste in theorie) om de belangen van de kroon te behartigen en om ten dienste te zijn van de inwoners van het koninkrijk.

#### 7.1.2. HET ELBARIAANSE LEGER

Het leger van Elbaria is de hoofd strijdmacht van het koninkrijk. Het leger bestaat uit een kleine professionele kern van officieren en beroepssoldaten die in tijden van oorlog worden versterkt met opgeroepen milities. Enkele jaren geleden is bijna de gehele top van het leger, samen met een groot gedeelte van de Adel, omgekomen tijdens een explosie op een feest in Kosma. Het leger is sinds die tijd verbrokkeld geweest. Langzaam maar zeker is het leger zichzelf weer aan het opbouwen tot de invasie van de Zonnekeizer op Groot-Elbariaans gebied. De invasie zorgde ervoor dat het leger zo snel mogelijk gemobiliseerd moest worden, zo goed als dat maar kon. Tot nu toe is dit een moeizaam maar steeds sneller gaand proces geweest. Zo lopen de soldaten van het leger vaak nog lang niet allemaal in dezelfde uniformen, maar zijn er wel steeds meer getrainde en geharde soldaten aan het front. Ook de logistieke situatie is sinds het begin van de oorlog met de zonnekeizer sterk verbeterd. Het leger begint nu zelfs de Solaren tegen te houden en sommige slagen zelfs te winnen.

##### 7.1.2.1 DE IJZEREN TOREN

De ijzeren toren is een organisatie die een gruwelijke hekel heeft aan alles wat te maken heeft met Chaos, zoals chaoswezens en demonen. Maar ook mensen en andere stervelingen met chaosmutaties (de zogenaamde naamlozen). De ijzeren toren gaat tot grote uitersten om deze uitingen van Chaos op te jagen en uit te roeien zonder enige vorm van genade. De ijzeren toren was altijd een kleinere organisatie binnen het leger en bestond alleen uit adel, maar sinds de ramp in Kosma mag iedereen proberen lid te worden. Ook na de ramp van Kosma heeft de ijzeren toren een grotere invloed binnen het leger gekregen. Dit komt doordat er maar weinig leden van de ijzeren toren zijn overleden tijdens deze ramp. Omdat veel van de

oud-officieren van het Elbariaanse leger waren gestorven, was de ijzeren toren aangewezen om het Elbariaanse leger weer op zijn poten te zetten.

### 7.1.3. GILDEN

Binnen Groot-Elbaria bestaan er een aantal grote gilden die door het hele koninkrijk opereren. Deze gilden hebben in de meeste steden en grote dorpen wel een kantoor of gildehuis staan. De gilden vervullen belangrijke functies binnen het koninkrijk en zijn eigenlijk de smeerolie die alles draaiend houdt. Elk van de gilden heeft hun eigen gildemeester. Hier is meer informatie over te lezen in hoofdstuk 8: Bekende Personen.

#### 7.1.3.1. HET HANZEGILDE

Het Hanzegilde regelt grotendeels de zaken rondom het produceren en verhandelen van goederen. Het Hanzegilde is samengesteld uit het voormalige handels- en ambachtsgilde. Het Hanzegilde heeft als hoofddoel ervoor te zorgen dat iedere inwoner van Elbaria beschikking heeft over wat zij nodig hebben.

Dit doet het gilde door het verhandelen van goederen door heel Elbaria via karavanen. Heel Elbaria wordt door dit gilde in principe een grote interne markt. Voor het runnen van de karavanen werkt het Hanzegilde samen met het Koeriersgilde, waardoor er met bijna elke karavaan een Koeriersgilde lid mee gaat. Tijdens het conflict met de Solaren heeft het Hanzegilde uitgebreide rechten gekregen voor het vervoeren en verhandelen van normaal verboden goederen, mits dit gebruikt wordt om het conflict te winnen. Ook mag het gilde alle goederen in Elbaria opkopen tegen kostprijs, dit om te zorgen dat er voldoende goederen beschikbaar zijn voor het leger.

#### 7.1.3.2. HET KOERIERSGILDE

Het Koeriersgilde is verantwoordelijk voor het bezorgen van berichten, goederen en personen binnen Groot-Elbaria. Dit gebeurt via koeriers, zowel te paard, als te voet en via karavanen. Het Koeriersgilde komt voort uit de samenwerking tussen een aantal van de grootste handelshuizen uit Maeghalhinsk. Het hoofdkwartier bevindt zich hier dan ook nog steeds. Het Koeriersgilde kan razendsnel brieven door het hele koninkrijk versturen, dit komt door het grote aantal wisselstations dat het gilde opereert. Hierdoor kan steeds tussen verse paarden en bereiders worden gewisseld. Tijdens het conflict met de Solaren heeft dit gilde uitgebreide rechten gekregen om inlichtingen in te winnen voor het opsporen van Solaarse spionnen. Het Koeriersgilde is in het verzamelen van inlichtingen een directe vertegenwoordiger van de kroon.



### 7.1.3.3. HET SCHERPRECHTERS Gilde

Het Scherprechtersgilde brengt het recht naar de plaatsen in Elbaria waar er geen sterk centraal gezag is. Scherprechters treden op als rechter, jury en beul op de wilde en ongetemde delen van Elbaria. Scherprechters reizen normaal tussen verschillende kleine plattelandsdorpen in een aan hen aangewezen gebied, waar ze rechtspreken en onderzoeken houden naar vermeende misdaden. Vaak zijn scherprechters ook de eersten die chaoscorruptie tegenkomen en uitroeien. Het hoofdkwartier van het gilde bevindt zich in Kalis. Sinds de oorlog met de Solaren patrouilleren er significant meer scherprechters over de wegen van Elbaria. Ook in meer bevolkte gebieden zijn nu regelmatig scherprechters te vinden die onderzoek doen naar de aanwezigheid van Solaarse spionnen en sympathisanten. Verder zijn er ook regelmatig scherprechters te vinden in rechtbanken, stadhuizen en de kastelen van de lokale adel.

### 7.1.3.4. HET ALCHEMISTENGILDE

Het Alchemistengilde specialiseert zich in het maken van drankjes, poedertjes, het ondersteunen van onderzoek en het bestrijden van woekerwilg. Het Alchemistengilde is over heel Elbaria verspreid en heeft in elke grotere stad wel een gildehuis. Vaak zijn deze gildehuizen in een constante staat van verbouwing aangezien experimenten van gilde leden nog weleens explosieve resultaten hebben. Bij het Alchemistengilde kan men de meest verschillende soorten drankjes en poedertjes (of recepten hiervoor) vinden. Leden van het gilde zijn dan ook constant op zoek naar nieuwe alchemistische materialen en huren daarbij regelmatig groepjes avonturiers in om hen te helpen.

### 7.1.3.5. OVERIGE GILDEN

Er zijn nog vele andere gilden in Elbaria die slechts in een klein gebied aanwezig zijn, in tegenstelling tot de eerder besproken landelijke gilden. Deze kleinere gilden zijn voornamelijk in de steden actief, zoals bijvoorbeeld: smidsegilden, vissersgilden en mandemakersgilden. Deze lokale gilden worden vaak beïnvloed door de landelijke gilden in hun werk. Voornamelijk het Hanzegilde omdat deze hun goederen verhandeld door het hele koninkrijk heen.

## 7.2. OVERIGE GROEPERINGEN

Binnen Elbaria zijn ook nog vele andere groeperingen aanwezig, deze staan hieronder beschreven.

### 7.2.1 AVATARS

In reactie op de wederopstanding van de Orde van de Paladijnen hebben de magocraten van het toenmalige Keizerrijk Authorië besloten om een magische evenknie van de Paladijn te creëren, namelijk een Avatar. Een Avatar is een strijder die in staat is om, in volle bepantsering en uitgerust met metalen wapens, magische spreuken te kunnen werpen.

### 7.2.2. HOEDERS DER BALANS

De Hoeders der Balans zijn een relatief nieuwe orde binnen Elbaria. Net als de Paladijnen en de Avatars heeft ook deze orde haar eigen set van regels, normen en waarden. Waar ze in het kort voor staan is om de balans in de wereld te behouden. Daarnaast geloven ze ook in de vrijheid van denken, waardoor ze nooit deze regels hebben opgeschreven. Maar elke Hoeder kent deze regels woord voor woord. Hoeders blijven nooit lang op een plek en hebben niet echt een hoofdbasis. Desalniettemin zijn er vaak meerdere hoeders aanwezig in Kosma.

## 8. BEKENDE PERSONEN

Binnen het koninkrijk Groot-Elbaria zijn er een aantal personen die bijna iedereen wel kent. Dit komt doordat ze beroemd zijn, extreem machtig zijn, een sterke magiër zijn of gewoon heel veel geld hebben.

### 8.1. KONING KARSTAV WINTERLICHT

Koning Karstav is de huidige koning van het koninkrijk Groot-Elbaria. Hij is aan de macht gekomen bij de laatste Koningsspelen, georganiseerd na het overlijden van koning Geraldo tijdens de ramp van Kosma. Koning Karstav was ooit onderdeel van de Helden van Elbaria en steunt deze in de avonturen die ze beleven. Hij is getrouwd met Celeste van Autori, de vorige gravin van Brandgat en troonopvolger van het oude Autoriaanse keizerrijk. Door dit huwelijk werden het koninkrijk Elbaria en het keizerrijk Autorië één en werd het koninkrijk Groot-Elbaria geboren.

### 8.2. KONINGIN CELESTE VAN AUTORI TOT WINTERLICHT

Koning Celeste is de huidige koningin van het koninkrijk Groot-Elbaria. Ze was de vroegere troonopvolger van het keizerrijk Autorië en door haar huwelijk met Karstav werden Autorië en Elbaria samengesmeed tot één koninkrijk. Celeste staat er om bekend dat ze met haar man mee regeert als een gelijke en haar woord draagt evenveel belang als dat van koning Karstav.

### 8.3. HOF GROOTMEESTER KAREL KRENTENBREIER

Karel Krentenbreier was altijd de verbindende stem tussen het volk en de koninklijke hofhouding. Met de kroning van koning Karstav kreeg hij de titel van hof grootmeester en werd hij naast de koning en koningin de belangrijkste persoon binnen het koninklijk hof. Veel van de communicatie naar het volk gebeurt nu nog steeds via Karel en hij is dan ook erg geliefd bij de gemiddelde Elbariaanse burger. Sinds de oorlog met de Solaren speelt hij een belangrijke rol in het behouden van het Elbariaanse moraal.

## 8.4. GILDEMEESTER CATHARINA NEULAAND VAN HET KOERIERSGILDE

Catharina Neulaand was tot voor kort een relatief onbekende speler op het Elbariaanse toneel. Met het steeds belangrijker worden van het Koeriersgilde is haar naam echter onder steeds meer proclamaties te vinden. Ook is ze regelmatig in het openbaar te zien terwijl ze de belangen van het Koeriersgilde behartigt. Ze staat bekend als ongenadig tegenover ieder die tegen het koninkrijk Groot-Elbaria slechte bedoelingen heeft.

## 8.5. GILDEMEESTER AARON EIKENBLAD VAN HET HANZEGILDE

Aaron Eikenblad heeft het Hanzegilde opgericht en is erg belangrijk geweest in het economisch herstel van Elbaria na de necropest. Met zijn karavanen wordt Elbaria verbonden en krijgt ieder de goederen die men nodig heeft. Aaron wordt door veel mensen als een nationale held gezien en staat er om bekend wijze en logische besluiten te nemen.

## 8.6. GILDEMEESTER MORTICIA PARINTJIR-'K-TSJIR VAN HET ALCHEMISTEN GILDE

Huidig Held van Elbaria. Ze is al langere tijd een belangrijk onderdeel van het Alchemisten Gilde en sinds na de Chaosoorlog het officiële hoofd. Haar positie als Held van Elbaria is een zege en een vloek. Ze komt veel nieuwe dingen tegen in haar reizen, maar haar bereiken voor administratie of overleg is vrij moeilijk.

## 8.7. MEESTER SCHERPRECHTER/GROOTMEESTER VAN DE ORDE DER PALADIJNEN, DORIAN WAIKEN

Dorian Waiken is een van de laatste Scherprechters van voor de Chaosoorlog. Hij is zeer belangrijk geweest in het opzetten van het Scherprechtersgilde zoals die vandaag de dag is en de wederopbouw van het Paladijnen Bolwerk.

Hij is nu minder actief binnen deze posities vanwege zijn leeftijd en zijn drang om te reizen. Velen zien in hem echter de opvolger van de Hogepriester van Elbaria, echter als men het aan hem vraagt ontkent hij dit stellig.

## 8.8. KUNTHAL DE OERMAGIËR

Over Kunthal is weinig bekend van voor de Chaosoorlog. Tijdens de oorlog kwam hij groots op het toneel toen hij een Avatar van Dao in elkaar sloeg. Daarna heeft hij de

duim/middelvinger van Kunthal gecreëerd. Een enorme pilaar aan vuur rond Khitarran waar Chaos zich kapot heeft gebeten tijdens de oorlog. Na de oorlog is hij de absolute leider van Khitarran geworden. Zijn plannen om een nieuw Theos Rijk op te richten vanuit Khitarran lijkt voor nu stil te liggen om onbekende redenen.

## 8.9. GENERAAL ZILVERSTAAL VAN DE IJZEREN TOREN

Generaal Zilverstaal is de commandant van het IJzeren Battalion. Generaal Zilverstaal is na de ramp van Kosma vanuit de IJzeren Toren officieel lid geworden van het Elbariaanse Leger en opgeklommen tot generaal. De leden van de persoonlijke staf zijn degenen waarmee de Helden van Elbaria het meeste te maken hebben vanuit het leger.

## 8.10. RODIBAR, BANKMEESTER VAN DE HANDELSBANK VAN MEAGHELHINSK

Rodibar is de bankmeester van de Handelsbank in Meagelhinsk en beheert namens de handelshuizen van Meagelhinsk het grootste fortuin in Elbaria. Alhoewel hij niet de rijkste persoon van Elbaria is, heeft hij grote invloed op het reilen en zeilen van het koninkrijk.

## 9. SFEER

Wil je meer weten over de kledingstijlen van verschillende volken en rassen, dan kun je een kijkje nemen op het pinterest pagina van Elbaria: <https://pin.it/7to6HPz>

# COLOFON

Copyright © 2023 - Attila Live Roleplay Vereniging

❖ Redactie / Elbaria Regel Team

- ❖ Niels Haveman
- ❖ Lotte Seegers
- ❖ Gerlof Lutter
- ❖ Koen-Jan Admiraal
- ❖ Rodric Noorman
- ❖ Amarna Pels
- ❖ Lukas Matoren