

Azomé

Far Kingdoms



P'elli

Mhór

Wereld

Gids

Ancienastorre

Bo

Inhoudsopgave

p . 0 2 . I n h o u d s o p g a v e

p . 0 3 . W e r e l d k a a r t

p . 0 4 . D e W o u d e n v a n I s t b a r

p . 0 7 . H e t G r a a f s c h a p A i a m a M j u l e

p . 1 2 . A n c i ë n a s t e r r e

p . 1 4 . A v a l o n

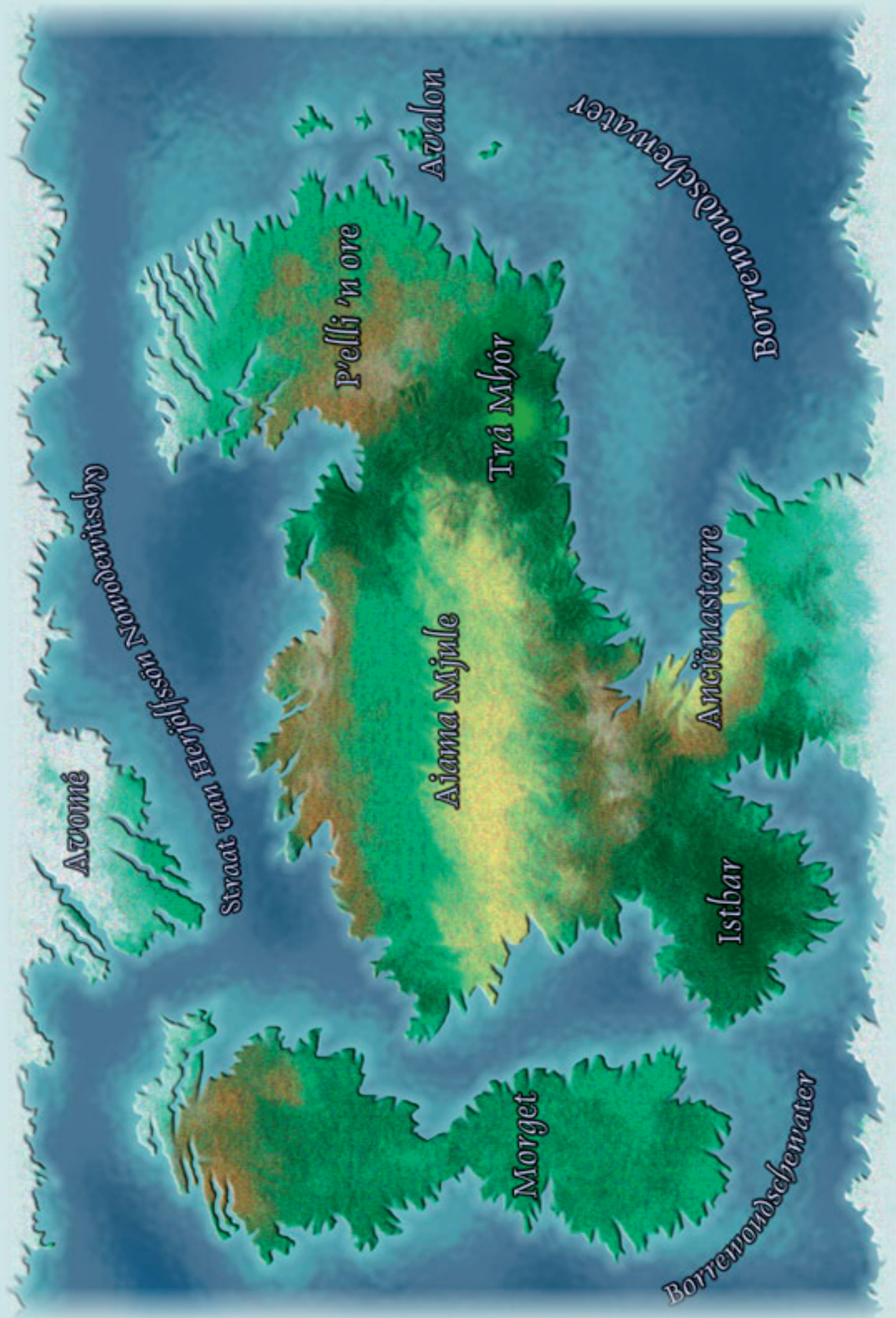
p . 1 6 . A v o m é

p . 1 8 . B o r r e w o u d s c h e w a t e r

p . 2 1 . M o r g e t

p . 2 4 . P ' e l l i ' n o r e

p . 2 7 . T r á M h ó r



Azomé

Straat van Herjolfsson Nomodewitschy

Pelli 'n ore

Avalon

Aiana Mjule

Trá Mhór

Morget

Anciënasterre

Istbar

Borremondschenater

Borremondschenater

De Wouden van Istbar

Algemene beschrijving

Istbar is het hart van de Far Kingdoms, daar waar de Wouden van Istbar hun oorsprong vonden. Hier heeft zich het oerbos gevormd, bestaande uit meters dikke majestueuze reuzen. Vanuit dit oerbos, dat enkele duizenden vierkante kilometers beslaat, hebben de latere bossen zich uitgebreid.

Doch waar vroeger het Woud dunner werd naarmate men de dorpen en steden naderde, zoveel anders is het nu. Alles is bedekt met een groene deken, de ene plek nog dichter begroeit dan de ander, in een ongelooflijke variëteit.

Het oerbos is duidelijk herkenbaar door de vele Eiken, Beuken en Pijnbomen. Deze vormen een nagenoeg ondoordringbaar geheel tesamen met een rijke bonte verzameling aan allerlei kleurige exotische en geurende planten en bloemen.

Na de val van Heer Valkar hebben de Fairy Koning en Koningin besloten de overige volkeren enclaves te geven waar zij vredig en zonder schade te berokken aan de natuur konden leven. Men was vrij om zich te bewegen over de natuurlijke paden, het water, de woestijn, de sneeuwvlaktes, kortom overal waar verder geen bos was.

Deze speciaal gecreëerde open plaatsen werden enclaves genoemd. In elk Rijk werd een enclave ingericht, wellicht is het hierom dat de enclaves de namen kregen van de Rijken waarin ze zich vroeger bevonden.

Deze enclaves zijn door de Fairies met de grootst mogelijke vakkundigheid en zorgvuldigheid kunstmatig aangelegd. Dit alles om de vroegere bewoners van het Rijk zich zoveel mogelijk thuis te laten voelen en het mogelijke gemis van volledige vrijheid zoveel mogelijk te beperken.

Men kreeg alles wat nodig was om zichzelf van voedsel te kunnen voorzien, alles wat in redelijkheid gevraagd werd door de heerser werd door de Fairies verstrekt. Er was en is slechts één enkele restrictie... alle wouden buiten de enclaves zijn verboden gebied en mogen noch betreden, noch aangetast

worden.

Aan de rand van deze enclaves bevinden zich ook verscheidene bospercelen, doch deze zijn geheel anders dan het eigenlijke bos/woud, deze hebben meer weg van parken. Dit bos ademt totaal niets meer uit, het voelt doods en kunstmatig. Dit bos wordt voornamelijk gebruikt door de inwoners van de enclave voor bouw materiaal, het maken van meubels, schepen en als tenslotte ook als brandstof.

De Fairies zien dit als een noodzakelijk kwaad. Ze hebben ingezien dat de wezens die de Far Kingdoms bevolken dit klaarblijkelijk nodig hebben om te kunnen leven.

Er is hen echter duidelijk te kennen gegeven dat ze nooit en te nimmer ook maar iets van bos of woud mogen beschadigen buiten de hen aangewezen enclaves met de bijbehorende speciaal aangelegde bospercelen.

Maatschappij en religie

De Wouden van Istbar worden geregeerd door de Fairy Koning Laurus Nobilis (Papa Dag) en Koningin Acacia Robinia (Mama Nacht). Beiden hebben elk een enkele Raadsheer die hen van advies dient en informeert. De Fae hebben zich als wijsgeren onder het Fairyvolk gemengd, veelal om raad te geven, problemen op te lossen, voor ziektes en kwaaltjes te zorgen en om verhalen en legendes door te geven. Van machtwellust is geen sprake meer, ook al hebben ze nog steeds geen ziel.

Cultuur

De Fairies leven onbezorgd in de wouden en laten zich zelden of nooit zien, wat dat betreft is er weinig veranderd met dien verstande dat men nu meer ontzag - of, zoals sommigen het uitdrukken, meer angst - voor hen heeft gekregen. Daar waar men Fairies vroeger beschouwde als liefelijke kleine wezens, ook wel het Kleine Volk genoemd, waarvoor men een schoteltje drinken neerzette als dank voor bewezen diensten dan wel gunsten, zoveel ontzag, ja zelfs vrees, heeft men tegenwoordig voor hen. Slechts bij hoge uitzondering ziet men nu nog eens een glinsterend sterrenspoor

in de lucht.

Slechts enkele helden, welke het teken dragen gekregen uit handen van de Fairy Koning en Koningin, mogen vrij door de wouden en bossen reizen. Niet dat zij niet verdwalen... nee, zonder een gedegen kennis zwerft men gemakkelijk ettelijke eclipsen door de wouden, maar hen zal nimmer kwaad geschieden zolang zij het woud geen kwaad doen. Fairies zullen hen altijd met eerbied en respect behandelen, alhoewel de Unseelie's noch altijd eerbied en respect anders uitleggen dan de Seelie's. Iedereen die zich zonder Token in het woud waagt en van de paden afwijkt, loopt de kans gestraft te worden voor zijn of haar ongehoorzaamheid.

De Fairy populatie is toen Lente eenmaal haar schade aan het inhalen was explosief gegroeid. Een voorzichtige raming komt uit op vele miljoenen kolonies.

Toch zijn er slechts vier stromingen ontdekt binnen de Fairy populatie (naast de Seelie en Unseelie) welke overduidelijk te maken hebben met de ligging van het woud. Men onderscheidt de Noord, Zuid, West en Oost Fairies. Geruchten gaan dat er soms flinke tegenstelling zijn tussen de Fairies van de verschillende kanten, waarom weet niemand. Het schijnt dat Noord en Zuid, West en Oost Fairies niet altijd met elkaar door het woud kunnen.... Het lijkt wel eens dat Fairies altijd iets te kibbelen moeten hebben.

Doch over een ding zijn ze het wel allemaal eens... niemand beschadigd ongestraft het bos. Men wordt getolereerd zolang men over de paden loopt, maar diegenen die zo dapper - of dom - waren om van het pad af te gaan... wel, de gelukkigen onder hen zijn in enkele gevallen krankzinnig terug gevonden. Ouders vertellen soms wel eens verhaaltjes aan hun kinderen als ze ongehoorzaam zijn, dat ze dan naar het bos gestuurd worden waar de Fairies hen op zullen wachten. In werkelijkheid zullen Fairies kinderen nooit kwaad doen, zelfs niet als deze per ongeluk in het bos terecht komen. Fairies zullen vaak met hen spelen en later als ze moe zijn van het gespeel weer ongezien veilig thuis brengen. De kinderen, in al hun onschuld en met hun kinderlijke fantasie worden zelden door de volwassenen geloofd als ze hun belevenissen met de Fairies vertellen. En mocht een kind een Fairy ooit pijn

doen dan wordt dit met de mantel der liefde bedekt, tenzij er natuurlijk opzet in het spel is dan wordt het kind op hardhandige wijze de les geleerd. Fairies zijn anderzijds relatief mild tegen wezens die de natuur aanhangen.

Landschap

Naarmate men meer naar het Zuiden gaat, gaan de wouden langzaam maar zeker over in naaldbossen, welke beter geschikt zijn voor het koude klimaat daar. Mossen en stevige kruipplanten nemen de plaats in van de fragiele bloemenpracht.

Naar het Oosten bevindt zich een verscheidenheid aan planten en bomen welke zich aan het dorre en hete klimaat van de woestijnen hebben aangepast. De vegetatie hier is uitstekend in staat om ettelijke eclipsen zonder een druppel water te kunnen doorstaan. Door holtes in de stammen en bladeren waarin 's avonds door de afkoeling water condenseert zijn zij prima in staat zich zelf in leven te houden.

Naar het Westen komt meer die begroeiing voor welke geschikt is om te overleven in brakke en zoute grond door de vele zeearmen die het land in stromen, bomen met een soort rubberachtige schors welke hen beschermt tegen de soms barre weersinvloeden.

Zo'n vijftig cirkels geleden besloegen de bossen en wouden niet meer dan twintig tot dertig procent van het aardoppervlak. Tegenwoordig is meer dan tachtig procent van het gebied van de Far Kingdoms bos dan wel woud, zo ver het oog reikt is de aarde bedekt met een groene deken. Slechts hier en daar wordt de bomenrij onderbroken, daar waar het machtige groen noodgedwongen voor de zilte zeeën, verzengende woestijnvlaktes of de barre ijsvlakte in het noorden moet wijken. Dieren hebben het goed in dit oerbos en het is dan ook een thuis voor vele soorten. De natuur gaat zelf zijn gang en zorgt zo voor een natuurlijke selectie zowel voor plant als dier.

De boomreuzen die de wouden en bossen vormen toornen werkelijk tientallen meters hoog de lucht in. In de kruinen van de bomen hebben zich de roof - en grote trekvogels gevestigd. Deze kruinen vormen de Toplaag van het woud, welke ook het meeste licht

vangt.

Enkele meters lager wordt het zonlicht al beduidend minder, doch nog steeds genoeg om een sprookjes achtige schittering van zonlicht te doen gelden. Slingerplanten en takken hebben zich hier veelal verstrengeld in een merkwaardige vorm van symbiose. Dit vormt de Schemerlaag.

Vanzelfsprekend is zonlicht op de bodem van de wouden een schaars goed is. Deze laag wordt ook wel de Grondlaag genoemd. Men zou verwachten dat de sfeer op de Grondlaag hierdoor doods en spookachtig overkomt, maar het tegendeel is waar. Daar waar het zonlicht niet kan reiken, schitteren magische stenen en wordt het geheel sprookjesachtig verlicht door glimwormen en vuurvliegjes.

Er gaan geruchten over een vierde woudlaag. Gefluisterd wordt dat er sprake zou zijn van een bos op een bos, maar niemand heeft dit ooit kunnen bevestigen. Niet geheel onlogisch daar er niemand is die zich zonder toestemming in het Woud van Istbar durft te wagen, zelfs niet op de paden. Verhalen uit de geschiedenis vertellen van een steeds veranderend bos, waar paden voor je ogen dan wel achter je verdwijnen of verschijnen, en waar onnoembare gruwelen wachten op die dwazen welke het wagen het bestand, opgelegd door de Fairies, te schenden.

Het Graafschap Aiama Mjule

Algemene beschrijving

Het Graafschap Aiama Mjule is het grootste Rijk in de Far Kingdoms. Het kent een rijkelijk gemengde bevolking, zowel qua ras als stand, wat te danken is aan de vele kerken en kloosters welke voor de eerste opvang zorgde na al het geweld van de Explosieve Groei. De broeders en nonnen van de diverse Ordes leverden zo goed en zo kwaad als het ging voedsel en medicamenten aan de ontheemden. Tentenkampen werden opgericht omdat de kloosters overvol waren met vluchtelingen.

Speciale aandacht ging hierbij uit naar de honderdduizenden kinderen die na hun bevrijding uit de mijnen van Valkar weer in contact gebracht moesten worden met hun ouders of naaste familie. De nonnen en broeders besloten deze immense taak op zich te nemen. Van vele honderden werden de ouders dan wel familie uiteindelijk teruggevonden, maar aangezien de Far Kingdoms zo door de oorlog verscheurd was kostte deze taak ontzettend veel tijd en mankracht. Van elk kind werd een registratiekaart opgemaakt met daarop zoveel mogelijk gegevens van het kind en wat het zich nog van thuis kon herinneren. Dit alles met het doel het kind zo snel mogelijk bij zijn rechtmatige ouders dan wel familie terug te bezorgen. Een van de trieste gevolgen van het door oorlog verscheurde land was namelijk dat er vele wanhopige ouders rondzwierven die er alles aan deden om maar een kind, het maakte niet uit welk kind, te krijgen.

Ook het Graafschap was niet ongeschonden uit de oorlog gekomen, daar vele kerken en kloosters waren vernield door de plunderende troepen. Opmerkelijk genoeg waren het niet Valkar's eigen troepen die deze plunderingen op hun geweten hadden. Heer Valkar had vanwege onduidelijke redenen immens ontzag voor de Kerk en haar invloed, en zijn troepen hebben gedurende de gehele oorlog nimmer een kerk of klooster aangevallen, laat staan vernietigd, zo is gebleken uit gevonden militaire correspondentie en geheime stukken.

Nadat de rust enigszins was wedergekeerd begonnen de problemen in het Graafschap pas

goed.

Na de verdwijning van Father Twinkle Eyes tijdens de Explosieve Groei heeft een weinig opzienbarende monnik, Broeder Snore, zich via gewetenloze manipulaties op weten te werken tot de man achter Grandfather Superior Godfriet Cippus 'd Bouillion. Mede dankzij het feit dat hij een groot voorstander was van het strenge regiem dat Godfriet Cippus erop na hield en dit ook uitdroeg in de overige kerken, abdijen en kloosters, werd hij ondanks zijn jonge leeftijd hij al gauw zijn vertrouweling. Hij heeft zelfs hele kloosters laten uitmoorden onder het mom van het Zwarte Legioen.

De beste manier om te regeren is het verspreiden van angst. De vuige Snore koos hiervoor als zondebok de verdwenen Twinkle Eyes. De arme Father werd de zondebok voor al het kwaad dat de Explosieve Groei teweeg had gebracht. Hij werd ervan beschuldigd de heidense goden der Fairies gediend te hebben, en een werktuig te zijn geweest van Pappa Dag en Mamma Nacht. Dit zette gelijk Father Twinkle Eyes doctrine van verdraagzaamheid en tolerantie in een kwaad daglicht, en zij werd zelfs ketters verklaard.

De op machtbeluste Snore rook zijn kans tijdens een banket ter ere van het zestigste cirkeljubileum van de Grandfather Superior en vergiftigde de wijn in de hoop zo de volledige zeggenschap over het gehele Graafschap te krijgen.

Helaas overleed niet enkel Godfriet Cippus... Ook diverse hooggeplaatste personen uit een stel naburige Rijken overleden. Onder hen de Gravin van het Graafschap Aiama Mjule: Amanda 'd Boohoo, Heer Sabriël van het Rijk Morget, Vrouwe Brianna of Ardghal van Anciënasterre en Koning Jan Hendrikszoon van Muiden van Borrewoudschewater.

Snore werd zelf ook "ernstig" ziek maar overleefde "ternauwernood" waarmee hij zich gevrijwaard achtte van elke verdenking. Friar Yellybelly, meeloper tot het laatst, kon de schande van dit alles niet aan en pleegde een week later zelfmoord door zich op te knopen hoog in de touwen van de kerkklok. Frater Maus werd, net als zijn geliefde schapen, ritueel geslacht en met gepunte oren in een

schuur aangetroffen. Dit alles kwam Broeder Snore's positie in de kerk alleen maar ten goede, iedereen had begrip en medeleven voor de moeilijke en zware taak die nu op de schouders rustte van Broeder Snore.

De rel die hierop uitbrak in het Graafschap was er een die zijn weerga niet kende en de Far Kingdoms zowat weer in een burgeroorlog stortte. Iedereen gaf elkaar de schuld van dit schandaal. Uiteraard werd er een grootscheeps diepgaand onderzoek ingesteld welke trouwens verbazingwekkend weinig resultaat opleverde. Wat wellicht het sommigen het meest verwonderde was dat de wijnleverancier buiten schot bleef.

Maar wie een zondebok zoekt vind er ook altijd wel één. In dit geval de Commodeur van de Kerkelijke Garde en toevallig ook van het Elfenras.

Bij hem thuis werden diverse opruiende geschriften gevonden welke opriepen om een coupe te plegen, in samenwerking met het Zwarte Legioen, om het Graafschap te kunnen ontdoen van de juk van de Grandfather en zijn rechterhand Broeder Snore.

Snore greep deze kans met beide handen aan om het land weer puur en zuiver te krijgen. Hij geloofde heilig in het Purisme, iets wat hij nooit onder stoelen of banken had gestoken toen hij meer en meer macht kreeg, en het Graafschap te verlossen van het verraderlijke Elfisme zoals hij het zelf noemde. De verachtelijke Elfen die nu wederom verantwoordelijk waren voor een verachtelijke daad.

Een grootscheepse vluchtelingenstroom van Elfen vanuit het Noorden naar het Zuiden was het gevolg. Vele Elfen werden simpelweg zonder enige vorm van proces over de kling gejaagd, een niet gering aantal bereikte veilig het Zuiden en slechts een handje vol dapperen doken onder.

Al gauw volgde de glorieuze kroning van Paap Snore den Eersten, in de glorieuze kathedraal van de hoofdstad. De door Snore immer kwistig bedeelde Tempeliersordes waren talrijk aanwezig, hun fameuze krijgsridders in rijen van duizenden lang in hun glanzende harnassen. Kardinalen en Bisschoppen kleurden het plein purper en zwart en rood. De bevolking kreeg een maand lang gratis brood en spelen, en tijdens de kroning waren alle andere rijken stevig vertegenwoordigd.

Dit in tegenstelling tot de sfeer in het arme en uitgeknepen zuiden, waar de verpauperde bevolking, vaak nog sympathiserend met de oude en verboden doctrine van de nu zogeheten Kerk der Twinkeling, de elfenvluchtelingen herbiereg.

Echter, de aanwezigheid in het zuiden van Fort Rammstein en de daar aanwezige Tempeliersridders en hun garnizoenen voorkwamen dat er ook maar enig openlijk verzet vanuit het zuiden mogelijk was.

Maatschappij en religie

Father Twinkle Eyes heeft van dit alles geen weet gehad. Hij was immers bij de groep helden die de Demoon Layazal versloegen en bevond zich samen met hen in het buitengebied van de Fairies waar de tijd binnen in stil stond.

Groot was dan ook voor hem de schok toen hij bemerkte wat er gebeurd was in zijn geliefde Graafschap. Met pijn in zijn hart nam hij kennis van de moord op de Grandfather Superior Godfriet Cippus 'd Bouillion, de zelfmoord van Friar Yellybelly, de beestachtige rituele slachting op Frater Maus en zijn dieren en het verraad van Broeder Snore. Om nog nog maar te zwijgen over de ontvangst die hij kreeg toen hij zijn Abdij binnen stapte en zich daar kenbaar maakte aan de Broeders.

Na een fikse woordwisseling die uitmonde in een heuse vechtpartij zoals nooit eerder gezien in een Abdij verliet een zwaar gehavende en gedesillusioneerde Twinkle Eyes de Abdij.

Voor het eerst in zijn leven zwoer hij wraak. Hij zou niet eerder rusten tot de schuldige(n) berecht en gestraft waren. Alvorens hij vluchte sloopte hij het naambord van zijn geliefde Abdij af en nam dit mee. Duidelijk was wel dat er een en ander drastisch was veranderd in het Graafschap tijdens zijn periode van afwezigheid.

Helaas voor Twinkle Eyes is een deel van zijn wraak hem reeds ontstolen: Paap Snore den Eersten is namelijk vreedzaam en pijnloos en omrings door zijn vele rijkdommen nadat hij zijn opvolging en doctrine veilig had gesteld heengegaan.

Zijn oogappel en aangenomen zoon, de Bisschop Erwin von Rammewitz, heeft hem met unanieme instemming der Concilie opgevolgd. Na een periode van diepe rouw

in het noorden is Paap Snore bijgezet in het mausoleum der Hemelse Krachten, een capitoel van ongekeerde omvang, en zijn roemruchte daden en verlichte heerschappij is voor de eeuwigheid bewaard doordat in elke stad en gehucht een pilaar opgericht is waarin deze opgetekend staan.

Ook heeft Paap von Rammewitz de Orde der Heilige Grutters opgericht, welke de officiële staatsdoctrine uitzet. Boze tongen beweren ook wel dat dit de meest gesmeerde en best georganiseerde propaganda machine uit de geschiedenis is. Feit is dat de meeste bewoners in het noorden loyaal zijn aan hun heersers.

Velen dacht dat men het beter zou krijgen nu de wrede Snore er niet meer was. Het tegendeel zou echter blijken. De nieuwe Paap legde er nog een schepje bovenop. Behalve de jacht op Elfen besloot hij ook tot grootscheepse kruistochten tegen alles wat onlevend was. Eclipsen lang zijn er diverse kruistochten van de Kerkelijke Garde gestuurd naar Necropolis diep in Avomè, dit ondanks het feit dat er tot heden nooit iemand is teruggekeerd.

Een van de eerste dingen die hij deed was het benoemen van drie bisschoppen die de orde moesten handhaven in het Graafschap. Vooral in het Zuidelijke deel, wat nog steeds beschouwd werd als het Twinkle Bolwerk was het veelvuldig onrustig. Het feit dat daar Elfen getolereerd werden maakte het er natuurlijk niet beter op.

Om orde op zaken te stellen is Kardinaal Ursus d'Onneur, ookwel de Stier van god genoemd vanwege zijn omvang en kracht, benoemd tot nieuwe bevelhebber van Fort Rammstein en kerkelijk leider van het zuiden.

Ursus d'Onneur heeft zijn sporen verdiend in de stijd tegen de brutale nomades vanuit de woestijn, de barbaren van Avomé alsmede de vele plundersaars die het land teisterden in de jaren na de opbouw.

Het is een hard maar rechtvaardig godenvrezend man, die de strijd evenwel niet schuwd.

Deze door de wol geverfde kardinaal was niet voor een kleintje vervaard en is een groot krijgsman. In de strijd voerd hij zijn mannen zelfs aan en vecht vooraan in de linie. Zijn mannen roemen hem en gaan voor hem door het vuur, desnoods tot het eind van de Far Kingdoms.

De Paap is er inmiddels achter dat de populariteit van Kardinaal Ursus een probleem is. Ursus maakt namelijk niet al te veel werk van de jacht op de Elfen en de Twinkelingen. Hij is daarentegen druk bezig met het aanleggen van wegen en het verrijken van de arme landbouwgrond en het bouwen van scholen. Ondanks dat tolereert hij geen samenscholingen van Twinkelingen en is hij trouw aan de Paap en de traditionele Kerk. Manschappen die zich echter te buiten gaan aan excessen worden zwaar bestraft, en eenieder die opgepakt wordt wordt door hem persoonlijk op rechtvaardige wijze berecht.

Elfen zijn nog steeds hun leven niet zeker als ze in het Noordelijke deel van het Graafschap gespot worden. Sterke drank en gokken is nog altijd verboden, evenals de vrijheid van godsdienst. Bovendien behoren de lokale belastingen tot de allerhoogste in de Far Kingdoms. Overtreders kunnen rekenen op zware en strenge straffen. Ondanks de hoge straffen tiert het illegale circuit welig, in ondergrondse gewelven en in kelders, kortom overal waar het enigszins kan zoeken de mensen vertier. Wellicht is de aanvoer van drank uit het Zuiden ook debet hieraan.

Een maffia-achtige groepering opereert in beide delen van het Graafschap. De rivaliserende familie vecht om de heerschappij en het alleenrecht op de aanvoer van drank van uit het Zuiden en gokspelen. De Peetmoeder, Beate Sobrath de Perz, bijgenaamd de Majoor staat aan het hoofd van de Zuidelijke familie, welke vroom religieus trouw is aan de kerk der Twinkeling, en peetvader Ratzke de Perz aan die van de Noordelijke familie, welke dik aan is met de Paap. Niet alleen ruziën zij onderling, ook dienen ze rekening te houden met hun gezamenlijke vijanden: de Kerkelijke Garde van de Paap en de Tempeliers van de Nacht, een geheime groepering welke het zuidelijke verzet tegen de Paap organiseert en voorkomt uit het Zwarte Legioen.

Ten Zuiden van de woestijn handhaaft Kardinaal Ursus d'Onneur de orde.

Father Twinkle Eyes is met behulp van de Tempeliers van de Nacht ondergedoken en trekt door het land om vanuit zorgvuldig geheimgehouden lokaties te prediken.

Menig ondergedoken Elf heeft zijn leven te danken aan de Satijnrupslin, genoemd naar de ijzersterke draad die deze rupsen weefden welke symboliek was aan de onverbreekelijke band tussen Mensen en Elfen. Deze verzetlin staat onder de bezielende leiding van Father Twinkle Eyes zelf, en opereert tot diep in het hart van het Noordelijke deel om Elfen op te pikken en onder te brengen op veilige onderduikadressen totdat ze overgebracht kunnen worden naar het Zuiden.

Ook de wijnbouw eist een groot deel van de aandacht op van de bevolking.

Een bron van zorg was de drooglegging en de hiermee gepaardgaane smokkel van wijn naar het Noorden, om over de praktijken van de De Perz familie nog maar te zwijgen.

In de gevreesde Jal-Pur woestijn leven enkel de nomaden, voornamelijk deserteurs uit de oorlog.

Ondanks het feit dat er veel verschillende stammen zijn schijnen ze verrassend goed georganiseerd te zijn.

Thans een gehard strijdlustig en geduchtig volk welke geheel volgens eigen regels leven. Zij voeren zo hun eigen strijd. Een strijd die voornamelijk gericht is om te overleven.

Zij zijn noch in het Noorden noch in het Zuiden van het Graafschap gewenst en worden veelal door beide partijen gezocht. Wat eens een natuurlijke vijand was, is nu hun grootste bondgenoot namelijk de woestijn.

Ze leven van de overvallen op de wijnkaravanen en kristaltransporten die veelal noodgedwongen door de woestijn gaan vanwege de grote afstand die anders over de Borrewoudschewateren moet worden afgelegd en natuurlijk om de piraten te omzeilen.

Nog altijd durft niemand zich zonder een goed bewapende escorte door de woestijn te wagen. Doch velen worden gedreven door de hebzucht en lucratieve en torenhoge winsten die de wijn- en gokhandel opleveren.

En dan nu de hamvraag:

Wie is nu deze God, welke zowel Twinkle Eyes als de Paap aanhangen? Wie is de speelbal van deze twee religies, de een zo welwillend en tolerant en de ander star en dogmatiserend? Niemand weet het precies. God is God.

Voor de Twinkelingen is Zij een moederlijke kracht, die beschermt en verdraagzaam is. Zij

staat haar kroost toe om eigen fouten te maken, en is vergevingsgezind.

Voor de Papisten is Hij de strenge vader welke met gestrenge hand de lijfstraf niet schuwt om zijn kinderen op het rechte pad te houden, en welke geen ongehoorzaamheid in Zijn Huis duldt. Een God van duidelijke regels welke troost en houvast bieden en eenieder de belofte van een zalig hiernamaals voorhoudt. Zwerver, boer of Tempelier, rijk of arm... volg de regels en leiders, gehoorzaam, en laat dit zware leven achter U voor een eeuwigheid van gelukzaligheid. Of voel de bijl van de Inquisiteur.

Landschap

Het Graafschap kent een grote verscheidenheid aan landschappen, zoals woestijn, meren en bergen. Tevens is het land rijk aan de voor haar zo kenmerkende abdijen, kloosters en kerken.

De gevreesde Jal-Pur woestijn deelt het Graafschap in tweeën. De onderste helft, met de meren, grenst aan de Wouden van Istbar. De bovenste helft, welke voornamelijk uit bergachtig gebied bestaat, grenst aan Avomé, waar de Straat van Herjölfssön Nowodewitschy beide gebieden scheidt.

Dat dit alles grote gevolgen heeft voor het klimaat moge duidelijk zijn. De onderste helft heeft een warmer, bijna tropisch klimaat, dankzij de invloed van de woestijn en de Wouden van Istbar.

De combinatie van de warme lucht uit de woestijn en de vochtige frisse lucht uit de immense Wouden van Istbar zorgen voor perfecte leefomstandigheden.

Hier verbouwt men voornamelijk druiven ten behoeve van de wijnproductie.

De bovenste helft heeft een koel doch wisselvalliger klimaat wat te danken is aan de ijsvlakte van Avomé. Soms word het bergachtige gebied maanstonde lang geteisterd door hevige sneeuwstormen.

Het bergachtige gebied in het uiterste noorden van het Graafschap herbergt vele natuurlijke grotten en complexe, soms enkele kilometerslange ondergrondse, gangenstelsels zorgen voor perfecte schuilplaatsen voor zowel dier als mens.

Naar mate men meer naar beneden gaat richting de woestijn, verandert het landschap in velden, akkers en landbouwgrond. De vlaktes worden slechts gedomineerd door een dorpje met in het midden een klooster of kerk.

Het noorden van het Graafschap is rijk, zeer rijk, en daarmee dus ook de Kerk. Het groene heuvelachtige landschap is bezaaid met grote ommuurdesteden waar glorieuze bouwwerken bovenuit steken. Iedere stad heeft een capitol en kathedraal, alsmede staatsscholen welke geleid worden door de Grutters.

Nergens kan men zo goed de glorie van Aïama Mjule aanschouwen als in de oude hoofdstad Bisantrijn. Nergens vindt men een gebouw meer imposant dan de Snoriaanse Kathedraal, het Capitool der Engelen of de Paapse Stad. De vele donker gemarmerde en hoge gebouwen zijn bekroond met vergulde pilaren en koepeldaken, de grote pleinen zijn versierd met soms wel honderd meter hoge vergulde of marmeren beelden van engelen, Papen of geestelijken in glorieuze poses,

Wat de aankomende bezoeker ook mag denken, onvermijdelijk roept deze stad: Maak U geen illusies, dit is het centrum van de wereld.

Overal staan volledig gepantserde en prachtig uitgedoste Tempelridders opgesteld, of marcheert een groep van de Kerkelijke Garde. Met ambachtslieden die veelvuldig ingehuurd worden door de Kerk, opleidingscentra voor de kansarmen, een werkplicht en staatsscholen, vindt eenieder adequate kost en onderdak, en vooral de geestelijke voeding is welvoorzien.

In de woestijn treft men halverwege de enige oase in de gehele woestijn aan.

Deze belangrijke bron is zowel voor het Noorden als het Zuiden de enige mogelijkheid om de woestijn levend over te steken.

De oase beslaat enkele honderden vierkante kilometers, gevormd door honderden diverse kleine oases. Hierdoor wekt het de indruk één grote aaneengesloten oase te zijn. Hierdoor is bewaken, gelukkig voor beide partijen, zo goed als onmogelijk.

De enige restanten van een beschaving die ooit in de woestijn zijn aangetroffen zijn de ruïnes van Nefthe. De toegang hiertoe is min of meer bij toeval ontdekt nadat een zeer heftige zandstorm over het gebied had

geraasd. De storm heeft een toegang tot een tunnel blootgelegd welke diep, diep onder de grond leid en ten slotte uitmond in oude reeds lang verlaten steenmijnen en gigantische gewelven. In deze gewelven zijn overblijfselen en sporen gevonden van de Elvenoorlogen uit lang vervlogen tijden. Vrijwel direct na deze opzienbarende vondst is de gehele expeditieploeg op mysterieuze wijze om het leven gekomen. Nimmer meer heeft men de toegangspoort kunnen vinden. Heden ten dage is er ook niemand meer die hiervoor zijn leven wil wagen in de woestijn, zeker niet met al die rondzwervende nomaden.

Anciënasterre

Algemene beschrijving

Anciënasterre ligt als het ware als een soort bufferzone tussen Istbar en Avomé ingeklemd.

Het grootste gedeelte van deze enclave kent een gematigd tropisch klimaat. Er is veel woestijnachtig gebied, doch nergens zo onherbergzaam als de Jal-Pur woestijn. Het geheel heeft hierdoor iets sprookjesachtigs gekregen. Dit is te danken aan de vele oases waaromheen men nederzettingen is gaan bouwen. Door de combinatie van ijzige droge lucht en de warmere lucht van de Wouden van Istbar komen er relatief veel luchtspiegelingen voor.

In tegenstelling tot de nomaden van de Jal-Pur woestijn leidt de bevolking van Anciënasterre geen zwervend bestaan. Wel zijn er groepen die rondtrekken in de enclave en ver daar buiten; de zogenaamde Ziggy's. Er zijn diverse groeperingen binnen de Ziggy's. Zo zijn er groepen die rondtrekken als muzikant, diverse al dan niet 'gevonden' spullen verkopen of hun acrobatische kunsten vertonen. Ook hun pentekenkunsten zijn verbazingwekkend en zeer natuurgetrouw.

De Ziggy's staan bekend om hun gastvrijheid. Toch is er een kleine waarschuwing op zijn plaats mits men wordt uitgenodigd om tijdens de maaltijd van hun Shaki te drinken. Niet zelden wordt de argeloze en niets vermoedende reiziger de volgende morgen wakker met een enorme kater en een lege beurs... maar met water en voedsel en een geschenk dat de Ziggy's gelijk vinden aan wat de vreemdelingen 'geschonken' heeft. Afhankelijk van waar de Ziggy op dat moment net behoefte had of wat diens smaak is, kan het voor de reiziger verschillend uitpakken. Soms is er door een rijke Ziggy in ruil voor een vette beurs een kruik goedkope wijn achtergelaten, maar ook is bekend dat er voor een houten fluit drie robijnen zijn achtergelaten.

Het weigeren van een uitnodiging tot het drinken van Shaki kan echter als een diepe belediging worden opgevat, en in dat geval kan men weer een duel aan zijn broek hebben

hangen...

Naar mate men meer richting Avomé komt verandert het gebied naar een rotsachtige omgeving. Voor de grens met Avomé doorkruist een rivier de enclave. Slechts een paar bruggen zorgen voor de verbinding met de overkant.

De bruggen zien er imposant uit en zijn bijzonder fraai bewerkt. Toch doet het geheel doodsblijvend en afschrikwekkend aan. De bewoners noemen de rivier niet voor niets de Dodenrivier, een toepasselijke naam als men bedenkt dat men de doden over de bruggen in de rotsachtige grond begraaft zodat de rest van het land rein en onbezoedeld blijft.

De bewoners van Anciënasterre zijn namelijk bijzonder bijgelovig en menen dat, als de doden in de zandgronden begraven zouden worden, hun lichamen ergens anders weer op kunnen duiken door de mysterieuze ondergrondse zandstromingen en bevingen. Men kan niets ergers bedenken dan dat het zand hun geliefden weer bloot zou leggen. Daarom gebruikt men de rotsachtige grond aan de overkant van de rivier als begraafplaats voor de doden. De graven worden steevast bedekt met een zware granieten plaat.

Maatschappij en religie, Cultuur

De Anciënners geloven dat ware kracht vanuit het innerlijke komt en dit weerspiegelt zich in hun levenswijze. Dit werkt ook door in bijvoorbeeld hun genezingspraktijken en krijgskunsten. De bevolking heeft weinig op met de "moderne manier" van genezing.

Wierrook, in welke vorm dan ook, en oliën worden veelvuldig gebruikt tijdens allerlei rituelen.

De grootste bron van inkomsten voor Anciënasterre komt uit de export van deze wierroken en oliën, zowel om te branden als voor het lichaam. Anciënasterre is de grootste importeur van kruiden, specerijen en luxe stoffen.

Grootvizier en Stamoudste Pjon Djonna Ella Mental is de hoedster van Anciënasterre.

Zang en dans worden aan het hof van de Grootvizier zeer gewaardeerd. Menig handelsreiziger heeft een lucratief contract afgesloten door de opvoering van een groots uitgevoerde dans en/of de uitvoering van een zelf gecomponeerd lied.

Het Hof bestaat uit de Grootvizier, gevolgd door haar Kalief (een soort raadsman) en haar Hofwaarzegster. Het is algemeen bekend dat de Grootvizier voor elke grote beslissing deze twee uitvoerig raadpleegt. Gefluisterd wordt echter dat zij meer vertrouwen heeft in haar waarzegster dan in haar Kalief. Waarzeg(st)ers zijn heilig verklaard in Anciënasterre. Diegene die zo iemand mishandelt of erger vermoord, kan met een gerust hart vrezen voor zijn leven. Niet dat hij letterlijk gedood wordt.. volgens de Grootvizier zijn er veel ergere dingen dan een lichamelijke dood.

Er is een geval bekend dat iemand die een waarzegger enkel en alleen beledigde dertig dagen vast gebonden heeft gezeten op de rug van een ezel en zo het Rijk is door gejaagd.

Landschap

Anciënasterre bestaat grotendeels uit een niet al te dorre woestijnvlakte, doorspekt met talrijke oases en enkele meren. Richting Avomé doorkruist een rivier de enclave en wordt de grond steeds rotsachtiger, totdat het een zo goed als ondoordringbare harde rotsgrond wordt waar slechts hier en daar een enkele boom en struik op groeit.

Hierachter ligt een grote zoutvlakte welke eens een meer geweest moet zijn. Als men daar voorbij is komt men een meters hoge stenen wal tegen. Dit gebied kenmerkt zich door hete geiserbronnen die hun stoom meters hoog de lucht in spuiten en tientallen salpeter- en fosforbronnen. Tevens zijn er in dit gebied diverse vulkanen die geregeld uitbarsten, en welke de omgeving met een zwarte en gebarsten laag bedekt hebben. Naar mate men dichterbij Avomé komt wordt het gebied dreigender, ruiger en onherbergzamer. De lucht is diep donker gekleurd en er woeden hevige stormen die door de hete vulkaanlucht zo verzensgend zijn dat pas ver achter dit gebied de sneeuwgrens intreedt.

Enkele dapperen die er ooit geweest zijn beweren in de rotsen uitgehakte huizen gezien te hebben.

Ook vertelden zij van afschuwelijke wezens die doelloos rondlopen en soms een spoor van lichaamsdelen achterlaten. De Anciënners wijten deze wilde verhalen aan de hallucinerende werking van de bronnen en besteden hier verder nooit enige aandacht aan. Toch wordt het gebied over de brug in de volksmond fluisterend Necropolis genoemd*.

**Het is voor spelers die een dodenbezweerder, zo heten bij ons de necromantiërs, willen gaan spelen mogelijk om uit Necropolis te komen.*

A v a l o n

Algemene beschrijving

Avalon, het land der mythen en sages. Avalon kun je niet vinden als het niet gevonden wil worden. Toegang wordt verleend.. niet geëist. Er wordt gefluisterd dat een plotseling opkomende mist en het geluid van een bel voortekenen zijn van de verschijning van Avalon.

Legendes verhalen dat het een van de schiereilanden zou zijn van P'elli 'n ore, maar dit is nimmer bewezen. Vele talloze wetenschappers en gelukszoekers, sceptici en gelovigen hebben de kusten van P'elli 'n ore afgezocht op zoek naar iets wat op het bestaan van Avalon zou wijzen, doch nimmer heeft men een spoor kunnen vinden. Vele reizigers die poogden ongevraagd tot Avalon door te dringen zijn nooit meer weergekeerd. Anderen geven sterke verhalen door over ridders uit langvervlogen tijden die ze gezien zouden hebben. Weer anderen beweren het graf van Gwydion te hebben gevonden.

Deze verhalen komen deels voort uit het feit dat men cirkels gevonden heeft welke gevormd worden door grafstenen. Op een daarvan stond: *'Hic iacet Gwydionus, rex quondam rexque futurus'*. Dit betekent: *'hier ligt Gwydion, koning eens en voor altijd'*. Ook gaan er geruchten over een dolende ridder te paard welke op queeste zou zijn, en diegenen die hem gezien hebben zweren dat deze ridder Gwydion zou zijn.

Men klampt zich vast aan de legende die luidt: *Als de nood het hoogst is.. dan is Avalon nabij.*

Avalon zal echter niet uitzich zelf hulp opdringen. Hulp zal gevraagd moeten worden, een enkele zeldzame uitzondering daar gelaten. Tot voor kort was het ondenkbaar dat Avalon zelf om hulp zou vragen, het land handelde alles intern af. De laatste vijftig jaar is de houding veranderd, Vrouwe A' lancelyn heeft voor het eerst in het bestaan van Avalon hulp van de overige Rijken ingeroepen. Het land lijkt zich hiermee wat meer opengesteld te hebben voor invloeden van buitenaf.

Te denken dat er enkel goeds te melden is

over Avalon is helaas een illusie... Jalouzie heeft Avalon eens bijna ten gronde gericht. Het pact dat Heer G' ala 'Had sloot met de Demoon Layazall staat in de geheugens van alle inwoners van Avalon gegrift. Avalon heeft een kniebuiging moeten maken en de Mensen om hulp moeten vragen omdat zij het niet (meer) op konden lossen. Een ieder uit Avalon kan dientengevolge immer nog de zoutmijnen niet in.

Maatschappij en religie

Avalon is een rijk van Elfen. Buitenstaanders worden in zeldzame gevallen ook opgenomen, en zijn dan geheel gelijk aan de eigen bevolking, maar dit is zeer zeldzaam.

De maatschappij van Avalon is namelijk strikt gescheiden in drie kasten, te weten de Krijgerskaste, de Priesterskaste en de Arbeiderskaste. Met de voor Elfen zo typerende toewijding en lange levensloop is het dan ook haast onmogelijk voor niet-Elfen om een graad van perfectie in een dezer kasten te verkrijgen die acceptatie kan rechtvaardigen door de Avaloniërs.

Avalon wordt geregeerd door de Vrouwe. De Vrouwe is altijd afkomstig uit de Priesterskaste, doch wordt bijgestaan door de woordvoerster van de Arbeiderskaste, genoemd de Aar en de woordvoerster van de Krijgerskaste, genoemd het Schild.

Naast de Aar en het Schild hebben ook de Zieners, dankzij hun voorspellend vermogen, invloed op de beslissingen van de Vrouwe. Toch is het al gebeurd dat zij van de haar gegeven raad afweek. Waar andere volkeren in zulks een teken van onderdrukking of tyrannie zien, geniet de Vrouwe echter het gehele vertrouwen van haar natie, en rekent men er juist op dat zij een eigen koers vaart waar nodig. Want de enkele fout van de eenling is minder erg dan de vele fouten van een collectief. Daarnaast gelooft men ten volste in het feit dat de Vrouwe in haar beslissingen geleid wordt door de Hogere Machten.

In de geschiedenis van Avalon zijn nooit mannelijke Aren of Schilden voorgekomen,

omdat leidersposities immer door vrouwen worden ingenomen. Avalon is met recht een matriarchie te noemen. Toch staan de mannen van Avalon ook in de overige rijken zeer hoog aangeschreven, waar ze veelal geroemd worden om hun gespecialiseerde kennis der geneeskunst, hun krijgskunde of ambachtskunde. Ook de Zieneressen – welke wel enkel uit vrouwen bestaan - zijn hoogst gewaardeerd vanwege de discretie die zij in acht nemen als iemand om hun hulp vraagt. Hun voorspellingen zijn akelig accuraat gebleken in de loop der cirkels, waardoor ze veel gevraagd zijn door zowel hooggeplaatsten als eenvoudige mensen.

Cultuur

Metalen en sierraden afkomstig uit Avalon hebben een wonderlijke glans en uitstraling en zijn erg gewild in de overige Rijken. Men dicht magische krachten toe aan de wapens en sierraden gemaakt in Avalon, iets wat nimmer daadwerkelijk bewezen is. Ook muziek speelt een grote rol in het leven van de bewoners van Avalon. Vooral muziek- instrumenten met een liefelijke klank zoals de harp en fluit worden veelvuldig bespeeld.

Geweld is in Avalon ondenkbaar, een ieder die gebruik maakt van geweld tegenover een ander wordt gelijk verbannen. Wapens kunnen alleen maar gebruikt worden voor de jacht. Als een wapen getrokken wordt tegen iemand dan staat de agressor gelijk "buiten" Avalon, wat ook geldt in geval van alle andere voorwerpen die gebruikt worden met de intentie om een ingezetene van Avalon kwaad te doen.

Dit wil niet zeggen dat Avalon geen krijgers kent. Legendarisch zijn bijvoorbeeld de Ruiters van Avalon, welke uit zowel mannen als vrouwen bestaan. Zij staan vooral bekend om hun moed en ridderlijkheid in het gevecht en staan uitsluitend onder bevel van de Vrouwe.

Als een Elf sterft wordt zijn lichaam vaak naar Avalon overgebracht, waar de ziel meegaat met de Elf des Doods.

Landschap

Het landschap van Avalon kan het beste beschreven worden als gelijkend op wat men

zich doorgaans voorstelt bijeen der beroemdste menselijke legendes, de legende van Koning Arthur.

Vele heuvels, bossen en magnifieke wouden sieren de heuvels en dalen, sprookjesachtige rivieren en kastelen bekronen het pure landschap.

De bewoners respecteren het land en zullen nimmer meer nemen dan nodig is om zichzelf in leven te houden.

A v o m é

Algemene beschrijving

De enclave Avomé ligt in het uiterste noorden van de Far Kingdoms. De zuidelijkste punt grenst aan het Graafschap Aiama Mjule. De rest is volledig omringd door eindeloze ijsvlaktes.

Vijftig cirkels geleden heerste hier Heer Valkar, welke onder de invloed van de Demoon Layazal veranderde van een gerespecteerd en loyaal landheer in een wreed heerser. Na zijn val is de stiefbroer van Fryadeidre Valkar gevlucht. Niemand weet waarheen, maar het vermoeden is dat hij zich heeft aangesloten bij de barbaren en wilden die Avomé nu bevolken.

Thans is het een Rijk zonder heerser. Het Rijk is in verval geraakt en de wildernis heeft letterlijk en figuurlijk bezit van het land genomen. Zelfs het klimaat is drastisch gewijzigd na de plotselinge explosie van leven. In tegenstelling tot alle andere Rijken is de temperatuur hier diep gedaald en het gematigde klimaat heeft dientengevolge plaats gemaakt voor ijzige temperaturen. Niet slechts voor een paar keerkringen, doch voor elke eclips van een cirkel. Het land is daardoor voor het overgrote deel bedekt met een laag sneeuw. Dit alles is de belangrijkste reden waarom de Fairies deze enclave gelaten hebben voor wat het is, hij is voor hen simpelweg de moeite niet waard.

Maatschappij en religie, Cultuur

Over de bevolking zelf is weinig bekend, verhalen van enkele avonturiers en vissers maken gewag van een bijzonder hard en wreed volk. De wilde stammen van Avomé zouden geleid worden door brute wilden en heidense shamanen, en enige vorm van hogere beschaving is sinds de Explosieve Groei binnen een generatie of twee verdwenen. Het is alsof er hier destijds iets gebeurd is dat de bevolking, eens de manschappen en volgelingen van heer Valkar, gedebileerd heeft en daarmee het peil van de beschaving naar een prehistorisch niveau heeft teruggeworpen.

Welke goden deze stammen aanhangen is onbekend, maar men weet dat de aanbidding

gepaard gaat met brute offerandes, ook van mensen en kinderen, en dat het primitieve bijgeloof kannibalisme bevordert. Zo schijnt het dat bepaalde stammen ervan overtuigd zijn dat het consumeren van het nog warme brein de eter ervan wijsheid brengt, of dat het eten van een kloppend hart van een dappere tegenstander de moed vergroot. Geen wonder dat weinig vreemden zich in dit barre gebied wagen waar weinig te winnen is doch veel te verliezen.

Landschap

Het klimaat is hard en wreed, zowel voor mens als dier. Alleen de sterkste der sterken hebben hier kans van overleven. Naaldbomen kunnen nog de barre omstandigheden weerstaan, maar de rest van de eens zo grote wouden zijn domweg versteend. Ook het dierenleven is ingrijpend gewijzigd, thans komen wolven en beren in grote getalen voor. Slechts enkele kleinere diersoorten hebben zich aan weten te passen. Zo vinden we er bijvoorbeeld de sneeuwhaas, de steenmarter, de sneeuwhoen en sneeuwuil even als de zilvervos terug. Alles wat zich niet aan heeft weten te passen aan de barre leefomstandigheden is uitgestorven dan wel vertrokken naar betere oorden.

Verhalen gaan dat ergens in dit versteende woud het kasteel van heer Valkar ligt.

De vele meren zijn de hele cirkel lang dichtgevroren. Slechts één rivierarm, de Straat van Herjölfssön Nowodewitschy, welke uitmondt in de Borrewoudschewateren is nog enkele keerkringen per cirkel met moeite begaanbaar.

Dit fenomeen, de warme golfstroom, is vermoedelijk te danken aan een ondergrondse rivier uit de Jal-Pur woestijn. Men vermoedt dat de ondergrondse bekkens het water verzamelen en als deze vol zijn het water overstorten in de straat van Herjölfssön Nowodewitschy.

Gedurende deze keerkringen vind er een wonderbaarlijk schouwspel plaats. Honderdduizenden vissen, van groot tot klein trekken dan masaal van de Borrewoudschewateren naar Avomé om

daar hun jongen ter wereld te brengen. Na het volbrengen van hun taak zwemmen ze weer terug naar de Borrewoudschewateren. Velen halen de lange tocht echter niet. Ze sterven onderweg van uitputting of verdwijnen in de netten van een enkele dappere - volgens sommigen krankzinnige - Borrewoudschevisser die het aangedurfd heeft om zijn schip tot ver in de Straat te varen.

Er zijn maar weinig bemanningsleden die met een kapitein mee (durven) gaan als ze weten dat hij de Straat van Herjölfssön Nowodewitschy op gaat. Doch diegenen die het er levend van af gebracht hebben zijn voor eeuwig beroemd bij hun scheepsmakkers.

Het vissen hier is echter niet zonder gevaar, daar de rivier zonder enige waarschuwing vooraf binnen enkele uren dichtvriest. Een ieder die gevangen raakt in het ijs is ten dode opgeschreven. Als men het geluk heeft de kou te overleven, dan zijn er altijd nog de wilde dieren en natuurlijk de barbaarse bevolking. Maar diegenen die tijdig weg weten te komen, zijn verzekerd van een uitzonderlijk hoge prijs krijgen voor hun vangst.

Het probleem is dat alleen die vis die net kuit heeft geschoten de gewilde, exclusieve en romige smaak heeft die zo gewild is bij de nobelen en edelen. Het lot wil dat deze vis alleen te vangen is in het uiterste puntje van de Straat. Enkele uren na het kuit schieten verliest de vis zijn unieke smaak, waardoor deze zo goed als waardeloos wordt voor de visser. Men kan herkennen of de vis net kuit geschoten heeft omdat dan de kleur van de vinnen veranderd naar een zilverachtige blauwe glans. Deze glans verdwijnt binnen enkele uren weer naar de normale rode kleur.

Borrewoudschewater

Algemene beschrijving

Borrewoudschewater is zoals de naam al doet vermoeden een waterrijke plaats, het is om precies te zijn de watervlakte van de Far Kingdoms. Alle rivieren en stroompjes, groot of klein, monden uit in Borrewoudschewater. Geografisch ligt Borrewoudschewater ten oosten van Istbar, maar als je een bol zou nemen dan zie je dat het eigenlijk alle Rijken omspant.

Scheepsladingen vol kruiden, vruchten en vis, afkomstig uit gehele Borrewoudschewateren, vertrekken volgens een strikt schema op weg naar hun klanten, verspreid over de enclaves. Deze goederen zijn bijzonder gewild en er gaat dan ook grof geld om in deze handel. Doch zo verdraagzaam als men op het land is, zo op zijn hoede zijn de zeelui als men eenmaal aan boord is en de tocht begint.

Wie het kan betalen laat zijn schepen beschermen door de Borrewoudsche marine. Juist door- dat de handel zo lucratief is trekt dit piraten aan welke gedurende de overtocht hun slag proberen te slaan.

Cultuur

Toen na de Explosieve Groei het land stilaan te klein werd om iedereen te huisvesten, trokken de mensen rondom dit gebied massaal het water op, op zoek naar een manier om een beter bestaan op te kunnen bouwen.

Een groep "ontdekkingsreizigers", om hen maar zo even voor het gemak te noemen, stuitte op een werkelijk enorm stuk "drijvend koraaleiland" dat ze Bargoen noemden. Bargoen betekend: goddelijk eiland. Men besloot zich hier permanent te vestigen, ver weg van alle door de Fairies opgelegde beperkingen.

Velen beschouwen Bargoen als de hoofdstad van de enclave. Vanzelfsprekend noemen de Borrewoudschewateraars die op dit eiland leven zichzelf Bargoenders. Op het heuvelachtige eiland groeien planten, bomen en zijn er diverse zoetwaterbronnen. De grond is bijzonder vruchtbaar. Naast de exotische

vruchten is het eiland rijk aan een grote verscheidenheid aan unieke kruiden, welke velen malen smakelijker zijn dan de meeste kruiden in de Far Kingdoms en daarom zeer in trek. De handels- en marinevloot van Bargoen is dan ook een van de grootste van de hele Far Kingdoms.

De baai vormt een perfecte ankerplaats voor hun schepen. Het beschermt hen tegen stormen en vormt tevens een uitstekende uitvalsbasis voor de handelsvloot..

Een andere groep heeft het landprobleem op een geheel andere manier opgelost.

Men gebruikte de bomen uit de toegewezen percelen om vloten te bouwen op welke men onderkomens bouwde. Ook werden de vloten uitgerust met enorme zeilen waardoor men zich kon verplaatsen. Om toch in hun levensonderhoud te kunnen voorzien maakte men grote bakken waarin men aarde stortte en voedsel kweekte. Vis en zeewier waren ook belangrijke bronnen van inkomsten. Vanzelfsprekend werd aarde een belangrijk en kostbaar goed, zelfs belangrijker dan zoet water. Als de oogst lukte dan bracht dit goed geld op, mede dankzij het gefilterde zeewater en de zeelucht kreeg het voedsel een unieke smaak die niet te evenaren was. Helaas was de oogst vaak zeer mager en werd veelal gebruikt als aanvulling op het eigen zeevoedsel. Men heeft een ingenieus buizenfiltersysteem bedacht welke men onder de vloten aanbracht. Zodoende kon men al varende het zout uit het water filteren om zo drinkwater te verkrijgen. Om toch zoetwater te krijgen als men niet voer, moest men overschakelen om handkracht. Grote ploegen mensen draaiden in continudienst de filterraden rond om iedereen van drinkwater te kunnen voorzien. Uiteraard was elk vlot voor uiterste nood uitgerust met een watertank. Hierop kon men het, mits gerantsoeneerd, twee keer kringen uithouden, levend van de visvangst en het kweken van zeewier.

Nog steeds leeft dit volk op deze wijze, en er varen vele van deze grote vlottengemeenschappen rond over de rivieren en zeeën, beter toegerust om zeer lange reizen te maken

dan welk schip ook. Deze waternomaden staan overal in de enclaves bekend als de Marepópolo's, wat in hun eigen taal zoveel betekent als reizigers van de zee. Ze zien zichzelf niet echt als Borrewoudschewateraars, zeer ten ongerieve van de Stadhouder, die het al sowieso moeilijk heeft om belastingen bij deze lieden te heffen, zeker omdat ze vaak onvindbaar zijn.

Om het jaargetijde komen de Marepópolo's bijeen voor het Festival van de Nieuwe Kuit. Een groots festijn waarbij men bijklets en opschept over de vangsten. Het beste van het beste van hun vangsten wordt dan verhandeld.

De derde en laatste groep wendde zich tot piraterij. Een goed georganiseerde bende onder leiding van diverse kaperkapiteinen, elk met zijn eigen gebied, trokken rovend en plunderend Borrewoudschewater rond. Adriaen van St. Allegonde, Pluym Roodbaerd, Maria Edelhart en G' riffiander A'farray zijn tegenwoordig de beruchtste van deze rabauwen. Pluym uiteraard vanwege zijn vuurrode baard, Maria vanwege haar hoffelijkheid tegenover haar overwonnen tegenstanders en een zwak voor drank, Adriaen vanwege zijn bloeddorstigheid - geruchten gaan dat hij geen enkele tegenstander in leven laat - en de Elf G' riffiander vanwege haar voorliefde voor dure edelstenen.

Onnodig om te vermelden dat deze lieden schat en schatrijk zijn. Elke kaperkapitein kan rekenen op de doodstraf als hij/zij gepakt wordt, voor zijn/haar bemanning wordt in sommige gevallen gratie verleend. Er is een continue kat en muis spel tussen de piraten en de Borrewoudsche marine. Alleen in de enclave heerste een stilzwijgende wapenstilstand tussen de Borrewoudsche marine en de piraten, iets wat ongeloof en verbazing wekt in de overige Rijken.

De voorliefde van de vroegere Kaperkapiteinen om delen van hun buit te verbergen op een van de vele duizenden onbewoonde - of wellicht juist door vuige creaturen bewoonde - kleinere (koraal)eilandjes trekt nog steeds vele avonturiers en dwazen naar het Borrewoudschewater, op zoek naar fortuin en verborgen schatten. Velen vinden enkel een voortijdig zeemansgraf.

Maatschappij en religie

Nadat men druk bezig was met de bebouwing en bevolking van het koraaleiland, werd min of meer bij toeval ontdekt dat men zich op de rug bevond van een reusachtig zeewezen!

Uit angst dat het wezen onder zou duiken en de gehele bevolking met zich mee de diepte in zou sleuren, begon men elke keerkring, als de maan net op kwam, diegene die de volwassenheid bereikt had en maagd was te offeren. Indien er meer "kandidaten" waren dan werd door middel van een ritueel de "gelukkige" gekozen. De bevolking is er nog steeds heilig van overtuigd dat het wezen tevreden is met de offers, daar het immers nog nooit ondergedoken is.

Dientengevolge worden deze barbaarse praktijken nog tot op de keerkring van vandaag voortgezet.

Het is dan ook eenieder verboden om rond de offertijd volwassen maagden te 'faciliteren', net als het de maagden verboden is de enclave te verlaten. Desondanks is rond de tijd van de mogelijke offerande het aantal maagden dat zich gewillig en zonder al teveel normen opdringt aan wie dan ook bijzonder hoog. Het is dan ook om deze reden dat vele vreemdelingen rond de offertijd richting Borrewoudschewater trekken om deze arme slachtoffers van een brute religie te 'redden' door hen te 'plukken', de risico's van ontdekking voor lief nemend... Deze religie is overgenomen door de 'Vlotnomaden', die vaak per vlottengemeenschap een offer brengen. Zelfs veel piraten hebben dit gebruik overgenomen om de zeedemonen gunstig te stemmen, en roven rond de offertijd een maagd voor die reden.

De lievelingsdrank van de Borrewoudschewateraars is Klappermelk, een lekkernij die door buitenstaanders ook wel is omschreven als onder andere 'Yakkenpis', 'Vergif van het bovenste water' en 'Pusderivaat van een leprozenkolonie'.

Stadhouder Jans-Hendrikszoon van Muiden de II^e zwaait tegenwoordig de scepter over Borrewoudschewater. Deze heeft hij overgenomen van zijn vader Koning Jan Hendrikszoon van Muiden.

Borrewoudschewater is een typische Mensen

enclave, Elven zijn beduidend in de minderheid, Dwergen zijn er zelfs nooit gezien.

Landschap

In de immense watervlakte van het Borrewoudschewater bevinden zich naast het koraaleiland thans slechts een handjevol kleinere eilanden. Vroeger waren dit roemruchte en rijke eilanden zoals Saralain, Iverlain en Meralain waar de beroemde Huizen Thornton, Nethilmis, Tarasin en Ortalun, om er maar een paar te noemen, een stevige greep op de handel hadden. Nu, vijftig cirkels na de Explosieve Groei, zijn de eilanden echter niets meer dan bevoorradingsposten dan wel toevluchtsoorden voor handels- en piratenschepen.

Vreemd genoeg leven hier piraten, zeelui en aanverwant volk op een schijnbaar vreedzame wijze naast elkaar, terwijl ze elkaar op het water het liefst de strot door zouden snijden. Het is alsof ze gezamenlijk een zwijgzame wapenstilstand hebben afgesproken. Deze bijzondere vorm van co-existentie is waarschijnlijk de meest opmerkelijke uit alle Rijken. Men kan dan ook met recht zeggen dat de enclave Borrewoudschewater een verzamelplaats is geworden voor zeelui van allerlei pluimage.

In feite wordt het landschap vooral bepaald door de niet aflatende watermassa's en de drijvende vloten en vloten en schepen, en natuurlijk de imposante massa van het koraaleiland.

M o r g e t

Algemene beschrijving

Morget is vaak het paradijs van de Far Kingdoms genoemd en was ooit hoofdzakelijk bevolkt door Elfen.

Het was in het verleden een Rijk van traditie, handel en cultuur. Zelfs nu de ooit glorieuze historische schatten van het eiland in verval zijn geraakt zijn ze nog legendarische trekpleisters. Zo zijn er de Torens van Alco, de watervallen van Lia, de tempels van Jill en niet te vergeten het Kristallengebergte, dat zijn naam dankt aan de vele kleurschitteringen die men in het gebergte kan waarnemen. De Elfen van weleer hebben een kwartsbrug gebouwd over de enorme waterval die hen naar een drijvende tuin leidde, welke de Regenboogbrug is genoemd. Vele liefdes zijn en worden nog steeds hier bezegeld.

Morget is immer nog beroemd om zijn door de Elfen gebouwde bouwwerken welke men verder nergens in de Far Kingdoms vind. Geroemd wordt eveneens de fijne doch ijzersterke Elfen kleding. De fijn geweven kleding wordt gemaakt van speciaal gekweekte Satijnrupsen.

Goed... het is peperduur maar het gaat dan ook vaak tot de dood van de drager mee. Gewild, maar nog duurder is ook de speciale stof welke edelen en ridders nog steeds prefereren.

Deze stof, Asgardill genaamd, heeft dezelfde sterkte als een harnas maar is vele kilo's lichter. Bovendien is het sierlijker en mooier, waardoor men meer indruk kan maken op het andere geslacht.

Het rijk Morget raakte uiteindelijk definitief in verval toen Heer Valkar begon aan zijn veroveringstocht door de Far Kingdoms. Heer Sabriël was inmiddels aan de macht en Morget was onder zijn leiding uitgegroeit tot een Rijk met een grote faam. Heer Sabriël was een vreedzame Elf, die absoluut niet van oorlogen hield. Als het enigszins mogelijk was dan hield hij zich erbuiten of probeerde de zaak in den minne te schikken. Bovendien kon hij altijd nog terugvallen op het legendarische Umbra

garnizoen.

Toen de troepen van Valkar uiteindelijk Morget binnenvielen maakte hij zich vooralsnog weinig zorgen. Na overleg met Heer Valkar persoonlijk besloot Heer Sabriël tot een wapenstilstand. Heer Valkar zou Morget ongemoeid laten als hij zijn troepenmacht via Morget mocht overbrengen zodat ze elders sneller in gezet konden worden. Valkar gaf persoonlijk zijn woord aan Heer Sabriël dat de inwoners van Morget geen haar gekrenkt zouden worden. Heer Sabriël ging accoord.

De rest is geschiedenis... Heer Valkar hield woord.. zijn troepen deden niets, doch de Demoon Layazal met zijn kompanen des te meer. Hettot heden ongeslagen Umbra garzioen was totaal geen partij voor de Demonen. Heer Sabriël lieten ze ongedeerd maar hij heeft niet lang met de wetenschap hoeven leven van wat hij aangericht had. Tijdens de viering van de zestigste eclips ter ere van Grandfather Superior Godfriet Cippus 'd Bouillion werd hij vergiftigd. "Onderzoek" wees uit dat de dader de Commodeur was van de Kerkelijke Garde. Maar wat vele malen erger was, was dat hij een Elf was. De klopjacht die er toen op de Elfen in Aima Mjule ontstond kende zijn gelijke niet. Voor Morget was dit een grotere klap dan alle oorlogen tegen de Dweren bij elkaar. Het land was stuurloos en stevende af op totale ondergang.

Maar zoals vaak is, als de nood het hoogst is, de redding nabij. Zo ook voor Morget.

Dankzij de Explosieve Groei werden de Drakeneieren wakker geschud werd uit hun sluimering en tot volwassenheid gebrach. Deze drakeneieren lagen sinds de laatste oorlog met de Dweren en Mensen in een eeuwenlange winterslaap verborgen diep in het kristalgebergte. De twee legendarische draken Frith en Alberich hadden deze laatste eieren gered van de wraak der mensen.

Sinds het wakker worden van de Draken is er veel veranderd in de Enclave.

Veel van de legendarische plaatsen zijn in bezit genomen door de Draken. De Elfen, die deze wezens alleen nog maar kenden van

verhalen en legendes, zijn in eerste instantie in blinde paniek massaal op de vlucht geslagen voor deze machtige wezens. De Torens van Aco dienen nu als speelplaats voor de jonge draken.

De weinige achterblijvers doen hun best de wezens zoveel mogelijk te negeren, in de hoop dat zulks gedrag wederzijds zal blijken. Een enkeling deed ooit een vertwijfelde poging een draak te doden, doch bleek geen partij. Toch koesteren de Draken geen wrok tegen hen die tegen hen ten strijde trokken noch hadden ze enige aarzeling om hen van de aardbodem te laten verdwijnen. De bevolking die langzaam terugsloeg bemerkte dat de Draken hun verwoestingen niet met opzet of uit wraak hadden gedaan... nee men ontdekte dat ze veelal verward waren door dat ze plotseling uit hun slaap gerukt waren en tot volwassenheid gebracht waren, en probeerden de restanten uit het verleden zoals zij dat nog kenden te bewaren en beschermen.

Naarmate de bewoners van Morget en de draken voorzichtig weer contact legden, begon bij Fryth en Alberich de hoop weer te leven dat er onder de plaatselijke bewoners wellicht de bloedlijn der Dragonders overleefd had. Deze Dragonders waren vroeger de legendarische gezellen van de Draken, door hen zelf uitverkoren, om samen met hen voor het behoud van Morget en al zijn inwoners te strijden.

De nieuwe generatie Draken was echter niet met dit gebruik bekend en voelde er weinig voor om deze nietige en ondergeschikte wezens tot gezel te nemen, laat staan hen te berijden.

De grootste groep, verweg de meerderheid, volgde de lijn uitgezet door Frith en Alberich. Een groep jonge fanatiekelingen onder leiding van de zwarte Draak Agathod en de Ijsdraak Xynobée verzetten zich echter heftig tegen de gebruiken van weleer en wilden de wereld verkennen.

Hun doctrine is dat de Draken de heersers van de schepping zijn en over de Far Kingdoms horen te heersen. Hiertoe willen ze de Elfen en Mensen gebruiken om met hen als onderdanen de Fairies de macht over de wereld te ontnemen. De rebelse groep kreeg al gauw de steun van vele jongelingen die het bovendien ook nog eens niet zo op Mensen in

het algemeen hadden voorzien.

Sindsdien zijn er uit verschillende Rijken gevallen bekend dat een groep Draken huis heeft gehouden in en rond de enclaves. Fryth en Alberich kregen het aan de stok met Agathod en Xynobée die gesteund werden door een stel meelopers. In het vreselijke gevecht dat daarop volgde sneuvelde de kersverse Dragonder Deoradhain van Drakan. Daarop besloten Fryth en Alberich dat beide aanstichters Agathod en Xynobée verbannen werden van Morget. Beide vertrokken met onbekende bestemming, de meelopers kwamen er met een fikse uitbrander vanaf.

Tot heden zwerven de twee rond, rovend en plunderend. Ze schijnen een voorliefde te hebben voor goud, sierraden en edelstenen. Fryth en Alberich hebben ze ten einde raad vogelvrij verklaard, daar de daden van de twee alle Draken van Morget schaden. Doden zullen zij hen niet maar gevangennemen wel, tenminste als ze gepakt worden. Door de heersers van diverse Rijken is echter sceptischer gereageerd op de mededeling van de Draken. Het moorden, roven en plunderen moet een halt toe worden geroepen. Men besloot een grote beloning uit te loven voor diegene die de hoorn van een van de twee bannelingen weet te bemachtigen.

Hun besluit heeft gelukkig geen verandering gebracht in de verstandhoudingen met de Draken

Vele avonturiers en ridders zijn er sindsdien op uit getrokken in de hoop eeuwige roem danwel de beloofde beloning te bemachtigen, doch geen van hen is ooit levend teruggekeerd.

In Morget werd na de strijd met en overwinning op Agathod en Xynobée een periode van rouw afgekondigd, met een grootse ceremonie werd het lichaam van Deoradhain naar haar laatste rustplaats gedragen. Het kreeg een plaats in een marmeren Drakentombe midden in de hoofdstad. Ondanks dit was het verzet onder de jongere Draken om zich te binden aan een lager schepsel zoals een Mens of Elf zo groot, dat tot hun grote verdriet Fryth en Alberich het gebruik der Dragonders hebben moeten afschaffen.

Echter, om hun kroost een lesje te leren en hun hoogmoed af te straffen, hebben zij via een magisch ritueel ervoor gezorgd dat alle

Draken minstens een Maanstonde per Eclips de Mensen- of Elfengedaante moeten aannemen, doch zij mogen zelf bepalen wanneer dat is. Wat onvoorzien was, is dat de tweebannelingen en hun – heimelijke – aanhangers deze ‘straf’ gaarne misbruiken om hun complotten en ambities te bevorderen...

De Draken hebben zich inmiddels aangepast aan de verschillende klimaten in Morget. Zo kennen we nu Ijsdraken, Zanddraken en de Bergdraken.

Qua handel gaat het inmiddels ook weer goed met Morget. Morget is de plaats om kleding en stoffen in te kopen. De weef- kleermakerskunsten van de Elfen in onovertroffen, hun kleding en stoffen behoren tot de duurste maar kwalitatief ook tot gewild luxe artikel. Dat Elfen stoffen en kleding zo gewild zijn is voornamelijk te danken aan de Asgardill- en Satijnrupsen welke alleen op Morget voorkomen. Talloze malen heeft men tevergeefs geprobeerd om de rupsen elders te kweken, helaas zonder resultaat. Natuurkenners doel nog steeds onderzoeken op Morget om te kijken waarom de rupsen alleen daar voorkomen.

Wel heeft men ontdekt dat de rupsen ontzettend gevoelig zijn voor elke vorm van verandering van omgeving. De Elfen zijn de lachende partij... zij zien hun handel (voorlopig) veilig gesteld.

Maatschappij en religie, Cultuur

De Elfen en weinige Mensen van Morget leven tegenwoordig onder het welwillende bewind en de bescherming der Draken. Niemand betwist hun heerschappij, en de Draken beschermen hun mindere metgezellen met toewijding en vol vuur. Morget bloeit na een lange periode van verval weer op en de inwoners voelen zich tegenwoordig veiliger dan ooit, daar niemand het in zijn hoofd zal halen om zich de Draken tot vijand te maken. De Morgetanen hebben een deel van het geloof der Draken overgenomen en verbasterd. Zij geloven dat indien je maar goed en dapper genoeg leeft, je als Draak herboren zult worden. Dit komt ook doordat de Draken studenten aangewezen hebben vanuit de bevolking, welke zij magie en andere machten leren. Deze personen worden door de inwoners Priesters

en Priesteressen genoemd, en zij doen weinig om de inwoners van hun geloof af te helpen, integendeel. Er is een religie ontstaan van Drakenverering, waarin Fryth en Alberich gezien worden als het meest pure, en Agathod en Xynobée als belichaming van het kwaad.

Landschap

De enclave Morget, het grootste natuurlijke eiland in de Far Kingdoms, ligt in het uiterste westen. Het kent een grote verscheidenheid aan klimaten. Het noordelijkste gedeelte van het eiland dat voor de kust van Avomè ligt, bestaat voornamelijk uit ijs, sneeuw en bergen. Het midden, dat voor de kust van Aiama Mjule ligt, kent een tropisch klimaat. Dit is tevens de smalste plek van het eiland. Hier is tevens de hoofdstad Morget, waar het eiland zijn naam aan dankt, gevestigd. Het zuidelijkste deel kent een meer gematigd klimaat.

P'elli'n ore

Algemene beschrijving

P'elli 'n ore is voornamelijk bergachtig. Algemeen wordt aangenomen dat hier ooit talloze Dwergenc clans hebben gewoond, getuige de vele archeologische vondsten en geschiedkundige verwijzingen van andere volkeren.

De enclave is gevestigd in het oosten van de Far Kingdoms. De westkant van P'elli 'n ore grenst aan het Graafschap Aïama Mjule en het noorden ligt nog net voor een klein gedeelte naast Avomé, slechts hiervan gescheiden door de Straat van Herjölfssön Nowodewitschj.

Aan de oostkant van P'elli 'n ore ligt Borrewoudschewater. Enkele honderden meters uit de kust liggen een paar door mist omhulde eilanden. Nog steeds gaan er hardnekkige geruchten dat een hiervan Avalon is. De inwoners zelf van de enclave gaan er dan ook voor geen kristal uit de Far Kingdoms heen. Ze vrezen het eiland en laten het dan ook links liggen.

De destijds enkel nog maar door de Mensen bevolkte enclave raakte na de Explosieve Groei veel eerder dan verwacht vol. De Fairies hadden in al hun wijsheid nooit rekening gehouden met de voortplantingsdrang van de Mens.

Daar men op de bergachtige grond moeilijk kon bouwen besloot men uiteindelijk om onder de grond te gaan bouwen. Een probleem was echter dat de bevolking, welke altijd maar een mager inkomen had opgescharreld door geiten te hoeden en de weinige akkergrond te bebouwen, geen kennis meer had van mijnbouw en de daaraan verwante technieken.

Het logische gevolg was dat het enige ettelijke cirkels erg onrustig is geweest in P'elli 'n ore, juist door dat er teveel mensen op een te klein gebied leefden. Ook het veelvuldig instorten van de mijnen deed de bevolking geen goed. Talloze familievets kenden een bloedig einde, tot er iets gebeurde dat de neuzen weer in dezelfde richting zette en hoop bracht.

Tijdens een van de graafwerkzaamheden in een mijnschacht stootte men op een holle ruimte.

Nader onderzoek bracht aan het licht dat vanuit deze ruimte een stel gangen liepen die meer dan duizend cirkels oud moesten zijn.

Nadat een ploeg van archeologen en geleerden de tunnels geïnspecteerd hadden kwamen zij tot de gezamenlijke conclusie dat de tunnels handmatig gegraven waren. Dit staafden ze met het feit dat er inscripties gevonden waren op een van de wanden.

Na een lange en spannende tijd ontcijferde een geleerde de inscripties, doordat hij beschikte over de aantekeningen van de compaan van een lang vergeten avonturierster welke vóór de Explosieve Groei erin geslaagd was een dwergengedicht te vertalen. Aldus bleek dat de tunnels aangelegd waren door Dwergen.

Hoop groeide in de harten van de mensen. Zouden er nog Dwergen aangetroffen worden? Uit de inscripties bleek wel dat ze hier gewoond hadden en waren vertrokken door de grotten, maar zij vertelden niet of ze daadwerkelijk allemaal het gebied hadden verlaten of dat er wellicht andere waren die een andere weg gekozen hadden. Wellicht was er nog iets achtergebleven van hun waardevolle kennis? Er werd een team samen gesteld waarin zoveel mogelijk kennis was vertegenwoordigd, zodat men, als men op een Dwerg of Dwergen zou stuiten, niet een nieuwe oorlog zou riskeren. Oude geschriften en boeken werden geraadpleegd om na te gaan hoe men het beste kon reageren, wat men kon doen of juist niet moest doen. Na een volle maanstonde was men er uit... Gebaseerd op de samengevoegde informatie besloot men tot het volgende:

De beste brouwer kreeg de opdracht om een tiental vaten met zijn beste bier te brouwen. Een groep qua drankgedrag door de wol geverfde geleerden en avonturiers werd geselecteerd. Gewapend met pikhouwelen, biervaten en een drietal muilezels met proviand daalde de ploeg de mijnschacht af.

De lange reis verliep moeizaam maar uiteindelijk bleek zij niet voorniets. Halverwege een schuin naar beneden aflopende gang vond men een paar ruwe kristallen. Ondanks het feit dat dit nog maar ruwe kristallen waren, waren dit evengoed al de mooiste en vermoedelijk

kostbaarste kristallen in heel de Far Kingdoms. De spanning steeg bij het team. De zoektocht eindigde bij een massieve deur van fraai bewerkt eikenhout. De inscripties kwamen overeen met welke men eerder gevonden had. Nadat men moed had verzameld door zich een stuk in de kraag te drinken klopte men op de deur. Enige tijd bleef alles doodstil en pas nadat men in opperste frustratie een pul bier tegen de poort had aangesmeten en het gerstenat daaruit onder de kier van de poort was gesijpeld, haar zware en rijke gerstegeur verspreidend, kwam er plotseling beweging in de deur. Gretige woorden in een ruwe taal weerklonken en niet veel later verscheen een bebaard gezicht in de deuropening. Zowel de leden van de expeditieploeg als de Dwerg aan de andere kant van de deur waren enige minuten met stomheid geslagen. Hakkend mompelde de ploeg iets in het steenkolendwergs en wees op de vaten met bier. De aanblik van de vaten met bier en de immens sterkte dranklucht die van de expeditieleden afkwam was machtiger dan welke taalbarrière dan ook. Aldus verliep het hernieuwde contact tussen Dwerg en Mens uitermate voorspoedig.

De geschriften waren juist geweest zo bleek achteraf. De meeste Dwergen waren dieper en verder naar andere grotten getrokken, echter deze Dwergenclan wilde zijn smidse niet verlaten daar deze nog van zijn verre voorvaders was. Ze vonden dat zulk een familie-erfstuk niet achterlaten kon worden en daarom besloot men tegen de raad van de rest in te blijven.

Het relaas van wat zich in de tussentijd bovengronds had afgespeeld was deze Dwergen onbekend en verbaasde hen hogelijk. Mensen en Elven verafschuwden immers grotten, holen en tunnels, zo hadden zij geleerd, en nu stond er een stel voor hun neus en nog wel met een verzoek tot hulp. Dit streelde de trots van de Dwergen en zij besloten hun kennis in dienst te stellen van hun nieuwe familie. Uiteraard vergde dit van beide partijen het nodige geduld, iets waar Dwergen nu niet bepaald om bekend staan. Zonder enige vorm van subtiliteit werd aan de nieuwkomers in niet mis te verstane bewoordingen verteld hoe men te werk moest gaan en wat er gebeurde als men niet luisterde. Wellicht is het aan de bierbrouwkunst van de brouwer te danken dat

er niet een oorlog uitbrak, maar uiteindelijk kreeg men de kunst van het tunnelbouwen onder de knie.

Ook brachten de Dwergen het volk van P'elli 'n ore de kunst van het smeden, het slijpen van edelstenen, het maken van harnassen en wapens en andere typische Dwergenvaardigheden bij, voor zover mogelijk. Tekenend was dat vanaf dat moment de gehele enclave geaccepteerd was door de Dwergen, al zal het nog wel tientallen zo niet honderden cirkels duren voor dat ze het kwaliteitspeil van de Dwergen bereikt hebben. Maar tot op heden zijn er geen betere smeden, zwaarden, harnassen, noch geslepen kristallen te vinden in heel de Far Kingdoms dan in de enclave van P'elli 'n ore. Dit ondanks het feit dat men de wapens smeed van gewoon staal en niet van het zeldzame Dwergestaal, Mythanos. Deze kunst blijft voorlopig nog wel voorbehouden aan de enkele Dwergen Meestersmid, maar er komt een dag dat men ook deze kunst machtig is en men zich waarlijk Dwerg mag noemen. Hiermee wordt ook de positie duidelijk die P'elli 'n ore in het Rijk bekleedt, het is de belangrijkste leverancier van edelstenen, harnassen en ander wapentuig. Hoewel het meeste massaproductie is en bij lange ga niet de speciale kwaliteit heeft van de Dwergen kan men als men de tijd heeft toch nog iets speciaals op de kop tikken, uiteraard tegen een fabelachtige prijs.

Maatschappij en religie, Cultuur

De inwoners van P'elli 'n ore noemen zich tegenwoordig Nédwergen, wat een verbastering is van het dwergse woord voor leerling en het mensenwoord voor dwerg. Net zo wordt de originele Dwergenclan die er nog leeft diep onder de grond aangeduid met Urdwergen.

De status onder de Dwergen wordt bepaald door de lengte van hun baard. Diegene met de langste en volste baard is de Dun van de Clan, het maakt niet uit of men man of vrouw is. Het enige wat telt is de baard. Het ergste wat een Dwerg kan overkomen is zijn baard kwijt te raken, daar hij of zij daarmee ook alle status in de groep verliest. Het is erger dan sterven.

Dwergen staan bekend om hun ongekende fanaticisme, een Dwerg zal niet gauw opgeven en zeker niet zolang er bier is. Hoewel er meerdere Clans zijn met elk hun eigen leider

is er geen leider die heerst over alle Clans. Dit zorgt wel eens voor lastige taferelen als er een beslissing moet worden genomen die alle Dwergen aan gaat. Keerkringlange, ja soms zelfs maanstonen lange vergaderingen zijn beslist geen uitzonderingen.

Verder is kenmerkend dat men een ongeken- de afkeer heeft van magie. Alles wat enigermate naar magie riekt is verwijderd uit de enclave. Men vertrouwt liever op het nimmer falende staal.

De ondergronds levende en werkende Dwergen hebben enige gebruiken welke nogal vreemd overkomen voor de onvoorbereidde bezoeker. Daar ondergrondse zoetwatermeren zeldzaam zijn, en regen zelden valt op de barre grond (en Dwergen eigenlijk liever helemaal niet bovenkomen) is water redelijk zeldzaam. Niet dat er veel waarde aan gehecht wordt, want persoonlijke hygiëne is geen noodzaak voor overleven in de enclave. Maar aangezien het toch – helaas – het voornaamste ingrediënt is voor bier, is het toch een zeer noodzakelijke grondstof voor de Dwergen.

Groot was dan ook de vreugde toen een schier onuitputtelijke ondergrondse bron werd aangeboord van bruisend water, welke het bier een ongeken- de smaak gaf, van een enorme schuimkraag voorzag en daarnaast en passant ook nog de nodige kwalen genas. Jawel, zo rijkelijk was deze bron dat men nu zelfs letterlijk kon baden in het bier, en de genezende Bierbaden van de enclave zijn dan ook een van de grootste toeristische trekpleisters van het gebied.

Velen hebben gepoogd iets van het wonderlijke water dat gebruikt wordt bij het brouwproces te bemachtigen, en allen slaagden... dood gevonden met hun longen vol met het spul. Het schijnt dat de Dwergen er inmiddels achter zijn wat de bron achter het Wonderlijke Water is, doch dit is het strengst bewaakte geheim van P'elli 'n ore.

Wel is er sinds kort een nieuwe staatsreligie opgekomen. Deze richt zich op het vereren van de Enorme Blinde Vadsige Witte Made, ook wel Ebevawim genoemd.

Een weldenkend mens zou er dingen bij kunnen gaan denken, maar Dwergen houden zich niet met subtiliteiten bezig.

Dwergen zijn felle krijgers, maar discipline en samenwerking is niet hun grootste talent. Elke Dwerf krijgt met zijn elfde verjaardag een lijvig boekwerk om al zijn Grieven in op te tekenen, en eenieder kan maar beter hopen dat zijn of haar naam daar nooit in komt te staan.

De meest gerenommeerde soldaten zijn de Witte Gardisten, de bewakers van Ebevawim. Deze uitverkorenen gehoorzamen enkel aan de Priesters, doch sommigen beweren dat Ebevawim tot hen spreekt in hun hoofd en dromen.

Daarnaast zijn er de Vervloekten, Dwergen die zulk een vermogen hebben om bier te consumeren dat zij nimmer de heilige roes van Ebevawim kunnen bereiken, noch de Verrekte heilige Koppijn met welke ieder goedgeaarde Dwerf behoort wakker te worden. Deze Dwergen kennen geen angst meer voor dood noch demon en hebben een gouden bijtring om tijdens de strijd op te bijten omdat ze anders hun tong zouden afbijten.

Landschap

Bovengronds is het land zo arm en bezaaid met rotsen dat zelfs het woud er nauwelijks kan groeien. De bovengrond van de enclave biedt een troosteloze en verdorde aanblik waar enkel wat rotsgeiten zich staande houden.

De werkelijke enclave, ondergronds, bestaat vanzelfsprekend uit vele gangenstelsels en hallen. Het grote werk van de Dwergen is om deze nu te voorzien van prachtige houtsgravures en ambachtswerken. Hiervoor worden de rotsen en stenen gebruikt welke gewonnen worden uit nieuwe gangen en hallen.

T r á

M h ó r

Algemene beschrijving

De enclave Trá Mhór heeft een gemengde bevolking, doch allen hebben één kenmerk gemeen: een voorliefde voor magie. Geen wonder dat dit Rijk het grootste magiërsbolwerk is in de Far Kingdoms. Het bezit ongekend uitgebreide universiteiten, bibliotheken en academies.

Na de vernietiging van de hoofdmagiërsschool is dit Rijk in een record tempo weer in zijn oude glorie hersteld, sterker nog... het is nog uitgebreider en luxueuzer dan ooit tevoren.

Omdat de magiërs in de stad zelf geen plek meer hadden om hun kolossale huizen te bouwen zijn ze in de lucht verder gegaan en hebben ze letterlijk luchtkastelen voor zichzelf gebouwd. Als op sommige nachten de nevels zijn opgetrokken kan je de lichtjes van de luchtkastelen zien die vaak enkele honderden meters hoog in de lucht zweven.

Luchtschepen onderhouden sinds lange tijd een pendeldienst tussen de verschillende enclaves.

Een reisje met een luchtschip kost wel een flinke duit, maar je goederen komen dan tenminste ook aan. Onnodig om te vermelden dat dit alleen voor de welgestelden is. Het overgrote deel van de bevolking kan alleen maar dromen van een reisje met een luchtschip.

De magiërs verplaatsen zich met grote luchtschepen, welke een soort kristal als aandrijving gebruiken. De meeste zijn vrij snel. Dit ligt aan het soort kristal dat ze gebruiken. De magiërs kunnen deze kristallen niet zelf maken en moeten ze dus kopen... om hier handel in te drijven is een zeer riskante onderneming gezien de magiërs niet allemaal even eerlijk maar wel machtig zijn. Sta je op goede voet met de magiërs dan kan deze handel een flinke duit opleveren.

Maatschappij en religie, Cultuur

De hoofdstad van Trá Mhór heet Dún Mór. De enclave wordt geleid door de Raad van Vijf.

Een zekere Proficus Magnus is heden ten dage de leider van de Raad.

De magiërs heersen met strenge hand en heffen hoge belastingen. Deze zijn zo hoog om de kwaliteit van de magie op een hoog peil te kunnen houden, iets wat de welvaart van alle inwoners van de enclave ten goede komt... volgens de magiërs dan.

Toegegeven, alle bouwwerken zijn van uitzonderlijk hoge kwaliteit. Alleen het beste van het beste wordt gebruikt bij de bouw van de enclave, luchtkastelen en luchtschepen.

En als je vertelt dat je een magiër bent uit Trá Mhór, dan sta je in een bijzonder hoog aanzien bij de magiërs uit de overige Rijken. Alles is er op gericht om de magie op een zo hoog mogelijk peil te krijgen.

Men kan een magiër herkennen aan de orname gelaatsmaskers die gedragen worden als zij zich onder het gewone volk begeven. Niemand van de gewone bevolking weet dan ook wie een magiër is, behalve de magiërs zelf.

Er heerst angst onder de bevolking, niemand durft ook maar iets negatiefs te zeggen over de magiërs uit angst dat ze gehoord worden. Je weet maar nooit wie er mee luistert. Bovendien zeg nu zelf, ze hebben het toch goed? Voldoende eten en drinken, aan luxe geen gebrek, een lage criminaliteit... dan is de inboeting van een weinig vrijheid toch een lage prijs?

Geheime genootschappen en broederschappen tieren welig in de enclave. De meeste hiervan zijn echter meer veredelde sociëteiten waar de bevolking hun aanleg voor intriges en gekonkel in kwijt kan. Zonder uitzondering beschikken ze allen over lijkige statuten en zeer omslachtige herkenninggebaren.

Sommigen beweren zelfs dat velen hiervan heimelijk onder bevel van een magiër staan, en dat ze zo getalenteerde dienaars werven. De gemiddelde bewoner is lid van minstens enkele van deze organisaties, maar precies weet niemand dat want, wel, ze zijn immers meestal geheim.

De Hoofdmagiërsschool staat nog altijd onder de leiding van de oude Proficus Magnus.

De school is weer helemaal compleet herbouwd in de enclave. Op de magiërscholen worden geen maskers gedragen, daar zijn de magiërs immers onder elkaar.

Leerlingen voor de Magiërsschool worden pas na dagenlange toetsingen en examens toegelaten. Zij die falen, mogen nooit geen magie meer beoefenen in de enclave, zij die slagen vergaren een fel begeerde plaats op een van de luchtkastelen.

Landschap

Het grootste deel van de enclave wordt ingenomen door Dún Mór. Eromheen liggen uitgebreide akkers waar veroordeelde criminelen op de staatsboerderijen werken of de staatsmijnen ontginnen. Verhalen over deze 'heropvoedingsinstellingen' zijn zonder uitzondering gruwelijk te noemen.

Boven de enclave zweven lui de luchtkastelen, die zich verder niet om de door de Fairies opgelegde grenzen bekommeren... de afspraken gelden immers enkel voor de grond waarop de enclaves liggen, niet de lucht. Men zegt dan ook dat de Fairies niet onverdeeld gelukkig zijn met de behemoths die vanuit Trá Mhór een schaduw over de wouden werpen.