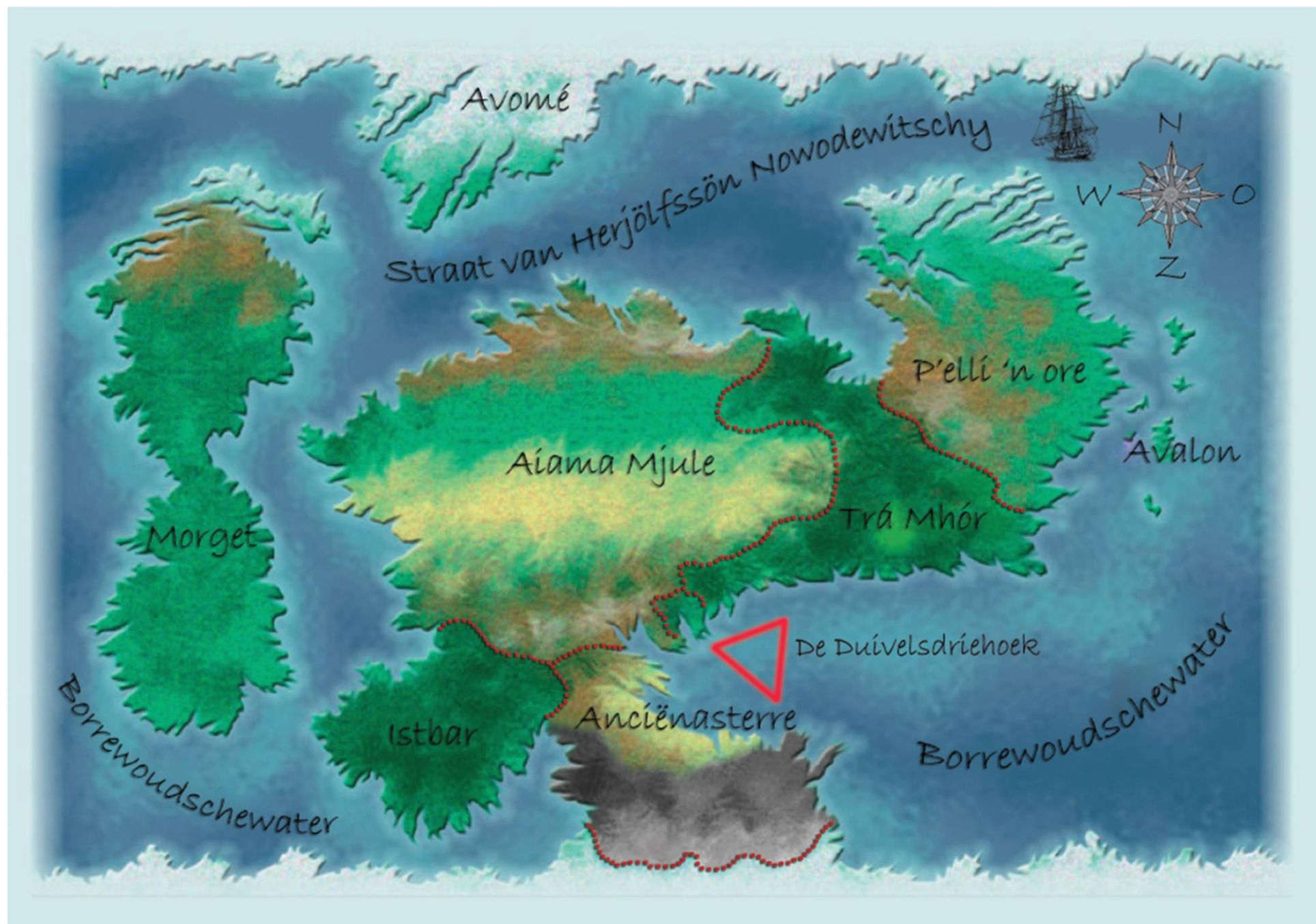


De wereldreisgids van de



Een handige gids voor de wereldreiziger





Aiama Mjule



Aiama Mjule

Hoofdstad: Bisantrijn (1).

Bevolking: hoofdzakelijk Mensen in het Noorden, Mensen en Elfen in het Zuiden.

Regerend Hoofd Noordelijk deel: Paap Erwin von Rammewitz.

Regerend Hoofd Zuidelijk deel: Kardinaal Ursus d'Onneur/Father Twinkle Eyes.

De vlag van het Noordelijkdeel Aiama Mjule



De vlag van de Paap van Aiama Mjule



De vlag van de Ziggy's (Jal-Pur woestijn)



De vlag van het Zuidelijkdeel Aiama Mjule



Belangrijke personen Noordelijk deel

Bisschop Erwin von Rammewitz: Kerkvorst, later tot Paap uitgeroepen. (Opvolger van Paap Snore.)

Peetvader Ratzke de Perz van de Noordelijke familie dit m.b.t. aanvoer van drank en gokspelen.

Belangrijke personen Zuidelijk deel

Kardinaal Ursus d'Onneur: Kerkvorst Zuidelijk deel.

Father Twinkle Eyes: Kerkvorst van de Abbey The Holyday-Inn (2) in het Zuidelijk deel. Door de Paap tot ketter verklaard.

Beate Sobrath de Perz, bijgenaamd de Majoor staat aan het hoofd van de Zuidelijke familie dit m.b.t. aanvoer van drank en gokspelen.

De Tempeliers van de Nacht, een geheime groepering welke het Zuidelijke verzet tegen de Paap organiseert en voorkomt uit het Zwarte Legioen.

Het Zwarte Legioen, een onbekende organisatie die veelal achter de schermen werkte.

Specifieke kruiden

Opiaat, Ambrosia, Egelantier en Nonnenkap.

Fakkелgras en Klapperkruid.

Het Noorden van Aiama Mjule

Elfen zijn hun leven, in dit deel van Aiama Mjule, niet zeker dankzij de Doctrine van de Heilige Grutters van de Paap. Ze hebben dan ook de status: vogelvrij.

Tevens vindt men nergens een gebouw meer imposant dan de Snoriaanse Kathedraal (1), het Capitool der Engelen (1) of de Paapse Stad (1).

Jal-Pur woestijn

Hier leven nomaden en liggen de vergiftigde (water)bronnen welke de oorzaak zijn van de Pest.

In de woestijn treft men halverwege de enige oase in de gehele woestijn aan. De oase beslaat enkele honderden vierkante kilometers, gevormd door honderden diverse kleine oases. Hierdoor wekt het de indruk één grote aaneengesloten oase te zijn. Tevens liggen hier de ruïnes van Nefthe. Deze bestaat uit oude reeds lang verlaten steenmijnen en gigantische gewelven. In deze gewelven zijn overblijfselen en sporen gevonden van de Elfenoorlogen uit lang vervlogen tijden. De huidige ligging is verloren gegaan al zochten vele avonturiers tevergeefs ernaar.

Het Zuiden van Aiama Mjule

Hier ligt de Abbey, The Holyday-Inn, Father Twinkle Eyes zwaait hier de scepter. Hier vinden voornamelijk Elfen onderdak in en bij de Kerken van Twinkle Eyes.

Kardinaal Ursus d'Onneur wordt aangesteld als bevelhebber van Fort Rammstein (3) en Kerkelijk leider van het Zuidelijke deel. Deze voert een soepeler, rechtvaardig beleid maar is wel trouw aan de Paap. Ook hier is sterke drank, gokken verboden evenals samenscholingen. Elfen worden getolereerd zolang zij hun oren maar bedekt houden en zich houden aan de regel van twee, niet meer als twee Elfen bij elkaar binnen een straal van 50 meter.

Het Zuidelijke deel neemt het leeuwendeel van de wijnproductie voor zijn rekening. Thisisni Sobre (5) is de hoofdstad van het Zuidelijk deel.

Grandfather Superior Godfriet Cippus 'd Bouillion reserveerde in grote delen van de Rijken gebieden waar niet gebouwd mocht worden. Wel waren deze gebieden vrij toegankelijk om de bevolking van de schoonheid en pracht van de natuur te doen doordringen.

Om de veelal verloren gegane kennis van de natuur opnieuw op te laten doen stelde Godfriet speciale Druïden aan die op scholen onderricht gaven.

Om deze reden kreeg Nanda Devi (4), het versteende woud, als enige in de geschiedenis van de Far Kingdoms de Kerkelijke status van Heilig Woud mee.



Istbar



Istbar

Hoofdstad:

Bevolking: nagenoeg uitsluitend Fairies.

Regerend Hoofd: de Fairy Koning Laurus Nobilis (Papa Dag) en Koningin Acacia Robinia (Mama Nacht).

Istbar is onderverdeeld in Noord, Oost, Zuid en West.

Vlag van Istbar



Belangrijke personen

Koning Laurus Nobilis (Papa Dag) en Koningin Acacia Robinia (Mama Nacht).
Lilaque de dochter van Papa Dag en Mamma Nacht.

Specifieke kruiden

Groote Weegbree, Laurus nobilis, Glidkruid en Aconitum.
Cavamana en Paralamaniet.

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.

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.

Fairies zullen 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 thuisbrengen. 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.

Begroeiing in het Noorden

Gemixte vegetatie, dikke oerbossen.

Begroeiing in het Westen

Begroeiing dat tegen brak-/zoutwater kan.

Begroeiing in het Oosten

Begroeiing dat tegen het hete en dorre klimaat van de woestijn kan.

Begroeiing in het Zuiden

Naaldbomen, mossen en kruipplanten.

De familie Salvatore, of te wel La Familia. Dit vlugschrift en stamboom zijn al wat rest van wat eens tot een van wijds verspreidde familie op heel de Far Kingdoms.

De wortels van de familie liggen in Istbar, het Istbar voordat de Fairies het gebied claimden. En om wat meer precies te zijn in het zuiden van Istbar het gebied, waar de Koning het minste controle over had. In de provincies Rizon (1) en het zuiden van de provincie Mondae (2) waren destijds de meeste van de Salvatores gevestigd. Deze provincies bestaan, in naam nog immer, maar worden door de Fairies niet gebruikt.

De naam Salvatore gaat slechts over van vader op zoon. Er is slechts één uitzondering en dat is als de echtgenoot van een vrouwelijk lid van de familie overlijdt. In dat geval krijgt de vrouw en haar eventuele kinderen het recht om de naam Salvatore te voeren. Iets wat nog nooit een vrouw had geweigerd.

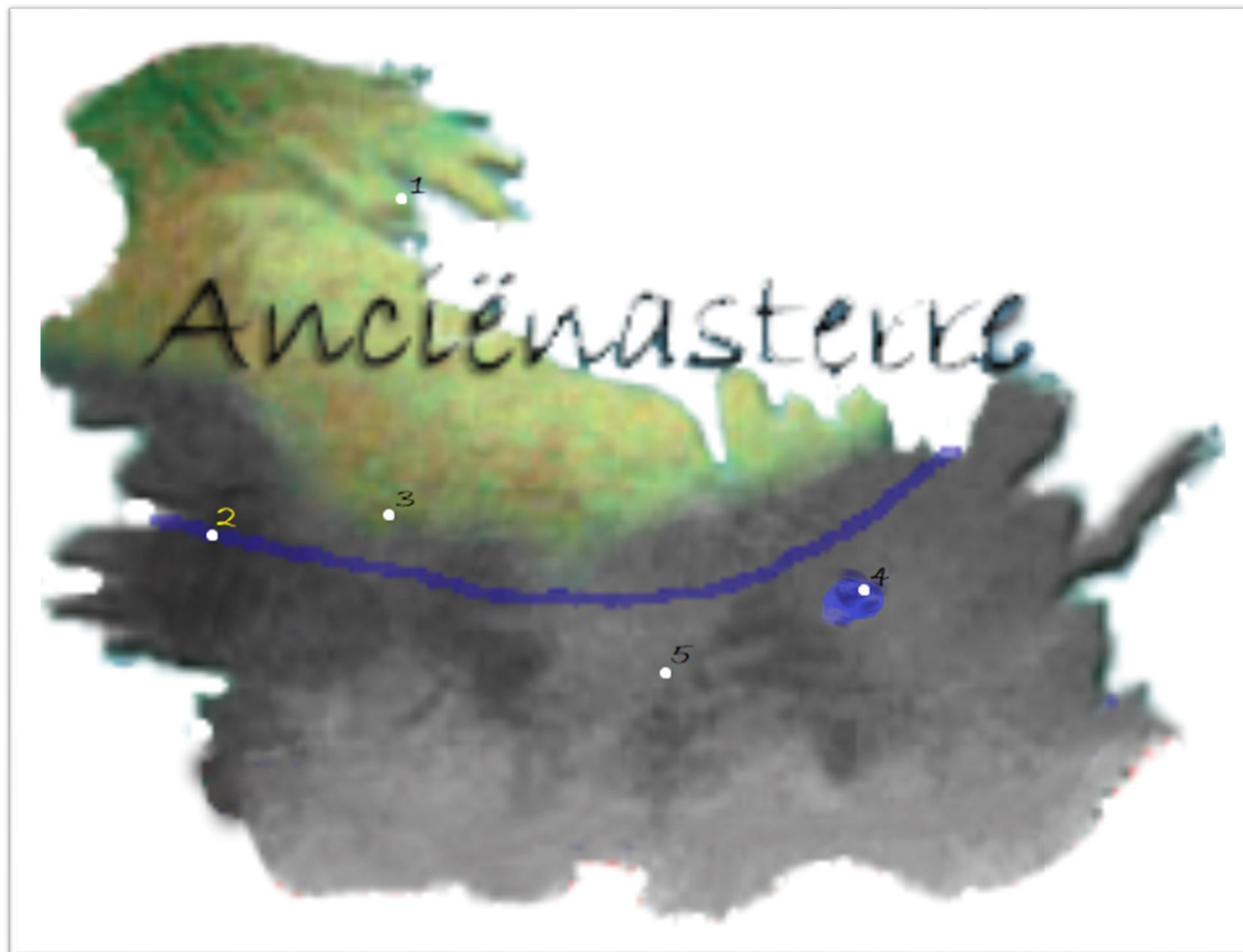
De Salvatores stonden ook bekend om hun niet aflatende afkeer en strijd tegen onlevenden. Een Strijd waarbij zij vaak op hun eigen manier hun aandeel aan leverden. Niet dat zij iets hadden tegen iemand redden uit de klauwen van de Dood opdat diegene weer terugkeerde naar het leven. Integendeel, maar diegene moest wel baas zijn/blijven over zijn eigen lichaam en/of ziel e.d.

Als mijn informatie van de talloze geruchten nog klopt, dan hebben zij het beroep waarmee de Familie ooit groot geworden is weer opgenomen, nl., die van Doodgravers.

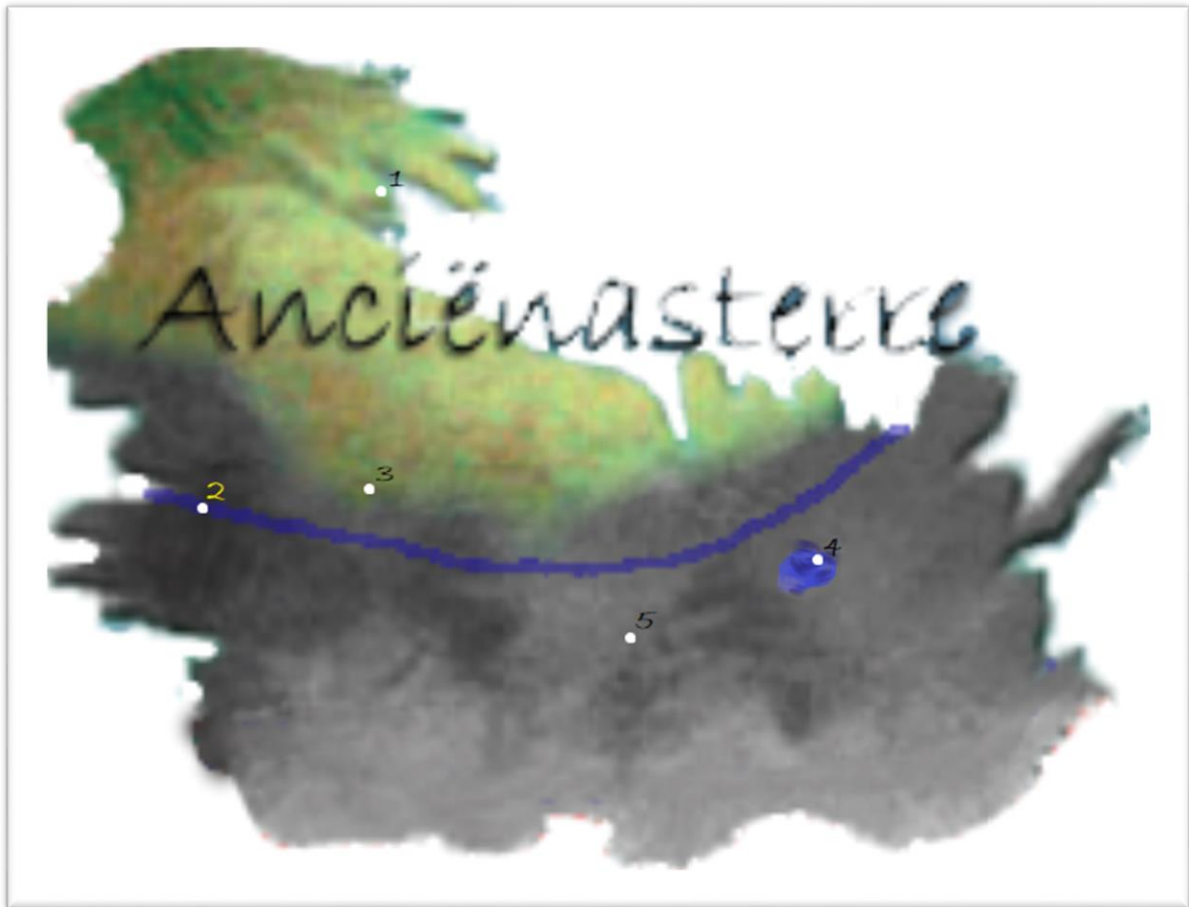
Versteende bossen of wouden zijn op zich geen bijzonder verschijnsel. Een van de bekendste versteende wouden bevindt zich in Istbar.

Lang voordat Istbar geclaimd werd door de Fairies, herbergde Istbar een grootst, uitgestrekt en op natuurlijke wijze ontstane versteend woud: Wâldpyk (3).

De ouderdom van Wâldpyk wordt geschat op tussen de 10.000 en 12.000 cirkels na het ontstaan van de wereld.



Anciënasterre



Ancyenasterre

Hoofdstad: Sgranzibar (1).

Bevolking: voornamelijk Mensen (Ziggy's).

Regerend Hoofd: Grootvizier en stamoudste Pjon Djonna Ella Mental.

De vlag van Ancyenasterre



Belangrijke personen

Grootvizier en Stamoudste Pjon Djonna Ella Mental.

Specifieke kruiden

Adderwortel, Damastbloem, lavas en Peperwortel.

Ikkiejakkie en Buntgras.

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 Noordelijk deel bestaat uit woestijn, het Zuidelijk deel is rotsachtig gebied.

In het Noordelijk deel “vind ”men vele tempels van Hinidi. De bevolking noemt deze “De Tempel van de fluisterende dood.”

Naar mate men richting Avomé kwam veranderde het landschap in bergachtig. Vlak voor de grens met Avomé stroomt de belangrijkste rivier: de Nekra Thalassa rivier, ook wel bekend als de Dodenrivier (2). Aan de overzijde van deze rivier begraaft men de doden. Achter de Dodenrivier is er geen spoor meer van planten e.d. te vinden. Deze rivier scheidde het achtergelegen land van het gebergte. Achter dit gebergte lag een meer: het meer van Semeion (4). (Semeion betekent: teken of wonder.)

Op de hellingen en rotsen groeiden eens een scala aan plantensoorten en struikgewassen. Hier groeiden o.a. de fameuze Yum-Yab bonen en de Kalebassies. Echter thans is er van deze planten geen spoor meer te bekennen.

De exquise vruchten waren o.a.: de Yum-Yab bonen. De vruchten van de gelijknamige Yum-Yab boom dienden voornamelijk als snoepgoed. Kalebassies, vruchten van een doorn- struikachtige plant. Deze vrucht was een kruising tussen een gekweekte braam en wilde kokosnoot. Deze vrucht was specifiek onder de Adel een geliefd en gewild artikel, doch eerder vanwege het feit dat alleen de rijken deze konden aanschaffen vanwege de hoge prijs dan door zijn bijzondere smaak. Deze vrucht gedijde uitstekend op rotsachtige grond en was dan ook voornamelijk aan de andere kant van de Nekra Thalassa rivier (het gebied richting Avomé) te vinden.

De Sloebera Euforbia daarentegen was een groot “succes” onder de armen.

Het plantje gedijde ontzettend goed in de voedzame bodem en was dan ook rijkelijk aanwezig in de vrije natuur, wat natuurlijk een groot voordeel was daar men dit niet speciaal behoefde te kweken. Het was voedzaam en goedkoop, iets wat voor de armen van het allergrootste belang was.

Van deze vrucht was alleen de dunne schil eetbaar en kon zowel rauw als gekookt gegeten worden. Men hoefde maar weinig van de schil te eten om het voldane gevoel van een volle maag te krijgen. Een bijeffect was, dat een halfuurtje na de

inname men in een roes van voldaanheid en gelukzaligheid wegzakte. Vandaar dat het plantje in de volksmond Sloeber (armzalig of arme) Euforum (gelukzalig of geluk) werd genoemd. Deze roes duurde bijna een paar uur.

Het vruchtvlees was heel iets anders: het was giftig en beslist niet eetbaar.

Onder de moordenaars is het vruchtvlees een zeer geliefd middel, daar het vrij eenvoudig is te bewerken tot een nagenoeg niet te ontdekken en zeer effectief gif.

Daarom is het wellicht geruststellend te weten dat zowel de kennis die nodig is om het gif te maken als die van het herkennen van het plantje tezamen met de Grote Verwoesting nagenoeg verdwenen is. Diegene die getracht hebben het recept te maken, leefden niet lang genoeg om te vertellen wat en waar het mis ging.

Men gebruikte het daarom voornamelijk om kleding waterafstotend te maken.

Diep in Anciënasterre, tegen de grens met Avomé, ligt Necropolis (5). Necropolis is de grootste begraafplaats van de Enclave, eigenlijk ook die van de Far Kingdoms als men Necropolis als een gebied beschouwt.

Als men de begraafplaats gepasseerd is, dan komt men een meters hoge stenen wal tegen.

Het gebied achter deze muur kenmerkt zich door hete geiserbronnen die hun stoom meters hoog de lucht in spuiten en tientallen salpeteren fosforbronnen. Tientallen actieve vulkanen braken met grote regelmaat zwarte, gigantisch grote, stinkende wolken uit en bedekken telkens de rotsen met een nieuwe zwarte, dikke en stinkende laag. Naar mate men dichterbij Avomé komt wordt het gebied onherbergzamer, dreigender en ruiger. De lucht is hier diepzwart met vreemd kleurige “vegen” en er woeden nagenoeg continue hevige stormen welke door de hete vulkaanlucht zo verzengend zijn dat ademen nagenoeg zo goed als onmogelijk is.

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.

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

De Grootvizier moet elke cirkel het bewijs van totale verlichting, de zogeheten Moksah, verkrijgen. Als dat niet lukt, dan zou In dat geval zou namelijk de macht automatisch overgaan op de Kalief, die dan Grootvizier zou worden.

Niet dat een Grootvizier zelf ooit daadwerkelijk haar leven in de waagschaal heeft gelegd door zich persoonlijk aan de test(en) te onderwerpen. Nee, dat was iets wat

volgens de stamoudsten niet per se hoefde. Een aangewezen kampioen nam haar plaats in.

De kampioen was zelden of nooit een vrouw. Alleenstaand mannen, meestal dakloos, arm en/of niet vallend onder een vrouw deden mee in een ultieme poging om zich zo van de schande die ze over hun familie en zichzelf hadden afgeroepen te kunnen ontdoen. Om er zeker van te zijn dat het geheim van de Moksah bewaard bleef werd de succesvolle kampioen na overhandigen van de benodigde bewijzen onthoofd. Zijn naam werd toegevoegd op het monument van eeuwige helden en zijn nabestaande(n) werden rijkelijk schadeloosgesteld, waarmee de familie eer weer hersteld was.

Er dwaalt een (roof)ridder in een gitzwart harnas rond, de bevolking heeft hem de bijnaam Fra Diavalo (Den Duvel) gegeven.

Waarzeg(st)ers zijn heilig verklaard in Anciënasterre. Diegene die zo iemand mishandeld 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.

In de woestijn, niet ver van de Nekra Thalassa rivier ligt Slot Snibbestein (3). Een slot als geen ander. Het kasteel heeft een hart en een ziel. Letterlijk. Ooit gebouwd door een welgestelde familie die er dus letterlijk hart en ziel in gestopt hebben om er een echt thuis van te maken.

De originele eigenaar, hoofd van het gezin, was een alchemist die wilde proberen om van het omliggende woestijnlandschap een oase te creëren. Dit is echter maar deels gelukt. Voordat hij een echte doorbraak had in zijn werk, sloeg het noodlot toe en overleed hij. Zijn hart en ziel bleven echter achter in het huis.

Zijn gezin had al gauw niet meer de middelen om het huis te onderhouden en zij vertrokken uiteindelijk. Vele, vele duizenden cirkels later is het huis door erfenis in handen gekomen van de huidige bewoner Jurgen von Bresseur.

Het huis bleek echter gebouwd te zijn bovenop een oude fundering van een tempel van Hinidi. Onbekende krachten die daar sluimerden kregen grip op de ziel van, oorspronkelijke bewoner, de alchemist. Dit werkt door op de huidige bewoner, een nazaat van de alchemist. De heer des huizes ondervindt hier last van, al weet hij dat zelf niet. De verdorven ziel van het huis maakt dat hij zich steeds meer bezighield met het occulte.

Er ontstond op die manier een duister plan om de ondode ruiters op te roepen.

Hij voerde het plan uit en de ruiters hebben hun fysieke vorm verkregen, en worden al aangetrokken door het huis maar wachten op het laatste deel van het ritueel, de roep van de man waarmee zij al hun krachten verkrijgen en uit kunnen storten over de Enclaves.

Een van zijn bedienden, echter, kwam achter de plannen van de man. Deze besloot hulp van buitenaf in te schakelen. Een groep witte Necromantiër kwam hem te hulp

en samen bedachten ze een plan om de man te stoppen, en op zoek te gaan naar een oplossing.

De groep kreeg het voor elkaar om het hart te stelen, dat ze in een verborgen grot in de woestijn plaatsten, waar het zwaar bewaakt wordt. Een vloek werd uitgesproken over het huis en zijn bewoners, om tijd te creëren om een oplossing te bedenken voor het probleem. Zolang het hart niet terug in het huis is zal elke keerkring voor de bewoners en het huis dezelfde zijn. Elke keerkring begint dus weer zoals de keerkring ervoor.

Een groep avonturiers had van een Jin, een soort geest, een wens weten los te peuteren.

De wens van de avonturiers was dat het huis zijn hart weer terug zou krijgen. De Jin kon deze wens vervullen en vrijwel direct daarna vervielen alle bewoners tot stof en veranderde het eens zo mooie Slot Snibbestein in een vervallen ruïne welke zich nog immer in de woestijn bevindt.



Avalon



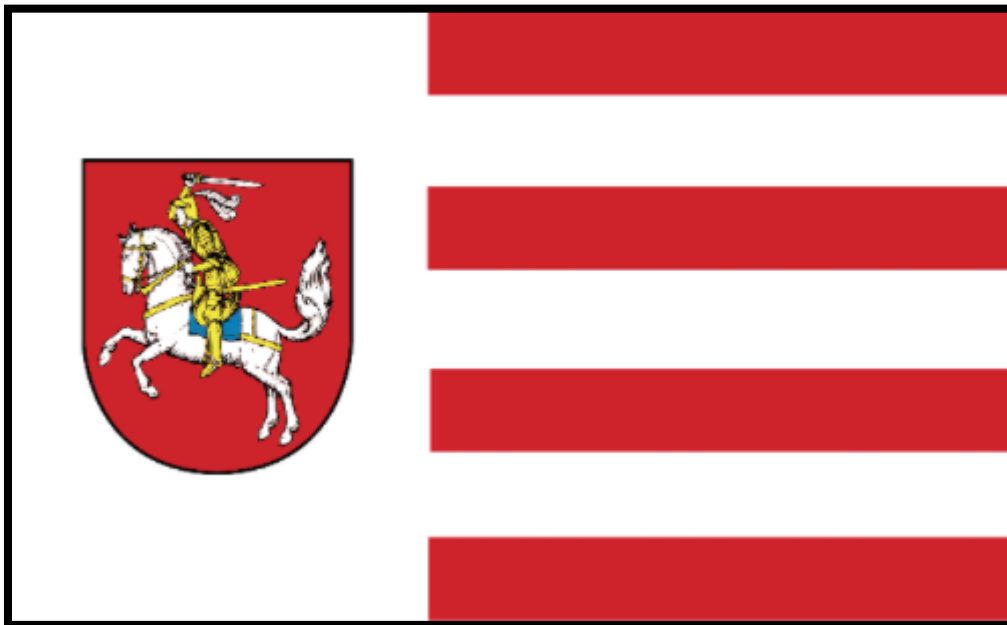
Avalon

Hoofdstad:

Bevolking: voornamelijk Elfen/Nachtelfen.

Regerend Hoofd: Vrouwe A' Lancelyn.

De vlag van Avalon



Belangrijke personen

Vrouwe A' Lancelyn.

Ridder Gwydion, nadat hij op Queeste ging is er niets meer van hem vernomen.

Avalon, het land der mythen en sages.

Specifieke kruiden

Janskruid, Engelwortel, Drienerfmuur en Eryngium.
Hartlelie en Parelbloem.

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.

De maatschappij van Avalon is namelijk strikt gescheiden in drie kastes, te weten de Krijgerskaste, de Priesterskaste en de Arbeiderskaste. 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 Zieneren, dankzij hun voorspellend vermogen, invloed op de beslissingen van de Vrouwe.

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 ambachtkunde. 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.

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 muziekinstrumenten met een liefelijke klank zoals de harp en fluit worden veelvuldig bespeeld. Geweld is in Avalon ondenkbaar, eenieder 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.

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. De aanvoerders zijn ook altijd vrouw.

Als iemand van Avalon sterft wordt zijn lichaam vaak naar Avalon overgebracht.



Avomé



Avomé

Hoofdstad:

Bevolking: Mensen.

Regeren Hoofd: onbekend.

De vlaggen van Avomé



Belangrijke personen

Fryadeidre Valkar.

Specifieke kruiden

Ijzerhart, Damastbloem, Lombok en Purper leverkruid.
Ijsbloem en Absint.

Het gebied bestaat uit eindeloze sneeuw- en ijsvlaktes.

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 Sjamanen.

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.

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.

Verhalen gaan dat ergens in dit versteende woud (2) 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. Gedurende deze keerkringen vindt er een wonderbaarlijk schouwspel plaats. Honderdduizenden vissen, van groot tot klein trekken dan massaal van de Borrewoudschewateren naar Avomé om daar hun jongen ter wereld te brengen. Het vissen hier is echter niet zonder gevaar, daar de rivier zonder enige waarschuwing vooraf binnen enkele uren dichtvriest.

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.

Huize Stork (1) schijnt een machtige positie te hebben in de visserijgemeenschap.



Oud Wamsterdam, Borrewoudschewater



Het Hertogdom Wamsterdam, Borrewoudschewateren

Hoofdstad:

Bevolking: Hoofdzakelijk Mensen.

Regeren Hoofd:

Belangrijke personen

De volksverhalen omtrent “De Bokkenrijders” deden al vanaf de 122.500e cirkel na ontstaan wereld de ronde in de Far Kingdoms. De legende is vermoedelijk ontstaan in het plaatsje Maesgouwen (1), in het oude Hertogdom Wamsterdam, waarna het zich verspreide naar de gebieden Overmaes (1) en het Graafschap Loon. (2)

De legende is kwam weer tot “leven” min of meer uit onvrede met het beleid van de Stadhouder, het geslacht Van Muiden. Welke in de ogen van de bevolking onredelijk hoge belastingen heft. Om nog maar te zwijgen over de slavenimport. Ook doet de Stadhouder te weinig aan de armoede die onder een deel van de bevolking leeft.

Het grootste gedeelte van de inkomsten gaat immers naar de krijgsmacht. Scholing is maar voor een deel van bevolking weggelegd. Namelijk zij die het kunnen betalen, of voor de gelukkige die uit een militaire of Adellijke familie komt.

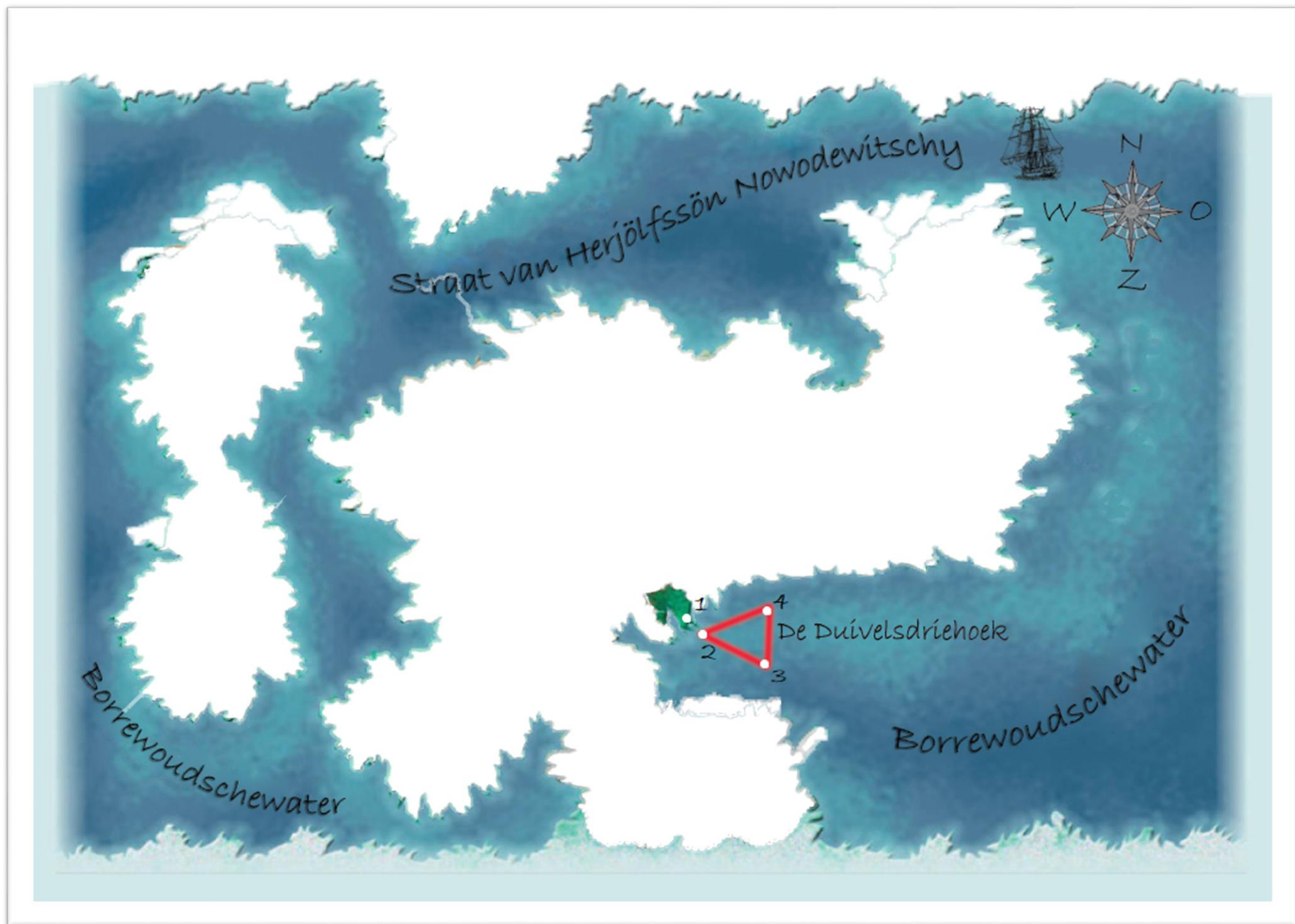
Een kleine groep heeft hierom een geheim genootschap opgericht om hier iets aan te doen. Naar oud gebruik noemde ze zich: “De Bokkenrijders”.

Vanaf de 122.510e cirkel na het ontstaan van de wereld, begon in het Zuiden, van wat nu het huidige Wamsterdam is, de vervolging van en heksenjacht op vermeende Bokkenrijders.

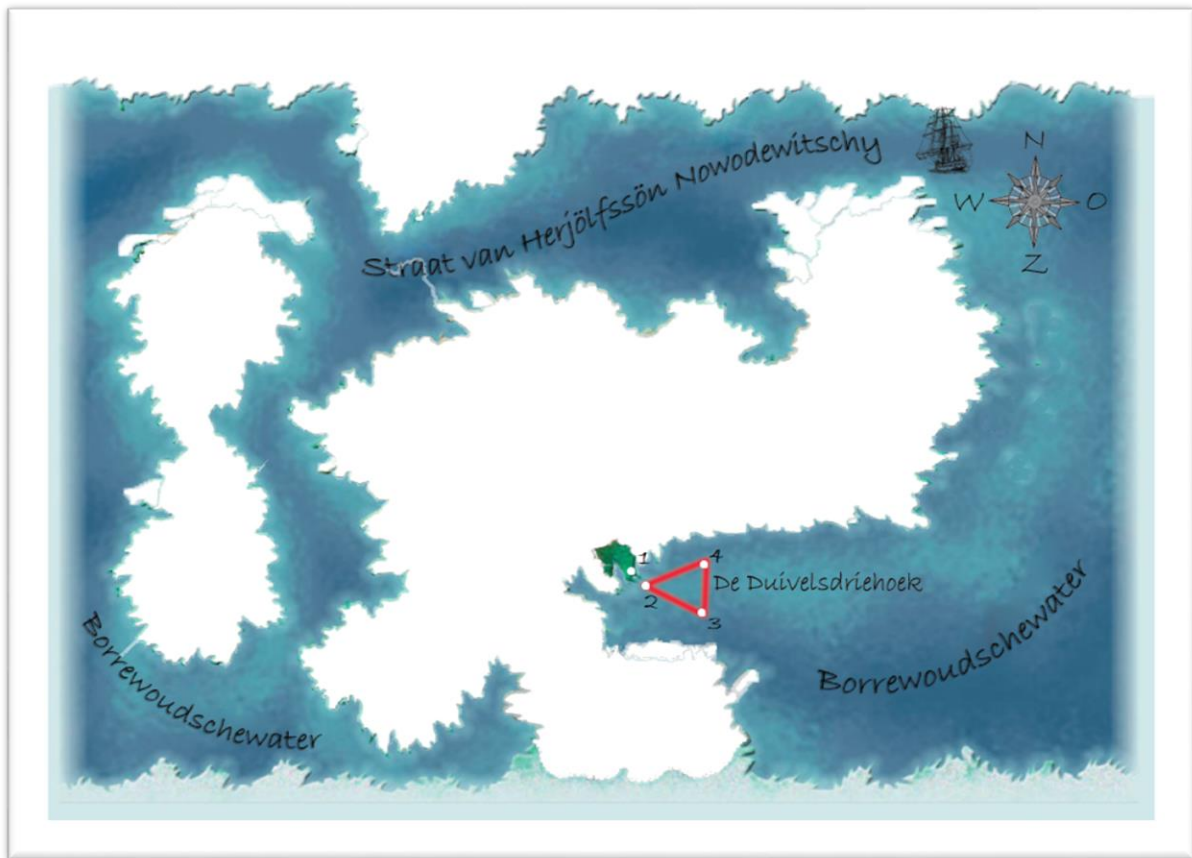
Het dorpje Pelt (3) wordt dikwijls een Bokkenrijdersgemeente genoemd, al is er nooit een bokkenrijder in het gehele dorp veroordeeld geweest. Die associatie kwam namelijk doordat Drost Clercx er woonde op het Hobos (3).

Van Gehugten beschrijft de processen en executies veelal uitvoerig en tot in detail. Vaak dwong de wetsdienaar de verdachten tot een bekentenis (soms veel meer diefstallen dan er in de regio waren gepleegd) door de opgepakte personen langdurig te martelen.

De beulen maakten van de terechtstelling, die plaatsvond in Schaesberg (4) bij het “Galgenbeumke”, geen half werk, maar maakten er een complete show van.



Borrewoudschewateren



Borrewoudschewateren

Hoofdstad: Bargoen.

Bevolking: Hoofdzakelijk Mensen.

Regeren Hoofd: Stadhouder Jans-Hendrikszoon van Muiden de II^e.

De vlag van Borrewoudschemarine



De vlag van Borrewoudschepiraten



Belangrijke personen

Stadhouder Jans-Hendrikszoon van Muiden de II^e.

Het geslacht Van Muiden.

Madame du Pompidoure, eigenaresse van het Rondeel “Het laatste Kwartier”.

Specifieke kruiden

Bokkenorchis, Fenegriep, Kalmoes en Ottervetsplant.

Ahorn en Dolle kervel.

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.

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 beschut 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 vlotten te bouwen op welke men onderkomens bouwde. Ook werden de vlotten 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.

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.

Om het jaargetijde komen de Marepópolo's bijeen voor het Festival van de Nieuwe Kuit. Een groots festijn waarbij men bij kletst 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 waren de beruchtste van deze rabauwen.

Pluym uiteraard vanwege zijn vuurrode baard, Maria vanwege haar hoffelijkheid tegen over 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.

Vreemd genoeg leven hier op het land 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. Alleen in de Enclave heerste een stilzwijgende wapenstilstand tussen de Borrewoudschemarine en de piraten, iets wat ongeloof en verbazing wekt in de overige Rijken/Enclaves.

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.

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 te veel normen opdringt aan wie dan ook bijzonder

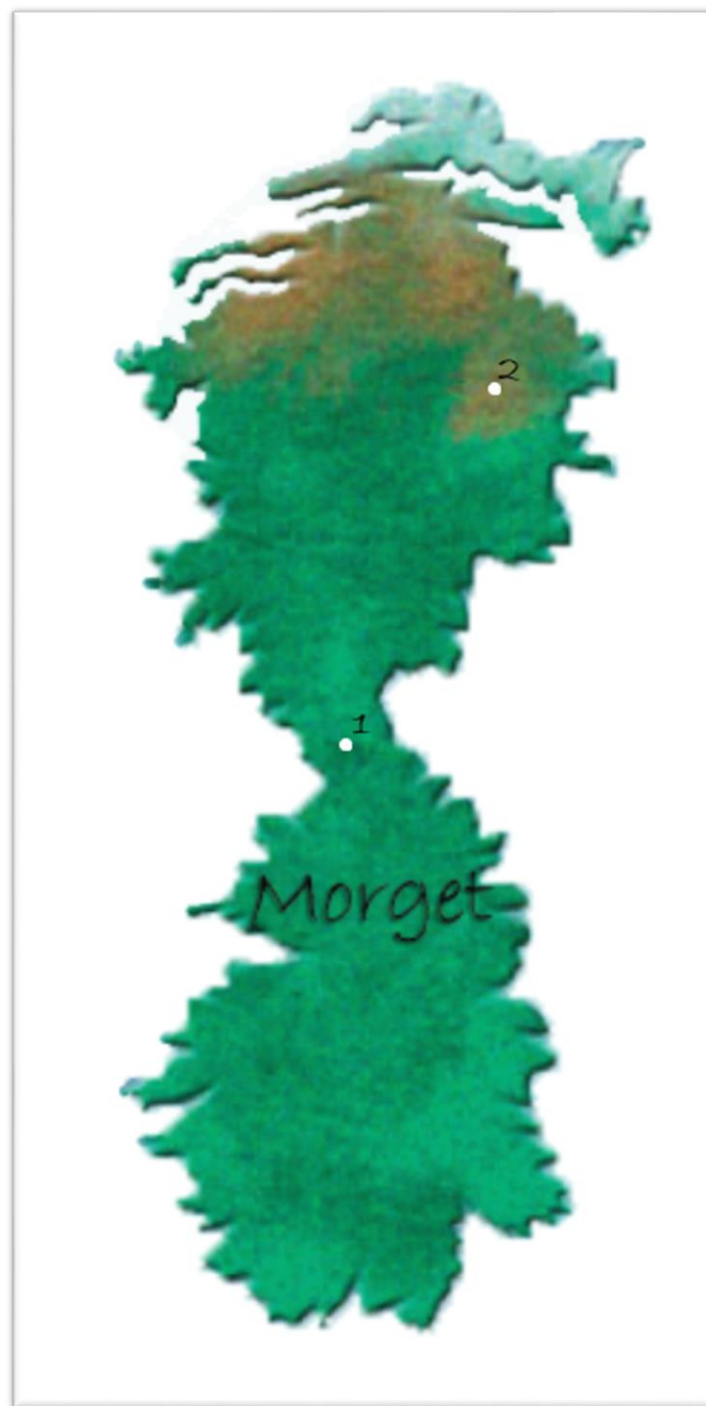
hoog. Het is dan ook om deze reden dat vele vreemdelingen rond de offertijd richting Borrewoudschewater trekken om deze arme slachtoffers van een brute religie te 'redden' door hen te 'plukken', de risico's van ontdekking voor lief nemend... Deze religie is overgenomen door de 'Vlotnomaden', die vaak 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".

In de havenstad Wamsterdam (1), ook wel de 2^e hoofdstad van Borrewoudschewater genoemd ligt het Rondeel "Het laatste Kwartier" welke bestierd wordt door Madame du Pompidoure en haar meisjes.

Niet ver voor de kust van Wamsterdam ligt "De Duivelsdriehoek". Dit is een denkbeeldige driehoek tussen de drie eilanden gelegen in de Borrewoudschewateren:

- Katsandte. (2) Gelegen voor de kust op de zee grens van de havenstad Wamsterdam.
- Ex-Uma. (4) Een klein en onherbergzaam eiland gelegen voor de kust van Trá Mhôr.
- Swambo Sante. (3) De grootste en vermoedelijk vruchtbaarste van de drie. Het ligt exact in het midden tussen Anciënasterre en Wamsterdam. Het wordt geclaimd door Anciënasterre en door de Hoofdstad Bargoen van Borrewoudschewater, die het trouwens Swarte Sand noemen. Beide partijen claimen aanspraak hierop te maken, doch geen der partijen heeft ooit deugdelijk bewijs van geleverd. En aangezien het niet tot de invloedssfeer van een Enclave gerekend mag worden, die grens is trouwens maximaal 50 zeemijl, zal het wel altijd onderwerp van bekvechterij en bij tijden en wijlen groots machtsvertoon blijven.

Heer Robberecht Cloester, een wel bekende slavenhandelaar uit Wamsterdam, is vermoord. De slavenhandel zou hiermee een grote slag zijn toegebracht.



Morget



Morget

Hoofdstad: Morget (1).

Bevolking: Voornamelijk Elfen.

Regeren Hoofd: de Draken Fryth en Alberich.

De vlag van Morget en de Elfenenclave binnen P'elli 'n ore



Belangrijke personen

De bruine Draak: Frith en de groene Draak: Alberich, de zwarte Draak Agathod en de wit/blauwe Draak Xynobée.

Specifieke kruiden

Najas minor, Heelkruid, Majoraan en Ocelot.
Elvenblad en Kardemom.

De meest bekende gebouwen zijn: de Torens van Alco (1), de watervallen van Lia (1), de tempels van Jill (1) en niet te vergeten het Kristallengebergte (2), 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.

De Torens van Aco dienen nu, na de machtsovername door beide draken, als speelplaats voor de jonge draken.

Geroemd wordt eveneens de fijne doch ijzersterke Elfen kleding. De fijngevoerde kleding wordt gemaakt van speciaal gekweekte Satijnrupsen. Deze stof, Asgardill genaamd, heeft dezelfde sterkte als een harnas maar is vele kilo's lichter en is bovendien is het sierlijker en mooier.

Hier is het legendarische Umbra garnizoen gevestigd.

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, verreweg 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.

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 Maanstone per Eclips de Mensen- of Elfengedaante moeten aannemen, doch zij mogen zelf bepalen wanneer dat is.

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 luxeartikel. 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.

De Enclave Morget kent een grote verscheidenheid aan klimaten. Het noordelijkste gedeelte van het eiland dat voor de kust van Avomé 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.

In het dorpje Turray (2) is de gevallen Fae/Demoon Layazall gevangengezet. Zijn cel was beveiligd met een zilveren kruis. Onwetenden hebben heb echter destijds weten te bevrijden.



P'elli 'n ore



P'elli 'n ore

Hoofdstad:

Bevolking: Voornamelijk Dwerger.

Regeren Hoofd: Elke 1^e Dun van een Clan.

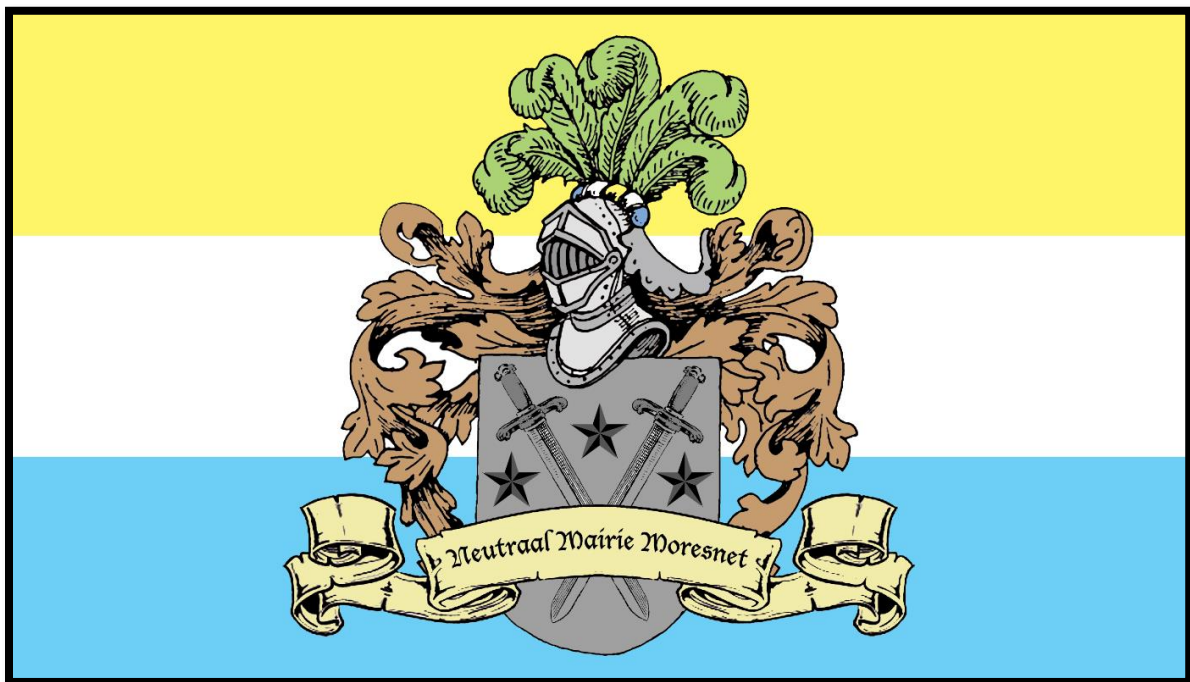
De vlag van P'elli 'n ore



De vlag van Morget en de Elfenenclave binnen P'elli 'n ore



De vlag van Neutraal Mairie Moresnet



Belangrijke personen

Soeteke Honourgut, 1^e Dun.

Vendor, Koning van de Elfenenclave.

Specifieke kruiden

Dauwbraam, Piri-piri, Brave hendrik en Glanshaver.

Jachtzwam en Moeder kruid.

In het uiterste Zuiden, ligt een driehoek, genaamd: Neutraal Mairie Moresnet. Ten Westen van deze driehoek ligt een Elfenenclave. Neutraal Mairie Moresnet is, zoals de naam al zegt, neutraal gebied, het is een magieloos gebied. Het gebied is vernoemd naar het plaatsje Mairie Moresnet (9).

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 één hiervan Avalon is.

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. 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 smeedt van gewoon staal en niet van het zeldzame Dwergenstaal, Mythanos. Deze kunst blijft voorlopig nog wel voorbehouden aan de enkele Dwergen Meester-smid, 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.

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 ongekeerde fanatisme, 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. Verder is kenmerkend dat men een ongekeerde afkeer heeft van magie. Alles wat enigermate naar magie reikt 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 onvoorbereide 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 Dwerger.

Groot was dan ook de vreugde toen een schier onuitputtelijke ondergrondse bron werd aangeboord van bruisend water, welke het bier een ongekenne 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 Dwerger 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.

Dwerger zijn felle krijgers, maar discipline en samenwerking is niet hun grootste talent. Elke Dwerger 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, Dwerger 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 goed geaarde Dwerger behoort wakker te worden. Deze Dwerger 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.

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 rots geiten zich staande houden.

De werkelijke Enclave, ondergronds, bestaat vanzelfsprekend uit vele gangenstelsels en hallen.

Een ongewoon feit is dat binnen de Dwerger Enclave P'elli 'n ore een Elfenenclave ligt. De hoofdstad is Zilverdael. (5) In deze Elfenenclave ligt, dicht op de grens met Neutraal Mairie Moresnet en Trá Mhôr (Ook wel het drielandenpunt genoemd), tevens het kuuroord Huize Heldenhart, welke later is omgedoopt tot het viersterren Gasthuis 't Swaddergat. (7)

Net buiten de grens met Neutraal Mairie Moresnet, in het Noordwesten, tegen de grens met Trá Mhôr ligt het Klooster van "Het vrije geloof". Het Klooster is opgericht

in het dorpje Gelder ende Gulick (8). In dit Klooster zitten zowel Priesters als Nonnen van de Eene als van Moeder der Natuur.

Het Klooster bestaat uit een groots complex met een immense bibliotheek, een kruidentuin alsmede de verblijfsplaatsen van de hoveniers.

In het klooster van "Het vrije geloof" vindt een afschuwelijke slachting plaats waarbij 12 kinderen en vele Broeders en Nonnen de dood vinden. De dader blijkt een in de Order geïnfiltreerde Priester van Hinidi te zijn. Father Ambrosius kan de schande van het verraad niet verdragen en treed vrijwillig terug als Father en wordt weer Abt. Het zogeheten 13e kind wordt veilig opgepikt en naar het Klooster gebracht, doch tegen een aanzienlijk verlies.

Maar hoe zit het dan met het versteende woud in P'elli 'n ore? Een ding is zeker... dit woud is beslist niet op natuurlijke wijze ontstaan. Het woud is namelijk pas na de grote oorlog met Valkar gevonden.

Bovendien wordt er pas na de 1^e regeerperiode van Koning Laurus Nobilis (Papa Dag) en Koningin Acacia Robinia (Mama Nacht), heersers van de Bossen en Wouden, door handelaren gesproken over een vreemd en onnatuurlijk woud enkele honderden kilometers in P'elli 'n ore. Onder de Dwergen wordt nog steeds gefluisterd over dat een der Ouderlingen een Dwerg in het woud gevonden had. Het enig wat men uit de verwarde en verdwaasde Dwerg kreeg was een kort gebrabbel: "gisteren was het.. gisteren was het".

Het duurde nog tot ver in de 10e cirkel van deze regeerperiode, grotendeels dankzij het ontstaan van Neutraal Mairie Moresnet, voordat deze plek zijn naargeestigheid had verloren. Thans is er, grenzend aan het versteende woud, zelfs een handelspost (De Ignatius) gevestigd.



Trá Mhòr



Trá Mhòr

Hoofdstad: Dún Mór (1).

Bevolking: Mensen en Elfen.

Regeren Hoofd: Brian de Roncheval.

De vlag Trá Mhòr



De vlag van het geslacht De Roncheval



Belangrijke personen

Proficus Magnus, voormalig Hoofd van de Raad van Vijf.

Brian de Roncheval, na het plegen van een coup is hij thans Hoofd van de Raad van Vijf en heerser van Trá Mhôr.

Specifieke kruiden

Foelie, Iris, Heggerank en Mirthe.

Pimpernel en Duivelsdrek.

Trá Mhôr bezit ongekend uitgebreide universiteiten, bibliotheken en academies. Omdat de magiërs in de stad zelf geen plek meer hadden om hun kolossale huizen te bouwen zijn ze in de lucht verdergegaan en hebben ze letterlijk luchtkastelen voor zichzelf gebouwd.

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

De Enclave Trá Mhôr wordt geleid door de Raad van Vijf, deze is thans buitenspel gezet door Heer Brian.

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. Men kan een Magiër herkennen aan de ornate 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.

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 lijvige statuten en zeer omslachtige herkenningsgebaren.

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 felbegeerde plaats op een van de luchtkastelen.

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.

Geruchten doen de ronde dat de laatste (ongebroken) Grenspactsteen, welke beschermt zou worden door een zilveren cirkel, zich in de buurt van het ziekenhuis nabij de Hoofdmagiërsschool zou bevinden. Doch deze informatie stamt uit de 2^e cirkel van “Regerend Hoofd” Heer Valkar.

Heer Brian zorgt voor massale opvang voor zieke pestlijders. Deze worden op speciale hospitaalluchtschepen gezet waar ze maximale verzorging krijgen. Twijfel is ontstaan of Mensen het wel goed hebben op de schepen als bericht enige tijd uitblijft, maar hersteld weer als de post weer wordt bezorgd.

Een (gebroken)grenspactsteen wordt gevonden evenals een plek waar magie omgekeerd werkt.

Troepen van Heer Brian, die zich al geruime tijd niet hadden laten zien, trekken Oberon (2) binnen en slaan een vermeende opstand van het verzet neer, en ontziet daarbij de eigen bevolking niet.

De Magiër Isdatudaf wordt in Oberon gearresteerd op verdenking van het steunen van het verzet tegen Heer Brian de Roncheval.

In het zuiden van Trá Mhôr, ligt de Tempel van Sai Babba Shik (3). Een van de weinige Tempels die klaarblijkelijk gedoogd worden door Heer Brian de Roncheval.

De Tempel is genoemd naar Sai Babba Shik en is destijds door hem opgericht als geheim toevluchtsoord voor kindslaven uit de ertsmijnen van Trá Mhôr.

Sinds de afschaffing van het gebruik van jonge kinderen als arbeiders door de Raad van Vijf, doet de tempel dienst als opvangplek voor dak- en thuislozen.

Priesters en priesteressen van de Tempel van Shik zijn zeer vredelievend en hebben hun leven in dienst gesteld aan het helpen van behoevenden. Belangrijk detail hierbij is dat zij geen onderscheid maken tussen “goed” en “kwaad”. Elk leven verdient het om hulp te krijgen.

Doordat zij zich altijd afzijdig houden bij schermutselingen en gevechten worden ze zelden of nooit lastiggevalen. Het wordt hen toegestaan, na afloop, de gewonden van de strijdende partijen te verbinden dan wel te genezen en/of de doden te

begraven dan wel te verbranden. Ze weten dat als ze ooit in zouden grijpen dat hun, algemeen geaccepteerde, onpartijdigheid in het geding zou komen en ze hun werk nooit meer zoals voorheen zouden kunnen doen. Wellicht is verklaar dit dan ook waarom hun Tempel gedoogd wordt.