

WERELDBOEK



Versie: 3.0

Datum: 27-04-2026

Auteurs: Gerlof Lutter, Koen-Jan Admiraal, Lotte Seegers, Marcel Muskee, Niels Haveman, Stef Berendsen & Wouter Kleine

INHOUDSOPGAVE

Inhoudsopgave	2
1. Inleiding	4
1.1. Jaartelling	5
2. Schepping en historie van de wereld	6
2.1. Schepping van de wereld ± 7000 voor Val van Dao (VD)	6
2.2. Corruptie van Dao ± 4000 VD	6
2.3. Het Theotische Rijk ± 2000 tot ± 1000 VD	6
2.4. Stichten van Elbaria - 400 tot 340 VD	7
3. Recente geschiedenis	8
3.1. De ondergang van het Koninkrijk - 18 VD	8
3.2. De gekozen koning - 12 VD	8
3.3. Chaosoorlog - 7 tot 5 VD	8
3.3.1. De val van fort Aambeeld en het verlies van Isterië - 6 VD	8
3.3.2. De val van Elbaria en de bezetting door chaos - 5 VD	9
3.4. De val van Dao - 0 VD tot 1 ND	9
3.5. Terugkeer uit Illatria en opkomst van Autori - 1 tot 4 ND	10
3.6. Koning Geraldo en Nieuw-Elbaria - 5 tot 10 ND	10
3.6.1. De nacht van de lange messen - 7 ND	10
3.7. De necro-pest - 11 tot 13 ND	11
3.8. De dood van koning D'Acapella en het sterven van Kosma - 15 ND	11
3.9. Een nieuwe koning en één Groot-Elbaria - 16 ND	11
3.8. De inval van de Solaren - 17 tot 18 ND	12
3.9. De Re-Emanentie - 19 tot 20 ND	12
3.10. Reconvallescentie - 21 ND tot 23 ND	12
3.10.1. De verloren gebieden	13
3.10.2. De Kroon	13
3.10.3. Vernietiging van Maeghelhinsk en herrijzing van de adel	13
3.10.4. Acceptatie van chaosgoden	13
3.10.5. De priesterordes en paladijnen	14
3.10.6. Herstel van het Grijs	14
3.10.7. Opleven van Halflingen	15
3.10.8. Elbaria en de rest van Ulk	15
4. De wereld	16
4.1. Elbaria	17
4.1.1. Isterië	18
4.1.2. Neulaand	18
4.1.3. Otrera	19
4.1.4. Brandgat	19

4.1.5. Halflingenland	19
4.1.6. Heuvelen	19
4.1.7. Woestijn der Leegte	20
4.1.8. Tier	20
4.1.9. Maseach	21
4.1.10. Thiun	21
4.1.11. Sprakknapparana	22
4.2. Kra'ast	22
4.3. Mor-Darak	23
4.4. Magisch vervuild gebied	23
4.5. Illatria	24
4.6. Volksrepubliek Solaria	25
5. Kroon en Adel	27
5.1. De Kroon	27
5.2. De Adel	27
5.2.1. Onafhankelijke adel	27
5.2.2. Adellijke rangen	28
5.2.3. Leenheer keuze	28
6. Groepen en organisaties	29
6.1. De Kroonwacht	29
6.2. Het Handels- en koeriersgilde	29
6.3. Scherprechters	30
6.4. Ambachtsgilden	30
6.5. Priesterorde	30
6.6. Magische academies	31
6.7. Hoeders der Balans	32
6.8. Gymnasia	33
6.9. Verenigde academie der wijzen	34
7. Machten en Krachten	35
7.1. Goden	35
7.1.1. Creatie van de goden	35
7.1.2. Het oog van chaos	35
7.1.3. Ontstaan van de chaosgoden	36
7.1.4. Nieuwe chaosgoden	36
7.1.5. De goden vandaag	37
7.2. Balans	38
7.2.1. Groen en Rot	38
7.2.2. Geesten	38
7.3. Elementen	38
7.4. Magie	39

7.4.1. Spirituele magie	39
7.4.2. Elementaire magie	39
7.4.3. Magie van balans	40
7.4.4. Ritualisme	40
7.4.5. Hemomancie	40
7.4.6. Runes	41
7.4.7. Zieners	41

1. INLEIDING

Welkom bij het wereldboek van Elbaria! In dit boek kun je van alles lezen over de setting die nu al meer dan 25 jaar bestaat. Dit wereldboek is recent flink geüpdatet, na de gebeurtenissen van het laatste evenement van 2025 waar de wereld op het randje van de afgrond werd gered (zie paragraaf 3.14.). In principe kun je alle kennis van dit wereldboek als personage weten. Je mag er natuurlijk altijd voor kiezen om deze informatie als personage niet te kennen. *Let op: dit document zit nog in de betafase, het kan zijn dat informatie uit dit document nog wijzigt.*

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 is de jaartelling gebaseerd op de val van Dao. Jaren voor de val van Dao worden aangeduid met voor Dao of VD en jaren na de val met na Dao of ND. De val van Dao gebeurde in het jaar 2006, het jaar 2007 was dus 1 ND en 2008 2 ND. Op het moment (April 2026) zitten wij in het jaar 24 ND vanwege het niet uitspelen van de jaren 21 ND tot 23 ND (zie paragraaf 3.15.).

2. SCHEPPING EN HISTORIE VAN DE WERELD

2.1. SCHEPPING VAN DE WERELD ± 7000 VOOR VAL VAN DAO (VD)

De werelden worden 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. Tot slot een perfecte wereld, de Wereld der Goden. Samen met zijn vijf kinderen en het Protovolk, door hen geschapen, bewoonde Dao de Wereld der Goden.

2.2. CORRUPTIE VAN DAO ± 4000 VD

Na millennia van vrede en rust 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 corrumpeerde 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.

Twee van de goden werden door Dao gecorrumpeerd; 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.

2.3. HET THEOTISCHE RIJK ± 2000 TOT ± 1000 VD

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.

2.4. STICHTEN VAN ELBARIA - 400 TOT 340 VD

Een krijgshere weet meerdere vijanden te verslaan en een groot gebied onder zijn macht te brengen. Dit is het begin van de Verorberer dynastie en het koninkrijk Elbaria. Na het samenvoegen van het westen van Elbaria wordt in de woestijn der Leegte de handelspost Kalis gesticht. Isterië wordt door Elbariaanse troepen veroverd en toegevoegd aan het koninkrijk Elbaria. De chaos-troepen worden verdreven naar het noorden. Fort Aambeeld wordt gesticht om de bergpas naar het noorden te bewaken.

3. RECENTE GESCHIEDENIS

3.1. DE ONDERGANG VAN HET KONINKRIJK - 18 VD

In het jaar 18 VD kwam koning Gerard van Elbaria ongelukkig ten val tijdens een koninklijke jacht. Het duurde even en toen hij gevonden werd, was hij reeds overleden. Koning Gerard was de laatste telg van het koningsgeslacht Verorberer en had geen kinderen en er was geen duidelijke erfgenaam. Al snel begonnen verschillende adellijke huizen over heel Elbaria onderling te ruziën over wie de meeste rechten had op de troon en overal door het land braken schermutselingen uit. Oogsten gingen verloren, dorpen werden geplunderd en de bevolking leed.

3.2. DE GEKOZEN KONING - 12 VD

Na enige jaren van chaos rondom de troonopvolging besloten de hogepriester van Elbaria en de oude hof-magiër om een toernooi te starten waar iedereen voor uitgenodigd was. De winnaar van het toernooi zou de gunst van de goden ontvangen en de steun van de priesterorde en de orde der magiërs. Uiteindelijk werd de priester Kharna aangewezen als de nieuwe koning. Met steun van de priesters- en magiërsorde wist koning Kharna de adellijke huizen weer in het gareel te brengen en rust keerde weer in het koninkrijk. De bevolking kon weer in relatieve vrede leven.

3.3. CHAOSORLOG - 7 TOT 5 VD

Vanuit de noordelijke chaos-vlakten vinden veel kleine schermutselingen plaats in het noordwesten van Elbaria. Fort Aambeeld wordt versterkt met een bataljon van het Elbariaanse leger ter grensbewaking.

3.3.1. DE VAL VAN FORT AAMBEELD EN HET VERLIES VAN ISTERIË - 6 VD

Een groot leger van de verenigde chaos-stammen komt de pas door en overspoelt fort Aambeeld. De aanwezige Elbariaanse legereenheden worden afgeslacht en de pas gekozen koning Long-Tei valt ten prooi aan de chaos troepen. De chaos legioenen breiden zich snel uit door Isterië en het lijkt erop dat de bevolking uitgeroeid zal worden. Echter, het lukt gravin Autori om een afspraak te maken met de leiders van het chaos-leger en in ruil voor proviand en wapenleveringen trekt het chaos-leger door naar de westelijke rand van de woestijn der Leegte. Gravin Autori verklaart zich onafhankelijk van Elbaria en start, ondersteund door necro-vuurgemagieerde, het keizerrijk Authorië met haar als keizer.

3.3.2. DE VAL VAN ELBARIA EN DE BEZETTING DOOR CHAOS - 5 VD

Zich bewust van de dreiging van de chaos troepen aan de andere zijde van de woestijn proberen de helden van Elbaria met een magisch ritueel de chaos-troepen buiten de grenzen van west-Elbaria te houden. Dit mislukt en Elbaria wordt onder de voet gelopen door de chaos troepen. Grote delen van de Elbariaanse bevolking vluchten. Veel over zee, vooral naar Illatria en anderen dieper het Oeterwald in. De hoofdstad Kitharan verdween in een pilaar van vuur en de stad Metheos, waar de luchtmagiërs academie gevestigd was, werd uitgemoord door chaos magie. Alleen Maeghelhinsk en het Glitterwoud wisten hun vrijheid te behouden.

3.4. DE VAL VAN DAO - 0 VD TOT 1 ND

Tijdens de bezetting van Elbaria door chaos werd het Glitterdorp in het Glitterwoud het centrum van het verzet tegen de overheersing door chaos. Van hieruit ondernamen de helden van Elbaria verschillende missies om de macht van Chaos te breken. Bij één van deze missies werd ook de held van Kosma bevrijd die begon met het contact leggen met de overblijfselen van het Elbariaanse leger. Onder zijn leiding viel het Elbariaanse leger de chaos troepen die het Glitterwoud belegerden in de rug aan.

Eerst leek de situatie grimmig maar op bepaald moment begonnen de chaos-troepen onderling te vechten. Hierdoor werd hun positie verzwakt en het Elbariaanse leger wist doorslaggevend de chaos-troepen te verslaan. Ook bij Maeghelhinsk werd het chaos cordon rondom de stad uiteengeslagen door nieuwe, verbeterde strijd-golems. Als klap op de vuurpijl verdween de vuurzuil, de duim van Dao, en Kitharan verscheen weer, nu een magocratie onder leiding van de oermagiër: Kunthall. Chaos was gebroken.

Gezamenlijk wisten de soldaten van de held van Kosma samen met de magiërs van Kitharan en de strijd-golems van Maeghelhinsk de chaos in Elbaria te verslaan en te verdrijven. De held van Kosma benoemde zichzelf tot Koning Leiff en verklaarde het heroverde gebied tot Nieuw-Elbaria.

Tussen de goden werd ook een grote strijd uitgevochten, hoe en waar is nog steeds niet helemaal duidelijk maar Dao viel. Vele theorieën over hoe dit kon gebeuren, bestaan in de wereld. Eén ding waar ieder het over eens is, is dat Dao nooit meer zou terugkeren. Chaos was gebroken en viel uiteen in verschillende strijdende kampen zonder hun oppergod.

3.5. TERUGKEER UIT ILLATRIA EN OPKOMST VAN AUTORI - 1 TOT 4 ND

Na het verslaan van de chaos-troepen was het tijd voor wederopbouw. Gevluchte Elbarianen keerden weer terug uit Illatria en de diepten van het Oeterwald. Er waren drie belangrijke machtsblokken in Nieuw-Elbaria ontstaan. Het nieuw-Elbariaanse koninkrijk van Koning Leiff met als hoofdstad Kosma, de handelsstad Maeghelhinsk geleid door de gilderaad die onbezet was gebleven en de oude hoofdstad en nu nieuwe magocratie Kitharan onder leiding van Kunthall. Vooral Kitharan en Maeghelhinsk waren niet bereid om Leiff als nieuwe koning van Nieuw-Elbaria te erkennen. Daar kwam bij dat, na een missie naar voormalig Isterië, duidelijk werd dat ook dat gebied vrij was van chaos.

In Isterië had de gravin Autori met hulp van pyro-necromancers en troepen van orde de macht gegrepen, zichzelf tot keizerin uitgeroepen en het nieuwe keizerrijk Autorië gesticht. En zij had er wel behoefte aan om haar keizerrijk uit te breiden. Kallis, stad in de woestijn der Leegte, alwaar het oude bolwerk der paladijnen nieuw leven was ingeblazen, werd de plaats waar de verschillende partijen bijeen kwamen om te spreken over de toekomst.

3.6. KONING GERALDO EN NIEUW-ELBARIA - 5 TOT 10 ND

In een gespannen politieke situatie ging een kleine groep Elbariaanse avonturiers op zoek naar de oude koningsscepter waarachter alle machtsblokken zich konden verenigen. Na vele avonturen wisten ze in de oude hoofdtempel in Kitharan de scepter weer samen te voegen. En inderdaad, de scepter wees de arme edelman Geraldo 'd Acapella aan als de nieuwe, ware koning.

Als eerste schaarde Kunthall namens Kitharan zich achter hem, snel gevolgd door de handelsraad van Maeghelhinsk. Na een persoonlijke ontmoeting trad ook koning Leiff terug, ten gunste van koning Geraldo waardoor het Nieuw-Elbaria in de westelijke provincies een feit was. Enkel Autorië weigerde de aanspraak van koning Geraldo te erkennen. Een tijd van voorspoed brak aan voor Nieuw-Elbaria maar ook een koude oorlog met Autorië. Hier kwam een lichte verbetering in toen Nieuw-Elbaria en Autorië samenwerkten in het bestrijden en het verslaan van een ondoden-plaag gestuurd door één van de nieuwe chaos-goden, Morthus.

3.6.1. DE NACHT VAN DE LANGE MESSEN - 7 ND

Na het vertrek van de elbariaanse vluchtelingen was het lange tijd nog onrustig in Illatria. In het diepste geheim werd een complot gesmeed. De leiders van de duister-elfen besloten om een coup te plegen. In één nacht zouden de duister-elfen, door heel Illatria, mood-aanslagen uitvoeren op de verschillende elfen prinsen en hun families, vooral de hoog-elfse families.

Dit lukte voor een groot deel. Echter de overlevenden wisten rest van de elfen volken achter zich te scharen en begonnen een uitgebreide jacht op de moordenaars, de duister-elfen. Grote groepen Duister-elfen werden de ondergrondse gangen en grotten ingejaagd waar ze zich konden verschuilen voor hun jagers. Andere duister-elfen volgden de elbariaanse vluchtelingen. Veel van hen vestigden zich in Maeghelhinsk en sloten zich aan bij de verschillende handelshuizen. Sindsdien zijn duister-elfen hun leven niet langer zeker in Illatria en kom je ze vooral hier en daar tegen in Elbaria.

3.7. DE NECRO-PEST - 11 TOT 13 ND

Eén van de vijf nieuwe chaos-goden, Morthus, spreidde een plaag van ondoden uit over het hele continent. De legers van Nieuw-Elbaria en de pyro-necromancers van Autorië wisten de invasie van ondoden terug te dringen naar zijn oorsprong, het koningseiland waar voorheen de koningsspelen werden gehouden. Hier werd de invasie van Morthus uiteindelijk teruggedreven en hij werd weer teruggeworpen in de wereld der doden.

Als gevolg hiervan nam het aantal ondoden in Nieuw-Elbaria en Autorië drastisch af en necromancers verloren hun krachten. Keizerin Autori en haar dochter kwamen om in een grote magische explosie en de oude adel, onder leiding van barones de Castagnet, nam de leiding over het keizerrijk over en begonnen gesprekken met Nieuw-Elbaria over het verenigen van het voormalig keizerrijk met Nieuw-Elbaria.

3.8. DE DOOD VAN KONING D'ACAPELLA EN HET STERVEN VAN KOSMA - 15 ND

Aan het begin van het jaar 15 na de Val van Dao overlijdt koning Geraldo 'd Acapella plotseling zonder aanwijsbare redenen en zonder erfgenamen. Enkele weken nadien wordt alle hoge adel uitgenodigd aan het hof in Kosma om te spreken over de opvolging van de koning. Tijdens deze bijeenkomst gebeurde een ramp: een krachtige necromantische explosie laat alle inwoners en bezoekers van Kosma tot stof vergaan. Door geheel Elbaria vervalt de bescherming tegen necromantische energie. De nieuwe orde der druïden manifesteert zich in Kosma en begint met het weer in balans brengen van licht en duister energie in Kosma.

3.9. EEN NIEUWE KONING EN ÉÉN GROOT-ELBARIA - 16 ND

Na het verlies van welhaast alle hoge adel in Groot-Elbaria worden door de orde van scherprechters, de gilderaad van Maeghelhinsk, de magiërs van Kitharan en de overgebleven Isterische adel voor het eerst in lange tijd weer koningsspelen belegd.

De avonturier Karstav Winterlicht wordt aangewezen als nieuwe koning en trouwt met Celeste Autori. Onder koning Karstav worden Elbaria en Autori opnieuw verenigd in Groot-Elbaria en de burgeroorlog komt ten einde.

3.8. DE INVAL VAN DE SOLAREN - 17 TOT 18 ND

Een machtige natie vanaf de andere kant van de oceaan viel vanuit het noorden het continent aan. De Solaren, geleid door hun goddelijke Zonnekeizer en zijn priesters, versloegen allen die zich tegen hen keerden en binnen een jaar was groot Elbaria tot aan de woestijn der leegte veroverd. Met hulp van onder andere de Helden van Elbaria werden de Solaren langzaam maar zeker teruggeduwd totdat een kans ontstond om de zonnekeizer te doden in zijn eigen zomerverblijf.

De kreet "lang leve de zonnekeizer!" boezemt iedereen die de inval heeft meegemaakt nog lang angst in, maar de Solaren trokken zich na het verlies van hun keizer terug naar hun thuisland.

3.9. DE RE-EMANENTIE - 19 TOT 20 ND

Onder geschiedschrijvers staat deze periode bekend als de re-emanentie, maar de gemiddelde inwoner noemt haar vooral de Schaduw van Dao. De wereld werd steeds instabieler, waardoor rauwe chaos uit het multiversum naar binnen wist te dringen. Deze chaos corrumpeerde alles wat zij aanraakte, waaronder de dienaren van de chaosgoden en het pantheon. Deze tijd werd gekenmerkt door een wijdverspreide golf van rampen over de gehele bekende wereld. Alleen door samenwerking tussen beide pantheons, grote offers en ontelbare heldendaden kon de wereld worden gered. Het einde van deze periode werd getekend door het tragische verlies van de steden Kallis, Sprakknapparana en Maeghelhinsk, in de laatste dagen voordat de Schaduw werd teruggedrongen.

Luister via deze [link](#) naar een epiloog over deze tijd, ingesproken door de Stem van de Wereld—een entiteit die de helden van Elbaria bijstond tijdens de laatste dagen van deze zware tijd.

3.10. RECONVALESCENTIE - 21 ND TOT 23 ND

Deze periode van ca. 3 jaar is niet uitgespeeld.

De reconvalescentie, ook wel bekend als de wederopbouw, is de periode waarin Ulk hersteld van de vele grote rampen tijdens de re-emanentie. Tijdens deze tijd keert het leven terug naar een nieuwe dagelijkse gang van zaken. Dit hoofdstuk bespreekt de grootste veranderingen in de laatste jaren.

3.10.1. DE VERLOREN GEBIEDEN

Tijdens de Schaduw zijn er vele doden gevallen. In sommige gebieden zijn hele dorpen verdwenen, op andere gebieden is alleen de handel tijdelijk verstoord geweest. Tijdens de Re-emanentie zijn de steden Kalis (in de woestijn de leegte), Maeghelhinsk (aan de zee in het noordoosten van Elbaria) en Sprakknapparana Stad (in het zuiden van Elbaria) volledig verdwenen, deze regio's zijn nu chaotische woestenijen waar monsters en gevaren rondwaren, en waar normale mensen niet komen.

3.10.2. DE KROON

Tijdens de Re-emanentie werd het Zomerhof bij Dilgt, waar de koninklijke familie zich bevond, belaagd door een klein leger van schaduw- aanhangers en gecorrumpeerden. Enkel door hulp van De Generaal en De Dochter konden koning Karstav en zijn zwager Baldemar de Autori gered worden. De koningin en de prinses zijn hierbij verdwenen. Sindsdien is koning Karstav welhaast katatonisch en in zichzelf gekeerd. Volgens bronnen komt dit door zijn enorme verdriet over het persoonlijk verlies dat hij geleden heeft. Gelukkig heeft heer Baldemar nog een mandaat van de koning gekregen om namens hem het land te besturen. Er gaat echter ook een vaag gerucht dat regent Baldemar zich goed kan vinden in de huidige situatie en, met hulp van “vrienden”, ervoor zorgt dat de situatie ook zo blijft.

3.10.3. Vernietiging van Maeghelhinsk en herrijzing van de adel

In het oude Elbarië en Groot-Elbaria was de handelsstad Maeghelhinsk een lichtende voorbeeld van de opkomst van de gilden, de geldeconomie en de bourgeoisie. Echter de vernietiging van Maeghelhinsk tijdens de Re-emanentie en daarmee ook het wegvallen van de grootste handelshaven en de centrale gilde-/handelsbank heeft deze ontwikkeling de nek omgedraaid. Tijdens de Reconvalentie zag men een wederopleving van het feodale systeem waarbij de nieuwe adel gevormd werd door hen die bij de wederopbouw de leiding hebben genomen en als erkenning daarvoor door regent Baldemar in de adelstand zijn verheven en restanten van de oude adel die hun verantwoordelijkheid serieus namen.

Door de maatschappelijke ontwikkelingen tijdens de Reconvalentie is de sociale status van de adel sterker geworden. De algemene wetten van Elbaria gelden nog steeds maar veel edelen passen, in hun eigen heerlijkheid, de wetten toe naar hun eigen inzicht. Hierdoor is het werk van de rondreizende scherprechters moeilijker en diplomatieker geworden en tegelijkertijd belangrijker voor de kroon met zicht op de eenheid binnen Groot-Elbaria.

3.10.4. ACCEPTATIE VAN CHAOSGODEN

Door de acties van De Generaal en De Dochter bij het koninklijk Zomerhof tijdens de Re-emanentie hebben beiden de erkentelijkheid van regent Baldemar gewonnen. Hierop heeft regent Baldemar een decreet uitgevaardigd dat volgelingen van De

Generaal en De Dochter, ondanks dat dit chaos goden zijn, niet langer gezien worden als vijanden van Groot-Elbaria en dat zij, net als alle andere burgers, onder de bescherming van de wetten van Groot-Elbaria vallen. Een groot deel van de bevolking van Groot-Elbaria is het hier niet mee eens, maar heeft het schoorvoetend geaccepteerd. Dit decreet viel vooral bij de heropgerichte priesterorde en orde der paladijnen niet in goede aarde en sindsdien is er een zekere spanning voelbaar tussen het koninklijk hof en deze twee orden. Waar het op neer komt is dat beide ordes volgers van deze twee chaos goden scherp in de gaten houden.

3.10.5. DE PRIESTERORDES EN PALADIJNEN

Door de vernietiging van Kalis tijdens de Re-remanentie en de daardoor ontstane beschadigingen aan het bolwerk der paladijnen hebben de heropgerichte priesterorde en de orde der paladijnen een nieuwe locatie moeten vinden voor hun hoofdgebouwen. Hiervoor hebben ze hun oog laten vallen op een andere pantheon tempel, namelijk de tempel van Thorvus in het Glitterwoud. Door voorspraak van vrouwe Morticia van het alchemistengilde en bemiddeling van Dai-ra, draagster van de Glitterkroon, wisten de orders toestemming te krijgen van de bewoners van het Glitterwoud (de feeën en de enten) om in het Glitterdorp hun nieuwe hoofdgebouwen te mogen bouwen. Een bedevaart naar de ruïnes van het oude bolwerk der paladijnen vormt nog wel een onderdeel van de inwijding van nieuwe paladijnen.

3.10.6. HERSTEL VAN HET GRIJS

Het herstel van het Grijs en het dichten van de scheuren tussen de werelden heeft consequenties met zich meegebracht. Vooral voor de sjamanen. Niet langer kunnen zij geestelijk naar de wereld der doden reizen en met de gestorven zielen die ze aan hun totems hadden gebonden, verloren ze alle connecties. Sindsdien zijn de shamanen zich meer op de dier geesten gaan richten die in de wereld der levenden voorkomen. Dit heeft de shamanen ingrijpend veranderd maar ze zijn, in hun huidige staat, nog steeds een belangrijke factor in de Elbariasmse samenleving.

Het is niet alleen bij shamanen dat, sinds de Re-emanentie, hun krachten een significante wijziging hebben ondergaan. Ook de magiërs van Kitharan hebben problemen. Sinds de Re-emanentie werken de oer-magie spreuken waar ze zo lang mee geëxperimenteerd en waarop ze zo lang gestudeerd hebben, niet meer betrouwbaar. De spreuken zijn oncontroleerbaar en onvoorzienbaar waarbij één van de elementen de overige elementen gewelddadig wegdrukt en probeert de spreuk te vervullen, meestal met rampzalige gevolgen. Deze zijn weer teruggevallen naar hun multi-elementaire magie-basis. Het gerucht gaat dat Kunthal zich met een aantal vertrouwelingen in zijn toren heeft en daar verwoede pogingen doet om de elementaire magieën weer in een oer-magie symbiose te dwingen. Tot op heden zonder resultaat.

3.10.7. OPLEVEN VAN HALFLINGEN

De Heuvelen is een schiereiland aan de zuidkust van Isterië. Het heeft een uitzonderlijk mild klimaat en een fraai glooiend landschap. Het is thuisland van de Elbariaanse halflingen. In de periode voor de Re-emanentie is het een tijd onrustig geweest in de Heuvelen omdat de toenmalige landheer de halflingen onderdrukte en uitbuitte. Enige tijd voor Re-emanentie heeft de kroon de bekende poët en rondtrekkend schrijfster Jollie Likmans benoemd tot de nieuwe hertogin van de Heuvelen. Na, tijdens de Re-emanantie tegen de Schaduw gevochten te hebben, heeft hertogin Likmans, gedurende de Reconvallescentie, haar verantwoordelijkheid als hertogin van de Heuvelen met straffe hand en diplomatieke stem opgenomen. Onder haar bezielende leiding werd de schade aan de Heuvelen en haar bevolking aangepakt en hersteld. Tegenwoordig is de Heuvelen, onder hertogin Likmans, een vreedzaam en vruchtbaar gebied waar elke Elbariaanse halfling zich thuis kan voelen.

3.10.8. ELBARIA EN DE REST VAN ULK

Door het wegvallen van de grote haven- en handelsstad Maeghelhinsk zijn de betrekkingen van Elbaria met de rest van de wereld grotendeels stilgevallen. Met Mor-Darak en Elatria valt dit nog wel mee, de meeste scheepvaart van en naar die landen vertrekt en komt aan in verschillende kleine havens aan de oost-kust van Groot-Elbaria. Echter, de communicatie met de Elbariaanse koloniën op het continent Shudemelle op het noordelijke halfrond gaat moeizaam en sporadisch. Het laatste dat bekend is, is dat er verschillende gebieden op het continent weggevallen zijn en dat er een eind lijkt te zijn gekomen aan de regelmatige aardbevingen waar het continent mee te maken had. De kolonisten en de inheemse bevolking werken samen om de grootste problemen aan te pakken.

4. DE WERELD



De bekende gebieden op Ulk bestaan uit twee grote landmassa's, en een verzameling kleinere eilanden. Groot-Elbaria, waar het spel voornamelijk plaatsvindt, ligt in het zuidelijke deel van de grootste landmassa.

4.1. ELBARIA



Het Koninkrijk Groot-Elbaria, meestal simpelweg Elbaria, is het grootste bekende land in de wereld. Het deelt een landsgrens met de Principaliteit van Orde, en ligt nabij Mor-Darak in het oosten.

Het koninkrijk bestaat uit een tiental provincies, welke hieronder kort besproken worden

4.1.1. ISTERIË



Isterië is de grootste provincie in het westen van Elbaria. Hier woont het grootste gedeelte van de bevolking. Isterië wordt aan drie kanten van de provincie omringd met bergketens, waardoor het een droog klimaat kent. Als gevolg van de Chaosoorlogen en daarna de Solaarse invasie is Isterië bezaaid met overgroeide kraters, slagvelden en forten. Elk dorp is versterkt, waardoor Isterië de Schaduw van Dao relatief goed doorstaan heeft.

Isterië is een beroemd producent van metaalwerk, pantsers uit Isterie zijn overal gezocht.

Dilgt

Dilgt is slecht hersteld na de Solaarse bezetting, het paleis is als een ruïne achtergelaten, maar de Kroon heeft besloten veel moeite te steken in de wederopbouw van Dilgt. Het is een grote plaats van bedrijvigheid, waar een kleine stad opgetrokken wordt met arbeiders en ondersteuning voor deze wederopbouw.

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.

4.1.2. 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 Aatoria en Elbaria in oorlog waren. Neulaand was een belangrijke doorreisplaats in de tijd dat de Woestijn bereikbaar was, nu produceren ze vooral houtwerk.

Deze grote muur is lange tijd een strijdplaats geweest in de Solaarse invasie, en vele verwoeste forten en kapotte belegeringsmachines zijn nog steeds te vinden nu de muur in verval is geraakt.

4.1.3. OTRERA

In deze kleine provincie heerst een tropisch klimaat. Hoe dit is gekomen is onbekend en een groot punt van speculatie onder geleerden. Otrera is een van de gebieden waar de Aika wonen, en dit volk is geen voorstander van buitenstaanders. Otrera is amper aangetast door de Chaosoorlogen, burgeroorlog of Solaarse invasie, maar de Schaduw van Dao heeft gezorgd voor een opleving van monsters in de diepe oerwouden. Otrera heeft weinig bekende exportproducten.

Tempel van Ackalha

Ergens diep in de jungle van Otrera ligt de Tempel van Ackalha. Vele Ackalha priesters proberen deze tempel te bereiken maar slechts een handje vol komt terug van deze pelgrimstocht. De meesten brengen weinig details met zich mee over de grote tempel, maar veel kennis van de strijd.

4.1.4. BRANDGAT

Brandgat is de naam van van zowel de regio, als de oude hoofdstad van het Autoriaanse Rijk. Tegenwoordig dient het oude keizerlijke paleis als het zomerverblijf en toevluchtsoord van Regent Baldemar van Autorie, wanneer hij niet druk is met het besturen van Elbaria.

Nabij de stad is de magiërs academie voor Duistermagie en Vuurmagie gevestigd. Vele magiërs hebben gestudeerd in deze prestigieuze school, die zich na het einde van de burgeroorlog niet meer richt op necromantie.

4.1.5. HALFLINGENLAND

Na een lange bezetting tijdens de burgeroorlog, en daarna een zware tijd onder de Solaarse bezetters, is de reconvalescentie een tijd van geweldige opleving geweest voor Halflingenland. Zowel de natuur als de bevolking zijn bezig met een geweldige inzet om hun land opnieuw op te bouwen. Halflingenland en Heuvelen zijn in een nauwe samenwerking om dit mogelijk te maken.

4.1.6. HEUVELEN

De Halflingen uit Heuvelen zijn daar tijdens de burgeroorlog gedwongen naartoe gebruikt door het Autoriaanse regime. De halflingen zijn daar gedwongen om te werken in de mijnen, maar hebben het juk van onderdrukking van zich afgeworpen. Sinds de eenwording hebben de halflingen in Heuvelen en die Halflingenland zich grotendeels verenigd.

Zonnetempel

Een oud, verlaten complex voor de Zonnegod. Deze verlaten vormen een belangrijke kern tijdens de Solaarse invasie, en zijn daarna weer volledig verlaten. Slechts een enkeling gaat hier nog naartoe.

4.1.7. 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. De Woestijn de Leegte is een bron van sieraden en edelstenen, evenals magische voorwerpen die door de beroemde gildes gemaakt worden.

Kalis

Tijdens de re-emanentie zijn Kalis, en het Bolwerk der Paladijnen grotendeels vernietigd. Gezien de Enobi dit als een van de grootste oases gebruikten, is reizen door de woestijn moeilijker geworden dan ooit.

4.1.8. TIER

Deze zacht glooiende provincie bestaat uit sporadische loofbossen en groene weiden. Dit is ook de reden waarom deze provincie bekend staat om haar dierhouderijen en de productie van vlees, melk, paarden en lastdieren.



Nieuw Galde

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 de grootste en drukste stad van Elbaria, waar mensen uit het hele land te vinden zijn. Het is tevens de enige stad die de Schaduw van Dao ongeschonden overleefd heeft, en is daarmee verreweg de drukst bevolkte plaats in heel Elbaria

4.1.9. MASEACH

Deze provincie ligt in het noordoosten van Elbaria en bestaat voor het grootste deel uit natte grassige vlaktes en moerassen. Productie van hout, vlas, en stoffen is de belangrijkste industrie in Maseach.



Maeghelhinsk

Tijdens de re-emanentie is Maeghelhinsk vernietigd door de Schaduw van Dao. Een restant van de lokale adel en de handelshuizen leeft nu in de zeevaarderscultuur, De kennis voor het maken van Luchtschepen is vermoedelijk verloren gegaan met de stad, evenals de vooruitstrevende cultuur die deze stad uitte.

De restanten van de Schaduw die hier nog steeds zijn, zijn een groot gevaar voor de scheepvaart, wat gezien de ligging, een probleem vormt voor de handel van de gehele noordkust van Elbaria.

Oeterwald/Glitterwoud

Toen de Schaduw van Dao over de wereld heerste, heeft dit voor een bijzondere mutatie geleden bij deze wouden. Deze beide bossen zijn samengegroeid totdat ze één geheel vormden. Hierbij hebben ze vele kleine dorpen overwoekerd die zich hiertussen bevonden. Vandaag de dag zijn deze wouden nog altijd niet van elkaar gescheiden en het ziet ernaar uit dat dit zo zal blijven. De namen Oeterwald en Glitterwoud zijn nog steeds gebruikelijke namen, al spreken ze nu eerder over het oostelijke en westelijke kant van het woud respectievelijk.

4.1.10. 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. Tegenwoordig ziet met Thiun als landelijk en rustiek, waar vooral houthakkers en boeren wonen.

Kosma

In de ruïnes van de oude stad Kosma, tussen de restanten van de necroplaag en nabij de magiërsacademie die al deze problemen ternauwernood overleefd heeft, hebben de

Hoeders de Balans hun thuis gevonden. In de laatste jaren is de duistere energie bijna volledig verdwenen, maar niemand heeft nog een poging gedaan om de ruïnes te herwinnen.

Metheos / Aeropolis

Metheos is een stad met een rijke maar tragische historie. Tijdens de Eerste Chaosoorlog werd de stad overgenomen door chaos en werden de Meteoren als vluchtelingen over het land verspreid. Hoewel de oude inwoners van Metheos nog steeds sterk in de magie waren, rustte er op hen een vloek waardoor er eerst bepaalde handelingen gedaan moesten worden voordat magie kon worden uitgesproken. Ook de kinderen van deze vluchtelingen erfden deze vloek. Door de acties van de helden van Elbaria werd ongeveer tien jaar geleden de stad verwisseld met Aeropolis. Waar Metheos zich op dit moment bevindt, is niet duidelijk.

Aeropolis is een magische stad, bevolkt door de Magnatio, een vorm van luchtelementalen. Tijdens de re-emanatie probeerden de inwoners van de stad dit ritueel te verplaatsen om te ontsnappen aan de schaduw van Dao. Dit ritueel lukte maar gedeeltelijk, waardoor de stad enkele kilometers verderop neerkwam op een lokaal dorp, met honderden doden tot gevolg. In de huidige tijd wordt Aeropolis weer Metheos genoemd en is het een van de grote steden in Elbaria. De stad staat bekend als een baken van civilisatie, van waaruit de omgeving de afgelopen jaren langzaam maar zeker weer is opgebouwd. Naast mensen wonen in de stad nog steeds de Magnatio, die zonder veel problemen een plek in de samenleving hebben gevonden.

4.1.11. 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.

Cheopolis

De magiërs academie van aardemagie is hier gelegen. Sinds de vernietiging van Sprakknapparana is Cheopolis explosief gegroeid. Het constant opkomen van monsters uit de Schaduw heeft de aarde magiërs er toe gezet om een reusachtige muur rond de stad op te werpen

Sprakknapparana

Deze stad is vernietigd door de Schaduw van Dao, waarmee het grootste deel van deze provincie onbewoond is geworden, met uitzondering van Cheopolis.

4.2. KRA'AST

Waar houdt Mor-Darak op en begint Kra'ast is een vraag voor de eeuwen? De beste gok is waar de dwergen boven de grond wonen, begint Kra'ast. Qua geografie is er

weinig verschil met Mor-Darak. Het is één grote bergketen met een paar havens aan de kust. Maar hier zijn daadwerkelijk dorpen en steden op de bergen gebouwd.

De architectuur van Kra'ast valt veel buitenstaanders als eerste op, want Kra'ast wordt bevolkt door twee groepen. Dwerfen en reuzen die in harmonie samenleven maar door hun hoogteverschil erg raar naast elkaar leven. Veel gebouwen hebben dan ook twee deuren en ramen op verschillende hoogtes op dezelfde verdieping.

Over heel Kra'ast hangt een bijna onnatuurlijke kalmte. Dit geeft de inwoners de kans om rustig aan hun passie en aanleg te ontdekken en deze samen te voegen tot een levensdoel. Raar genoeg is dat voor de Reuzen vaak de wereld verbeteren door het Magisch Vervuult Gebied te gaan opruimen.

4.3. MOR-DARAK

Mor-Darak ziet er van buiten uit als één grote bergketen met een paar havens aan de voet van de berg die naar epische poorten leiden. Dit komt omdat het overgrote deel van Mor-Darak ondergrond ligt.

Het Koninkrijk van Mor-Darak bestaat uit epische hallen en zalen die versierd zijn met de verhalen van het verleden. In Mor-Darak wordt de geschiedenis niet verteld, maar gehouwen uit steen en gesmeed in metaal. Deze hallen en zalen zijn verbonden met enorme gangen die in alle dimensies gaan. Want niemand wil het op zijn geweten hebben dat ze het standbeeld van de koning horizontaal hebben moeten verplaatsen.

Eens in de zoveel tijd krijgt een groep Dwerfen het idee dat het tijd is voor een nieuwe koning. Als dit gebeurt gaat deze groep naar de relikwieënhal en moet een dwerg zich bewijzen door de relikwieën van zijn voorgangers te hanteren. Dit zorgt voor een nieuwe koning of een hoopje as waarna de groep afdruipt.

Verder is het afgeraden om te ver van de beschaving af te drijven omdat Skaven aanvallen een reëel gevaar zijn in de periferie.

4.4. MAGISCH VERVUILD GEBIED

Het magisch vervuuld gebied bevindt zich aan de overkant van de zee van Smaragd, ten noorden van Elbaria. Dit gebied is ontstaan na de Verbrokkeling van het Theotische rijk, en is zo vervuuld 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.

Yurp

Dit eiland binnen het magisch vervuild gebied is een van de stabielere plekken. Het is niet veilig, maar de gevaren blijven grotendeels op hun plek, waardoor het gevaar voorspelbaarder is. Mijnwerkers in loden pantser graven hier naar het befaamde Yurpsteen: een goede krachtbron voor bijzondere voorwerpen en een gewild goed onder magiërs omdat deze steen mana bevat en kan opslaan.

4.5. ILLATRIA

Illatria is het grote Elfenrijk dat samen met Kra'ast en Mor Darak op het continent ten oosten van Elbaria ligt. Illatria is een geografisch mysterie voor de Elbarianen. Niet alleen hebben de landschappen de neiging om erg extreem te zijn en snel te wisselen. De bevolking woont erg sporadisch maar geconcentreerd. In Elbaria heb je vaak gehuchten aan wegen. In Illatria kan je dagen reizen op wegen tussen twee steden zonder iemand tegen te komen. Dit zorgt voor tegelijk een vol en leeg gevoel voor buitenlanders. Dit is één van de redenen dat er een verschil zit tussen leven in Illatria op papier en in de praktijk.

Op papier is Illatria een erg hiërarchische samenleving. Iedereen kent zijn plekje en weet in theorie wie er boven en onder hem staat op de sociale ladder. Deze ladder gaat als volgt.

1. Het huis van de Koning/The Praised House

Een huis binnen dit stelsel is in principe één familie. Maar met aantrouwen en inmiddels een paar generaties sinds het oprichting van dit stelsel is één familie een groot begrip en zitten er veel takken aan. Dit huis levert alle adel van Illatria en de meeste van hun consorten.

2. De andere huizen van Illatria met House of the Sun bovenaan en House of the Moon onderaan. De 22 andere huizen wisselen van positie door veranderingen in aanzien.

Ook hier geldt dat de term familie een groot begrip is.

3. Elfen met nuttige vaardigheden die niet officieel lid zijn van een huis. Beter bekend als Ongebonden of Unbound elves.

Hier ontstaan de duidelijkste verschillen tussen papier en praktijk. Een Ongebonden die werkt voor de Praised House (of één van de andere hoge huizen) is in de praktijk nog steeds lager dan iemand van de House of the Moon. Want je bent hoger op de

ladder als je een onderdeel bent van een huis. In de praktijk is niemand van een lager huis zo stom om zijn of haar rang te gebruiken tegen een Ongebonden die werkt voor een hoger geplaatst huis.

4. Overige huisloze Elfen.

Het plebs, geen onderdeel van een huis en geen nuttige vaardigheden waardoor je soms wordt ingehuurd. Maar je betaalt belasting en doet mee aan de hiërarchie dus je mag je zelf trots Illatriaan noemen en jezelf beter vinden dan de groepen onder je.

5. Elfen die niet in Illatria wonen.

Ook hier is een groot verschil tussen papier en praktijk. Deze categorie geldt officieel voor Elfen die geboren en getogen zijn buiten Illatria. In de praktijk zijn er ook groepen Elfen die op Illatriaans grondgebied wonen maar geen belasting betalen en niet meedoen met het hiërarchische gedoe van de rest. Dus worden ze uitgesloten van de Illatriaanse samenleving maar wonen wel op Illatriaans grondgebied. Vaak koppelen deze Elfen hun identiteit aan lokale omstandigheden en noemen zichzelf Ijs elfen, Water elfen, Vuurelfen enz.

6. Duisterelfen.

Een groep gecorrumpeerde elfen heeft een coup gepleegd op de Praised House. Hierbij zijn veel leden van dit huis overleden. Een deel van deze elfen is na deze aanslag verdwenen in de grotten onder Illatria met hun families. Volgens legendes is hun huid paars geworden door de corruptie, de schande of het leven onder de grond.

Illatria is een geweldig land dat je zeker een keer moet bezoeken. Maar verwacht verbaasd te worden door het landschap en de cultuur.

4.6. VOLKSREPUBLIC SOLARIA

De Volksrepubliek Solaria stond in het verleden ook wel bekend als het land van de Gouden Zon, het thuis van de Solaren. Het ligt aan de andere kant van de oceaan en men zegt dat het meer dan honderd dagen zeilen is om het te bereiken. De inwoners van Elbaria maakten voor het eerst kennis met de Solaren tijdens de Solaarse invasie, waarbij het continent werd overweldigd met superieure technologie en een goed georganiseerd leger.

Na de dood van de Zonnekeizer, de oude goddelijke leider van de Solaren, ging het land door een gewelddadige revolutie. Alle priesters en andere religieuze figuren van de Zonnekeizer werden vermoord of uitgeleverd aan de naties die de Solaren hadden aangevallen. Het bleek dat de priesters, uit naam van de Zonnekeizer, de Solaren al zo lang onderdrukten dat er geen genade meer voor hen was.

Na de revolutie ontstond al snel een nieuwe vorm van bestuur, waarbij het volk een sterke invloed heeft via een gecompliceerd systeem van gekozen vertegenwoordigers. Het kastensysteem, waaronder de Solaren jarenlang gebukt gingen, is ook afgeschaft; iedereen heeft nu dezelfde rechten en plichten. Veel Solaren dragen nog de littekens op hun gezicht waar vroeger de strepen getatoeëerd stonden die hun kaste representeerden.

De Volksrepubliek is technologisch aanzienlijk verder ontwikkeld dan Groot-Elbaria. Over de oceanen varen grote schepen die door stoom worden voortgedreven en in manufactorems worden grote hoeveelheden goederen geproduceerd voor alle inwoners van de republiek. Met behulp van alchemie worden de meest wonderlijke uitvindingen gedaan. Op het gebied van magie loopt de Volksrepubliek echter flink achter op de rest van de wereld. Onder de Zonnekeizer was het beoefenen van andere vormen van magie namelijk streng verboden. Religie wordt binnen de republiek nog steeds met een schuin oog bekeken, maar in tegenstelling tot het aanbidden van de Zonnekeizer is het wel onder voorwaarden toegestaan.

De afgelopen jaren hebben de Solaren zich vooral gericht op hun eigen land en al vrij snel na de dood van de Zonnekeizer werden alle Solaarse troepen van het continent teruggetrokken. Sinds enige tijd zijn er weer kleine groepjes Solaren op het continent te vinden. Deze kunnen verbonden zijn aan de verschillende Solaarse ambassades die recentelijk in Groot-Elbaria en de omliggende landen zijn opgericht, of het betreft Solaren die gebruikmaken van hun nieuw verworven recht om hun thuisland te verlaten.

5. KROON EN ADEL

5.1. DE KROON

In Elbaria bestaat een Feodaal stelsel. Dat betekent dat een leenheer het land bezit en dit in leen geeft aan een vazal in ruil voor trouw, militaire en financiële steun en bestuurstaken. Een vazal mag met het land doen wat deze wil en nodig vind, maar moet wel geld en/of soldaten sturen aan diens leenheer wanneer dat nodig is. In Elbaria is de officiële vorst Koning Karstav, maar zijn officiële taken worden waargenomen door Regent Baldemar.

Het gezag van de koning, de wetten en alles wat daar aan verbonden is wordt “De Kroon” genoemd. De Kroon is niet alleen Karstav of Baldemar, maar ook iedereen in hun hofhouding die voor hen spreekt. Binnen Elbaria dient alle adel zich aan de Kroonwetten te houden, maar het staat hen vrij eigen wetten te maken die binnen de Kroonwet passen.

Ondanks dat de Adel een groot aantal plichten heeft, zoals het onderhoud van wegen, veilig houden van het landgoed, beschermen van handel, etc, heeft de Kroon ook een eigen militaire macht, De Kroonwacht, die de grote wegen bewaakt, de landsgrenzen veilig stelt en andere zaken van nationaal belang afhandeld.

De Kroon kan een Maarschalk aanstellen over een bepaald gebied, welke het bevel kan voeren over (bijna) alle lokale troepen. Dit wordt alleen in tijden van grote nood gedaan.

5.2. DE ADEL

Onder de Kroon bestaat een groot en complex stelsel van adellijke rangen, die grofweg te verdelen zijn in Hoge Adel en Lage Adel. Het verschil tussen deze twee is of men zelf vazallen heeft. Hoge adel heeft altijd één of meer vazallen. Lage adel heeft geen vazallen.

5.2.1. ONAFHANKELIJKE ADEL

Een lid van de adel die direct onder de koning dient staat bekend als “onafhankelijke adel”, omdat deze direct verantwoording aflegt aan de koning, zonder tussenkomst van anderen. De onafhankelijke heeft grotendeels hun landgoed direct van de kroon gekregen, of deze zelf bevrijd en ontgonnen. Hoewel zij op papier verantwoording afleggen aan de kroon, zijn ze praktisch volledig eigenaar van hun landgoed, zonder leenheer die direct toezicht houdt.

5.2.2. ADELLIJKE RANGEN

Binnen de adel bestaan verschillende rangen. De Lage Adel kent de rangen Jonker, Ridder, Baronet, Baron, Burggraaf, en Graaf, in oplopende volgorde. De Hoge adel kent de Markies, Hertog, Groot Hertog en (soms) Prins.

Adellijke rangen zijn erfelijk, maar kunnen ook verkregen worden. Het grootste deel van de huidige adel in Elbaria is recent tot de adel verheven en staat bekend als de “nieuwe adel”. Het kleine deel dat de positie al had voor de re-emanatie is de “oude adel”.

Kinderen van adel hebben altijd minimaal de rang van Jonker, dit is een rang die geen verantwoordelijkheden of privileges kent. Wanneer een persoon van adel land bezit, krijgt deze de rang van Ridder.

Het landgoed van een Ridder bestaat over het algemeen uit een gehucht, omringd door onontgonnen en woest land, met misschien een zandpad naar een gemiddeld dorp dat bestuurd wordt door een lid van hogere rang. Naarmate het landgoed groeit in macht en aanzien, kan de adel een hogere rang verdienen. Hierbij is niet alleen belangrijk om invloedrijk, welgesteld en militair machtig te zijn, maar ook om als dusdanig erkend te worden.

Aangezien de rang van een adellijk lid afhankelijk is van (het aanzien van) hun landgoed, is het dus mogelijk voor adel om te stijgen in rang en aanzien door het ontwikkelen van hun landgoed, of door het verkrijgen van meer of beter land. Gezien de grote verlaten en verwoeste gebieden binnen Elbaria is dat laatste een populaire methode, mits dit goedgekeurd wordt door de Kroon en/of de lokale hoge adel.

5.2.3. LEENHEER KEUZE

Gezien het grote aantal nieuwe adel binnen Elbaria, waarvan de meerderheid onafhankelijk is, heeft regent Baldemar het Decreet van Verbintenis afgekondigd. Het doel is om meer sturing en stabiliteit te brengen binnen de adel, iets wat de Oude Adel ziet als een achterbakse manier om meer persoonlijke macht te verkrijgen onder hogere adel.

Het Decreet maakt het voor onafhankelijke adel mogelijk om een “mentor” te kiezen, en daarmee een “mentee” te worden. Hoewel dit netjes verwoord staat in het decreet, is een mentor niet meer dan een vrijwillig leenheer. De mentor en mentee hebben alle rechten en plichten die een leenheer en vazal naar elkaar hebben, behalve dat hun verplichtingen na twee jaar aflopen. Na deze twee jaar kunnen beiden opnieuw met elkaar in zee gaan, of anders beslissen.

6. GROEPEN EN ORGANISATIES

Binnen het koninkrijk Elbaria bestaan er vele organisaties, instanties, bedrijven en groepen. Dit hoofdstuk beschrijft enkele grote, machtige en relevante groepen.

6.1. DE KROONWACHT

Koninkrijk Elbaria krijgt haar legermacht voornamelijk uit de feodale toezeggingen van de adel. Elke vazal is verplicht, in tijden van nood, een bepaalde hoeveelheid troepen toe te wijzen aan hun leenheer, of aan een Maarschalk die door de Kroon is aangesteld, die de leiding heeft over acties binnen het gebied.

Toch zijn er verplichtingen die de Kroon direct moet vervullen, en daarvoor is de Kroonwacht. Deze legermacht is alleen trouw aan de Kroon, wat door sommige adel wantrouwend aangekeken wordt. De Kroonwacht houdt zich voornamelijk bezig met het bewaken van de grote wegen die de verschillende adellijke gebieden verbinden, het bewaken van belangrijke havens, grensposten en natuurlijk het bewaken van de Koning en diens hofhouding en bezit.

6.2. HET HANDELS- EN KOERIERSGILDE

Het Handels- en koeriersgilde (in de volksmond nog steeds het koeriersgilde genoemd) is gevormd uit het handelsgilde en het koeriersgilde en is zeer trouw aan het Koninkrijk Elbaria, maar werkt niet officieel voor de Kroon. Tijdens de Schaduw van Dao was er grote chaos in het koninkrijk, en het gevaar tussen verschillende steden werd steeds groter. Om broodnodige handel mogelijk te maken werden de betrekkingen tussen het koeriersgilde en het handelsgilde steeds nauwer, totdat deze uiteindelijk samengegaan zijn na het overlijden van de gildemeester van het Handelsgilde bij de val van Maeghelhinsk.

Het koeriersgilde is verantwoordelijk voor het vervoeren van vrachten, het organiseren van bewaakte karavanen, het beheren van de handelsbussen in alle steden en dorpen en het bezorgen van post. Gezien hun brede betrekkingen bij alle handel is niet ongewoon om te zien dat er in opdracht van koeriersgilde wegen en bruggen gebouwd worden.

Enige toestemmingen die het koeriersgilde verkregen heeft tot het verzamelen van geheime informatie tijdens de Solarenoorlog zijn officieel ingetrokken en geruchten dat dit niet zo is zijn volgens gildemeester Catharina Neulaand "niet onderbouwde zwartmakerij". Het Koeriersgilde neemt haar postgeheim zeer serieus.

6.3. SCHERPRECHTERS

Scherprechters zijn officieel aangesteld door de Kroon om recht te spreken in de rechteloze gebieden. Gezien het grote deel van Elbaria dat praktisch rechteloos is, zijn scherprechters graag geziene gasten onder de lokale bevolking. Ze hebben het recht om de kroonwet direct toe te passen als er geen (of geen correcte) toepassing van deze wet is.

Lokale adel is vaak minder blij met de komst van een scherprechter, aangezien een scherprechter niet altijd dezelfde interpretatie van de kroonwetten heeft als de adel. Ook kunnen lokale wetten het uitoefenen van het beroep van de scherprechters moeilijker maken.

Scherprechters hebben het recht en de plicht direct recht te spreken, wat ervoor gezorgd heeft dat er een groot verschil zit tussen individuen. Sommige scherprechters staan bekend als zeer eerlijk en vergevingsgezind, terwijl anderen angst inboezemen met hun hardhandige besluiten.

6.4. AMBACHTSGILDEN

Binnen het koninkrijk bestaan vele ambachtsgilden, van smeden, koks en houtbewerkers tot alchemisten en touwslagers. Hoewel gilden geen alleenrechten hebben op het uitoefenen van een ambacht, heeft een ambachtslid met een gidelidmaatschap vaak meer aanzien en meer toegang tot kennis en grondstoffen.

Een groot aantal onderscheidende kopers zal twijfelachtig kijken naar een product dat gemaakt is door een persoon die geen lid is van een ambachtsgilde, waardoor de gilden toch zeer belangrijk zijn in de praktijk. Met name het alchemisten gilde geniet binnen Elbaria veel aanzien. De meeste gilden hebben grootse namen en titels.

Vaak zijn er lokale gilden die nauwe verbanden hebben met een grotere organisatie, zoals het Ijzersmedengilde van Karakhamount, die verbonden zijn met het Koninklijk Gilde der Zwart- ende Fijn Smeden van Groot Elbaria. Hoewel geen van beiden officiële macht heeft, zijn de onofficiële invloeden van de gilden zeer belangrijk. Gilde lidmaatschap is voor velen van levensbelang, en het halen van een proeve is voor veel ambachtslieden een zeer belangrijk deel van hun carrière.

6.5. PRIESTERORDE

Voor de chaos-bezetting had Elbaria één grote priesterorde. Hun hoofd-tempel en hogepriesters waren gevestigd in Kitharan. Door de verdwijning van Kitharan tijdens de bezetting ging de organisatie echter verloren en ook na de terugkeer van Kitharan werd de priesterorde niet weer ingesteld. In plaats daarvan nam de orde der

Paladijnen, die in het laatste jaar van de bezetting weer was opgericht hun plaats over. In het grote complex nabij Kalis was de paladijnenorde gevestigd en ook de hogepriester van Elbaria genoot daar van zijn pensioen. Bij de re-emanentie werd een groot deel van Kalis verwoest en ook een belangrijk deel van het paladijnencomplex werd vernietigd.

In het Glitterwoud, in de nabijheid van de tempel van Thorvus werd een nieuwe priester- en paladijnenorde opgericht. Beide ordes werken hedentendage samen om de priesters en paladijnen in Groot-Elbaria te verdedigen en te verenigen.

De priesterorde wordt geleid door een raad van vijf hogepriesters van de pantheogoden. Daarnaast zijn er verschillende orden die zich bezighouden met de organisatie en administratie van de priesterorde. Zo is er bijvoorbeeld de Orde der Gevestigden die zich richt op communicatie en registratie met en van kloosters, een Orde der Reizenden, die zich richt op de communicatie met, en aansturing van, de verschillende rondreizende priesters en een Orde van het Rijk die zich richt op diplomatieke en materiële banden met het koninkrijk. Veel jonge priesters bezoeken eerst de nieuwe hoofdtempel bij het Glitterdorp voordat ze hun reizend bestaan beginnen.

Naast de priesterorde is de orde de paladijnen gevestigd. Deze orde wordt geleid door een Grootmeester en zijn verschillende meesters. De Grootmeester houdt zich bezig met het algemeen dagelijks bestuur en de verschillende meesters hebben elk hun eigen taak binnen de orde. Zo is er een sterke administratieve tak alsook een tak die zich bezighoudt met het opleiden van nieuwe paladijnen.

Zo ongeveer alle paladijnen in Elbaria zijn aangesloten bij de orde der paladijnen en ook de grote meerderheid van priesters in Elbaria is onderdeel van de priesterorde. Er zijn echter altijd uitzonderingen, en zowel priesters als paladijnen kunnen op zichzelf bestaan zonder de ordes.

Aanhangers van de Chaosgoden kennen geen priesterorde, en zijn bijna altijd op zichzelf aangewezen, een situatie die hun goed bevalt.

6.6. MAGISCHE ACADEMIES

Door het land heen bestaan verschillende academies waar les wordt gegeven aan bewandelaars van de elementaire paden. De meeste academies specialiseren zich in één of twee van de elementen. Op de academies worden er andere zaken bestudeert die verbonden zijn met elementaire magie, zoals runes, rituelen en magische constructen. De volgende magische academies bestaan er binnen Groot-Elbaira:

Klatch

Een academie die zich specialiseert in het element vuur. De academie staat bekend om het aandeel dat het heeft geleverd in de strijd tegen de Solaren. Naast de academie staat een grote vulkaan, die sinds de strijd met de Solaren af en toe weer erg actief lijkt.

Meudeleunde

Deze academie bevindt zich op het eiland Smeug binnen de eilandegroep Meudeleunde. Op deze academie wordt lucht en watermagie beoefent en worden magiërs opgeleid tot mist kijkers (magiërs die schepen door de dichte magische mist om Meudeleunde heen kunnen loodsen).

Cheopolis

Gebouwd in de ruïne van een oude Theotische stad en gespecialiseerd in het element aarde. Om de academie heen is een kleine nederzetting ontstaan,

Brandgat

Deze academie specialiseert zich in de elementen duister en vuur. De reputatie van deze academie is aan de wat macabere kant, ondoden worden hier regelmatig opgewekt. Tijdens de Solaarse oorlog waren de academie en haar ondoden de enige reden dat de stad Brandgat niet viel.

De Glazen Naald

Deze academie bevindt zich ergens in de woestijn der leegte en onderwijst magiërs in het element licht. Niemand weet exact waar deze academie zich bevindt maar het wordt gezegd dat ieder die waardig is en op zoek gaat hem zal vinden.

6.7. HOEDERS DER BALANS

De Hoeders der Balans zijn een relatief nieuwe orde binnen Elbaria. Deze orde haar eigen set van regels, normen en waarden, waarbij het belangrijkste goed het behoud van de balans in de wereld is. Dit kan gaan over de balans tussen het groen en het rot of de balans tussen magische wezens en mensen. 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.

6.8. GYMNASIA

Door Groot-Elbaria heen bestaan sinds enige jaren verschillende gymnasia. Op deze plekken trainen avonturiers, strijders en soldaten in fysieke en mentale disciplines. Voorbeelden hiervan zijn spoorzoeken, verschillende vormen van strijdkunst en militaire strategie. Veel van deze gymnasia ontstonden tijdens of direct na de Solarenoorlog op initiatief van de Elbariaanse kroon. Tijdens de oorlog werd namelijk gemerkt dat er een sterk tekort was aan goed getrainde lieden om het land te verdedigen. De volgende gymnasia zijn in Groot-Elbaria te vinden:

Nieuw Galde

Het eerste en grootste gymnasium van het koninkrijk. Dit gymnasium staat voornamelijk bekend vanwege de grote hoeveelheid alumni die werk vinden in de kroonwacht.

Hooglanden

Op de Hooglanden is strijd in alles dagelijkse kost. Om het natuurlijke instinct van de Hooglanders wat aan te scherpen en gebruik te maken van hun talenten is dit gymnasium destijds opgericht. Dit lukt met wisselend succes, maar de plunderingen op Elbariaans grondgebied zijn sinds de oprichting significant afgenomen.

Metheos

Metheos staat het meest bekend om haar magiërs, maar al snel ontstond bij de machthebbers van Metheos het besef dat er ook fysieke strijders nodig waren om de stad te verdedigen. Het Gymnasium staat vooral bekend om de woudlopers die hier opgeleid worden om de wildernis rondom Metheos te temmen.

Tempel van Thorvus

Bij het hoofdkwartier van de nieuw opgerichte priesterorde is ook een gymnasium gebouwd om paladijnen op te leiden. Een bedevaart naar de restanten van het oude bolwerk der paladijnen is onderdeel van het proces om een paladijn te worden.

Dilgt

De stad Dilgt is door de jaren heen steeds belangrijker geworden, vanwege de vele oorlogen die in Istrië zijn uitgevochten was het alleen maar logisch dat hier een gymnasium zou worden opgericht. Binnen het Gymnasium worden veel avatars opgeleid, voortkomend uit de avatartraditie van het oude Authorië.

6.9. VERENIGDE ACADEMIE DER WIJZEN

De Verenigde Academie is een organisatie van professoren, docenten, onderzoekers en andere wijze lieden. Tijdens de re-emanentie ontstond de behoefte aan zekerheid over de wereld en haar werking. Door heel Elbaria ontstonden kleine groepen onderzoekers die probeerden enige vorm van zekerheid te bieden. Tijdens de Reconvallescentie bloeiden deze groepen op; de wereld was sterk veranderd en er waren vele nieuwe dingen te ontdekken. Onder patronage van de kroon werden deze groepen samengevoegd tot een officiële organisatie met het hoofdkwartier in Adin en kleinere posten verspreid over het gehele koninkrijk.

Het is tegenwoordig niet vreemd om expedities of onderzoekers van de academie tegen te komen in de wildere gedeelten van Groot-Elbaria. Het staat iedereen vrij om zich bij de academie aan te sluiten; afhankelijk van de kennis die men wil vergaren, dient wel een entree-examen te worden afgelegd. Het staat ieder lid van de academie vrij om zijn eigen onderzoek uit te voeren, zolang dit de totale kennis van de wereld maar vooruit helpt.

Veel onderzoekers aan de academie houden zich bezig met magie en bovennatuurlijke zaken, maar er zijn er ook genoeg die zich richten op meer aardse onderwerpen. Veel leden van de academie werken naast onderzoeker ook als adviseur voor de kroon of andere edelen. De wijzen geven advies over uiteenlopende zaken: van de beste manier om een brug te bouwen, tot hoe de meeste belasting uit de lokale boeren gehaald kan worden, of hoe een plaatselijke ondoden plaag het best bestreden kan worden.

Kwade tongen beweren dat de wijzen van de academie steeds meer invloed proberen te vergaren om het koninkrijk te sturen of zelfs over te nemen. Dit is natuurlijk iets wat de academie altijd sterk heeft ontkend.

7. MACHTEN EN KRACHTEN

7.1. GODEN

7.1.1. CREATIE VAN DE GODEN

Elbaria kent verschillende goden met één oorsprong. In een grijs verleden werden het universum en de werelden geschapen door de oergod Dao. Dao schiep vervolgens vijf kinderen om, met hem, zijn schepping te sturen. Dit waren Draham, god van de Natuur en het Leven, Mhadriana, godin van de Vrede en het Recht, Ackalha, god van Wilskracht en Bescherming, Annanna, godin van Liefde en Verbondenheid en Ehrana, godin van Wijsheid en Begrip. Vervolgens creëerden de vijf goden het proto-volk ter ere van hun vader en Dao gaf hun creatie zijn zegen.

Lang leefden de goden in vrede en balans in de Wereld van de Goden. Tot er van buitenaf een gat geslagen werd in hun wereld waardoor zeven elementaire draken binnen kwamen en zich in de verschillende werelden vestigden. Dit gat, waarin een orkaan woedt, leidt naar buiten waar chaos heerst. Dit gat werd Het Oog van Chaos genoemd. In een poging de chaos te begrijpen, dook Dao in het Oog van Chaos en liet creatie achter in de zorg van zijn kinderen.

7.1.2. HET OOG VAN CHAOS

Op een gegeven moment, terwijl Ehrana wacht hield bij het Oog van Chaos, kwam Dao terug. Hij was echter veranderd. Hij was nu waanzinnig en was de dood- en chaosbrenger geworden. Hij doodde Ehrana, stortte chaos corruptie uit over de leden van het proto-volk die aanwezig waren en trok de wereld in. Zo werd Ehrana de eerstgestorvene en toen zij in de Wereld van de Doden aankwam werd zij de godin en hoeder van de gestorvenen.

De overgebleven goden besloten om de chaos gecorrumpeerde leden van het proto-volk in de Wereld van de Levenden te plaatsen. Uit hen ontwikkelden zich vervolgens de verschillende rassen op Ulk. Dao maakte chaosdemonen en -prinsen om hem te helpen zijn creatie te vernietigen. Dao viel vervolgens de Wereld der Goden aan en daar werden Ackalha en Annanna gedeeltelijk gecorrumpeerd door chaos. Ackalha werd de god van de bloedige strijd en Annanna werd godin van liefde en lust.

Om de wereld van de goden te beschermen tegen Dao en zijn demonen, verhieven de goden één lid van het proto-volk, Rhurhun, tot god en hij werd god van Kennis en

Wetenschap. De vijf goden voerden een ritueel uit waardoor Dao, en zijn chaos en dood, niet langer toegang hadden tot de Wereld der Goden.

Vanaf dat moment streed Dao met zijn demonen met Ehrana in de Wereld van de Doden om de zielen van de gestorvenen en probeerde hij, in de Wereld van de Levenden, de verschillende rassen en volken aan zijn kant te krijgen. Vanuit de Wereld der Goden hielpen de vijf goden, nu de patheongoden genaamd (samen met Ehrana) de stervelingen om zich te verdedigen tegen Dao en de corruptie van chaos.

7.1.3. ONTSTAAN VAN DE CHAOSGODEN

Deze situatie hield lang aan tot Dao en zijn volgelingen het land Elbaria innamen. De vijf demonen prinsen, door Dao geschapen, wilden niet langer slaaf zijn van hun vader. In het diepste geheim werd een complot gesmeed tussen de demonen prinsen en de pantheon goden. Dit complot werd uitgevoerd en een sterveling, gewapend met een machtig, goddelijk wapen, wist Dao fataal te verwonden waarna de demonen prinsen zich op Dao wierpen. Zij trokken elk een deel van zijn goddelijke chaos van hem en claimden dat voor zichzelf. De vijf demonische prinsen werden de nieuwe chaos goden: Orgha, de listige. Arranea, de wever, Morthus, de wetende. Pipsqueak, de bruto en Ash-Fhana, de wellustige. De goddelijke chaos van Dao gaf hen elk een deel van de chaos kracht, waardoor ze zichzelf gelijk vonden aan de pantheon goden.

In zijn sterven was Dao nu ontdaan van chaos corruptie en nam afscheid van zijn kinderen. Overleden en krachteloos voegde hij zich bij Ehrana in de wereld der doden. In hun verdriet om de dood van hun vader Dao, wendden de pantheon goden zich gedurende een jaar af van de wereld. In datzelfde jaar, leerden de nieuwe chaos goden hun nieuwe kracht kennen.

7.1.4. NIEUWE CHAOSGODEN

Enige jaren later had Morthus ambities en probeerde, via het Oog van Chaos, meer chaos kracht naar zich toe te trekken waardoor het Grijs, dat de ruimte tussen de werelden vult, verzwakt werd. Deze poging werd tenietgedaan en Morthus werd verslagen teruggeworpen in de wereld der doden. In zijn verzwakte toestand werd hij overrompeld door een ambitieuze chaos demon die zijn goddelijke chaos van hem afnam en een nieuwe chaos godin werd, de Dochter.

Door Morthus poging was ondermeer ook de balans tussen Groen en Rot, krachten van leven en dood in de wereld van de levenden, verstoord. Pipsqueak, nu bekend als Kaaskop, kreeg problemen met manifestaties uit het Rot. Hierdoor werd hij ook verzwakt en ook hij werd door een krachtige, ambitieuze chaos demon aangevallen en van zijn goddelijke chaos kracht beroofd. Deze demon nam zijn plaats als chaos

god in en noemde zich De Generaal. Vreemd genoeg lijkt het erop dat het volk der Skaven nog altijd Kaaskop aanhangt en dat ook hun priesters nog steeds krachten van Kaaskop ontvangen.

7.1.5. DE GODEN VANDAAG

Tijdens de Re-emanentie werden grote delen van de werelden beschadigd. Maar uiteindelijk werd de waanzin van chaos die in Dao aanwezig was geweest en nu de vorm van een voormalige hogepriester van Elbaria had aangenomen en zichzelf de Schaduw van Dao noemde, verslagen door de pantheogoden met hulp van de Dochter en de Generaal, de elementaire draken en verschillende stervelingen, en onherroepelijk uitgewist. Het Grijs werd hersteld en een nieuwe balans ontstond in en tussen de werelden.

Het volk van Elbaria, Mor-Darak, Illatria en Kra-Ast volgen en vereren nu de pantheon goden, waar nu ook Ehrana volledig toe behoort. Dit zijn :

- Draham: god van Natuur en Leven
- Mhadriana: godin van Vrede en Rechtvaardigheid
- Ackalha: god van Strijd en Bescherming
- Annanna: godin van Liefde en Verbondenheid
- Rhurhun: god van Kennis en Wetenschap
- Ehrana: godin der gestorvenen en Hoedster van de Rust

Daarnaast wordt in Elbaria (en in weinig andere landen) ook de verering van de nieuwe chaos goden getolereerd. Dit zijn :

- De Dochter: Houdster van Verboden Kennis
- De Generaal: Strijder, Tacticus en Heerser.

Van de overige drie chaos goden is niet bekend waar ze nu zijn en waar ze zich mee bezig houden. Dit zijn:

- Orgha: de listige en onbekende
- Arranea: wever van strikken en complotten
- Ash-Fhana : de verleidelijke en decadente

Daarnaast is er in Elbaria, en vooral in Noord-Isterië een cultus actief die zichzelf 'De Zonnetempel' noemt en de Zonnegod aanbid. Zij claimen los te staan van de pantheon en chaos goden en stellen zich hulpvaardig naar de Elbarianen op.

7.2. BALANS

Alles heeft een begin en een einde en tussen die twee moet een balans zijn. De meeste wezens zullen in hun leven bezig zijn met de één of de ander. En proberen deze positief of negatief te beïnvloeden. Wat zij doen heeft impact, op zichzelf, lokaal en op de wereld. Maar uiteindelijk moet al die impact in balans zijn want anders vergaat de wereld.

7.2.1. GROEN EN ROT

Groen is de kracht en de wereld van het begin. Alles wat start, krijgt kracht van het Groen. Of dit nou een wezen is of een idee. Teveel Groen muteert en overwoekert. Als er alleen maar Groen zou zijn, zou Ulk bestaan uit één entiteit die continu alle nieuwe dingen zou consumeren.

Rot is de kracht en de wereld van het einde. Alles wat eindigt wordt vernietigd door het Rot. Of dit nou een wezen is of een idee. Teveel Rot vernietigt dingen voordat ze een kans hebben gehad om te floreren. Het Rot is nuttig en noodzakelijk, anders is er geen ruimte voor nieuwe dingen, maar het kan ook snel te ver gaan.

7.2.2. GEESTEN

Geesten zijn manifestaties, van wezens maar ook concepten. Ze krijgen kracht van geloof maar vooral van Groen en Rot, begin en eendes. De geest van de Grote Boom is het bos krijgt kracht van personen die hier offers brengen maar ook van al zijn nakomelingen die leven en sterven. De geest van beer krijgt kracht van alle dieren die gedood worden door de beer, maar ook de emoties die mensen voelen als ze oog in oog komen te staan met de beer, of wat de beer achterlaat van zijn slachtoffers.

Geesten zijn raar, ze veranderen continu, in tegenstelling tot andere dingen die kracht kunnen schenken aan stervelingen.

7.3. ELEMENTEN

Alles wat je om je heen ziet, bestaat uit de zes elementen: vuur, water, aarde, lucht, duister en licht. Deze elementen fungeren als de bouwstenen van de wereld. De verhouding waarin een element in een voorwerp aanwezig is, bepaalt de eigenschappen van dat voorwerp.

De elementen worden gepersonificeerd door zes elementaire avatars. Deze buitengewoon machtige wezens trachten de invloed van hun element in de wereld te vergroten en treden om die reden soms in contact met sterfelijke wezens. Magiërs die een hoog niveau in de elementaire magie willen bereiken, zullen op een gegeven moment de avatar van hun element moeten opzoeken.

Er wordt gezegd dat de avatars het gemakkelijkst op te roepen zijn op plaatsen waar hun element het sterkst aanwezig is. Onder elementaire magiërs doen bovendien geruchten de ronde over een hogere macht dan de avatars. Deze worden soms gekarakteriseerd als draken of andere mythische wezens. Voor het bestaan van dergelijke entiteiten is echter nooit bewijs geleverd.

7.4. MAGIE

Magie is in de wereld van Elbaria heel erg normaal, van alle mensen kan een kleine tien procent wel iets van magie. Magie komt in vele vormen en maten, van priesters die mensen met goddelijke krachten genezen tot vuurmagiërs die vuurballen gooien. Maar ook gekkere vormen van magie zoals ritualen, runes en de manipulatie van bloed bestaan in de wereld.

7.4.1. 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.

7.4.2. ELEMENTAIRE MAGIE

Elementaire magie wordt beoefend door magiërs die zich richten op de verschillende elementen. Met behulp van deze magie kunnen zij de elementen sturen en zowel kleine als grote effecten teweegbrengen. Elementaire magie is de bekendste van alle magievormen en kent ook het grootste aantal beoefenaars. Voor elk element bestaat er wel een universiteit waar het uitgebreid wordt bestudeerd. Tussen magiërs van verschillende elementen bestaat vaak een zekere rivaliteit, met name tussen vertegenwoordigers van tegenovergestelde elementen. Deze rivaliteit is ook zichtbaar tussen de magische academies binnen Elbaria.

7.4.3. MAGIE VAN BALANS

Zoals eerder gezegd is ieder wezen in zijn leven bezig met het begin of het einde van dingen positief of negatief beïnvloeden. De meeste wezens doen dit onbewust of als ze het bewust doen hebben ze vaak geen idee van de impact. Sommige wezens doen dit wel bewust en bewust van de impact. Dit zijn gebruikers van de Magie van Balans of bewonderaars van het geestelijke magie pad. De meeste krijgen hun kracht door direct de energie van het Groen of Rot te manipuleren. Sommige door deze energie eerst te laten vormen door een Geest. Beide paden geven deze bewandelaars een enorm inzicht in de staat van de wereld en de natuur.

7.4.4. RITUALISME

"Met ritualisme is alles mogelijk," luidt een bekende uitspraak. Ritualisten voeren rituelen uit om de wetten van de wereld te buigen en zowel kleine als grote effecten te veroorzaken. Binnen Elbaria worden ritualisten over het algemeen met een schuin oog aangekeken. Ze zijn er altijd geweest, maar pas sinds enige tijd begint deze vorm van magie bredere bekendheid te krijgen.

Ook binnen de magische instituties groeit de belangstelling voor het doorgronden van de werking van rituelen. Dit heeft ertoe geleid dat op verschillende magische scholen uitgebreid onderzoek wordt verricht.

Onder de gemiddelde Elbariaan lopen de meningen over ritualisten sterk uiteen. Dit heeft vooral te maken met het soort ritueel dat wordt uitgevoerd, en minder met het uitvoeren van rituelen op zich. Rituelen om bijvoorbeeld de goden te eren, wonden te genezen of bepaalde voorwerpen te creëren, worden doorgaans positief beoordeeld. Rituelen waarbij echter grootschalige of verontrustende verschijnselen optreden—zoals grote vuren, luid geschreeuw of het doen herrijzen van onnoden—worden juist negatief bekeken.

7.4.5. HEMOMANCIE

Hemomancie staat in de volksmond ook wel bekend als bloedmagie. Tot voor kort was dit een relatief onbekende vorm van magie binnen Elbaria. Dit betekent niet dat hemomancie nooit heeft bestaan, maar wel dat zij zeer dun verspreid was onder de bevolking. Dit kwam doordat het gebruik van hemomancie vaak plaatsvond in afgelegen gebieden en doorgaans werd gezien als een vorm van Chaosmagie. Als gevolg hiervan werden zowel beoefenaars als kennis actief uitgeroeid en werd hemomancie nooit als een aparte magievorm geïdentificeerd.

In de laatste jaren lijkt er vanuit de magische academies echter meer interesse te ontstaan voor deze vorm van magie. Om deze reden wordt hemomancie in academische kringen tegenwoordig erkend als een zelfstandige discipline.

Niet iedereen deelt echter deze visie. Een aantal organisaties binnen Elbaria, zoals de priesterorde, beschouwen bloedmagie als iets gevaarlijks. Ook onder de algemene bevolking bestaat in zekere mate argwaan tegenover hemomancie. Dit komt doordat het sterk geassocieerd wordt met Chaos en duistere krachten. Het beoefenen van hemomancie is echter bij wet niet verboden. Hemomancie maakt gebruik van de levensenergie die in bloed aanwezig is. Met behulp van deze energie kunnen spreuken worden uitgesproken en rituelen worden uitgevoerd.

7.4.6. RUNES

Runes zijn symbolen die in staat zijn magische energie uit de wereld op te vangen en om te zetten in kleine magische effecten. Aan de kracht van runes zit echter een duidelijke limiet, aangezien slechts een beperkte hoeveelheid energie in een rune kan worden opgeslagen.

Runes kennen vele toepassingen. Ze worden vaak gebruikt als vallen of als een manier om magische energie gedurende langere tijd op te slaan. Er gaan geruchten over extreem complexe runes die aanzienlijk krachtigere effecten zouden kunnen genereren. Een bekend gezegde onder runenmakers luidt echter dat experimenten met runes meestal eindigen in explosies en andere onprettige gevolgen.

7.4.7. ZIENERS

Zieners worden geboren met de gave om een klein deel van het verleden of de toekomst te kunnen waarnemen. De visioenen die zij ontvangen zijn vaak gefragmenteerd en onduidelijk, maar bevatten doorgaans wel een kern van waarheid. Het correct interpreteren ervan vereist meestal jarenlange ervaring. Er gaan geruchten dat een enkeling ziener geworden is door bijzondere voorvallen, maar deze verhalen zijn onmogelijk te bewijzen of te herhalen.

Tot op zekere hoogte kan de gave van een ziener worden gestuurd, al vergt dit uitzonderlijk veel oefening. Binnen Elbaria wordt zienerij met een zekere mate van wantrouwen bekeken, omdat zij vaak als onbetrouwbaar wordt ervaren. Desondanks is deze vorm van magie, juist door haar lange bestaan, inmiddels breed geaccepteerd.