

Encyclopedía Eternica



Herwerkte versie door Joris Moddermans

Introductie

Eternica in vogelvlucht

Noot van Moddermans: Het is belangrijk op te merken dat de laatste evoluties razendsnel gaan en erg verwarrend zijn. Het is dan ook onmogelijk om een stand van zaken op te maken voor het stof gaan liggen is. De hieronder beschreven situatie is die dan ook van 508 NE. Een update volgt hopelijk spoedig.

Het lijkt een contradictie, maar het Eeuwige Rijk is slechts een half millenium oud. Eternica als verenigd rijk is immers pas een dikke 500 jaar geleden bij het Verdrag van Draelbeeck tot stand gekomen, toen de Oost-Kaltische stammen en het volk van Halinus besloten dat samenwerking beter was dan een oneindige verderzetting van de onderlinge veldslagen en oorlogen.

De tegenstelling tussen deze twee culturen bepaalt veel van het reilen en zeilen in Eternica: aan de ene kant hebben we de cerebrale, elitaire en magie gebruikende Haldaanse minderheid; aan de andere kant de rechtvaardige, hoofse en krijgshaftig Oost-Kaltische meerderheid. Twee zeer verschillende gemeenschappen, verenigd in hun honger naar vrede en verbonden in hun wederzijdse steun tegenover de gevaren van buitenaf.

Raad van Eenentwintigh

Omdat beide landsdelen een redelijke en niet geheel onterechte achterdocht jegens elkaar hadden, besloten ze een staatshoofd steeds te laten bijstaan door een onafhankelijk orgaan dat zou instaan voor het beleid op lange termijn. Als enige land waar de Zeven als gelijken behandeld worden (een vraag van de Linius Altus, onderhandelaar voor Halinus) moesten de 7 kerken elk hun stem krijgen in de Rijksraad. Ook de drie uiterst machtige Hanzen der Magiërs, Bezweerders en Necromantiërs dienden een zetel te krijgen. Ook de 6 Oost-Kaltische heersers kregen elk een stem naast de Haldaanse vertegenwoordiging. Dus 7 kerken, 3 hanzen en 7 stadstaten vormden zo een raad van 17 leiders; een raad die de weinig inspirerende naam Raad van Zeeventien kreeg.

500 jaren later zorgde de uitbreiding van het rijk dat twee bijkomende stadstaten elk eveneens een zetel kregen in de Raad van Zeeventien, die daarop zonder veel weerstand werd omgevormd tot de Raad van Neegentien. Een tumultueuze periode

van oprukkende heidense denkwijzen zorgde er echter voor dat de balans in de raad zoek was geraakt wat een bijkomende reorganisatie opdroeg. Het diplomatiek actieve en haast levensnoodzakelijke Gilde der Boodschappers werd tot Hanze-status verheven en de verschillende bankiers en handelaars werden tevens gegroepeerd in één Hanze der Mercantilisten. Op die manier werd een tegengewicht gevonden voor de macht van de stadstaten en zag de huidige Raed van Eenentwintigh het levenslicht.

Stadhouder

Voor het dagelijkse beleid voorzagen de Oprichters in één persoon: de stadhouder. Deze stadhouder, met haast mythische proporties, kon immers daadkrachtiger optreden, zonder de vertragende noodzaak van het compromis. Uit angst voor de dictatuur is deze troon van Halinus echter altijd vacant gebleven.

Raad van Drie

Een machtsvacuüm voor het dagdagelijkse werk moest dus ingevuld worden: de kerken werkten elkaar tegen, de Hanzen vonden geen geschikte kandidaat onder de Scouts en de Stadstaten wilde geen Hanze aan de macht. Het compromis werd een Raad van Drie: één afgevaardigde van de Kerken (oorspronkelijk een beurtrol), één afgevaardigde van de Hanzen en één afgevaardigde van de Stadstaten. Alzo werden de Omnipotente, de Aartsmeester en de Opperschout de facto leiders van Eternica.

Van een afstand

Negen Schouten, zeven Kerkleiders, vijf Grootmeesters van de Hanzen, drie Orden, twee verschillende culturen; en dat allemaal in één rijk: Eternica.

In de praktijk is het echter allemaal een stuk complexer:

Negen Schouten

Er zijn 9 stadstaten: Moerseynde tussen de gevaarlijke Lissevelden en Schoonstede. Als we de kust blijven volgen komen we bij Halinus voor we op de Draekenrugh botsen. Deze hoge bergen vormen de natuurlijke grens die ons meer zuidelijk in Seevenkruyse

brengt. Volgen we de bergketen dan draaien we Woudvoorde in. Spieckelspaede en 's Graevensburchte zijn de overige oorspronkelijke Zeven Steden. Reitze en Yzergronde zijn de meest recente toevoegingen aan het rijk.

Elk van deze Stadstaten bestaat uit een grote stad die de naam van de stadstaat draagt. Dorpen rond de stad delen diens politieke en militaire macht.

De militaire macht valt onder de bevoegdheid van Wachtmeesters (voor de dorpen) en Schouten (voor de steden). De burgerlijke macht is de bevoegdheid van de Drostsen (voor de dorpen) en de Baljus (voor de steden). Het is dus opmerkelijk dat de economische macht van de stadstaten niet rechtstreeks door de Baljuws in de Raad van Eenentwintigh vertegenwoordigd is. Het is dan ook vaak de taak van de Schout om zich van die taak te kwijten, wat op zijn beurt op het niveau van de stadstaat een spanning creëert tussen Baljuw en Schout.

Zeven Kerkleiders

Elke kerk kiest zelf hoe ze haar vertegenwoordiger aanduidt in de Raad van Eenentwintigh. De Dood laat haar leider kiezen bij Orakel. De Draak van het Licht werkt volgens anciënniteit in combinatie met een kiesproces, de Maanwolf lijkt een leider 'te vinden'. De Grootmeester bepaalt intern bij unanimitieit, de Ruiter des Duisternis kent een erg hoog verloop. De Moeder van het Leven beslist op basis van haar noden, de Al-Grote vernietiger stuurt meestal geen vertegenwoordiging. Die laatste zetel is honderden jaren leeg gebleven, tot er op een dag een duisterelf zijn plaats opeiste. Vandaag echter is die weer verdwenen en is de zetel opnieuw leeg.

Vijf Grootmeesters

De hanzen zijn allen erg verschillend georganiseerd, maar allemaal kennen ze een gelijkaardig kiesproces om hun vertegenwoordiger te kiezen: op basis van verwezenlijkingen en vaardigheden worden leden intern gepromoveerd tot ze op het niveau van hun stadstaat de hoogste positie innemen. Deze negen Torenmeesters, een term die ook de Mercantilisten en de Boodschappers gebruiken, komen een aantal keer per jaar samen en kiezen onder hen de

vertegenwoordiger die hen het beste uitkomt.

Er heerst wel een zekere spanning tussen de drie oude hanzen enerzijds en het hanze der mercantilisten anderzijds. Volgens de eerste groep is de tweede immers geen volwaardige organisatie, maar een samenraapsel van 'goudverzamelaars'. Het Hanze der Boodschappers, het vijfde hanze, dat in de praktijk ook al een uitgebreide macht kende vòòr ze een zetel hadden, delen niet in een gelijkaardige kritiek.

Drie Orden

Het Eeuwighe Rijk kent drie ridderorden, waarvan er twee ouder dan het rijk zijn:

Orde van Halinus: deze ridders krijgen zoals alle Haldanen een minimale opleiding in de Magische Kunsten. De meesten onder hen beheerden zelfs spreuken! Omdat hun training zo veelzijdig is laten ze in de krijgskunsten vaak de grootste schilden en de zwaarste wapens links liggen. Gehuld in hun rood-gouden bepantsering en met hun typische ronde schilden zijn ze zeer herkenbare krijgers, die hun leven vrijwillig voor Eternica geven.

Orde van het Eerste Verbond: toen de Oost-Kaltiers nog ten strijde trokken tegen de Haldanen zochten ze een antwoord op de Ridders van Halinus. Hun antwoord waren de Ridders van het Eerste Verbond. Reusachtige schilden beschermden hen van vuurballen, zware pantsers van zuurstormen en mystieke antimagie van bliksemschichten. Groen en geel symboliseren de Oost-Kaltische akkers, die ze ten alle kost verdedigen.

Orde van de Feniks: deze orde is zeker minder gekend dan de anderen. Ze is ook minder geliefd, maar ook minder gehaat dan haar twee collega's. De Orde van de Feniks is een kleine orde, die haast uitsluitend instaat voor de veiligheid van hoog geplaatsten. Op het slagveld zijn ze een zwarte storm van vernieling en terreur, maar in tijden van vrede lijken ze van het toneel te verdwijnen, als schimmen in de schaduw.

Twee Culturen

De Haldanen verschillen in haast alle opzichten van hun Oost-Kaltische broeders. Ze hebben andere namen, kennen andere architectuur, kleden zich anders en houden van ander eten.

Vroeger waren de verschillen echter nog duidelijker, maar lange jaren van nauwe betrekkingen hebben toch een

zekere kruisbestuiving veroorzaakt. Zo is het gebruik van Dienaeren erg ingeburgerd, ook bij Oost-Kaltiers die erg terughoudend staan ten opzichte van magie. Langs de andere kant hebben de Haldanen ook bier weten appreciëren, al is hun eigen versie nauwelijks die benaming waardig.

Vandaag is de spanning meestal sportief en speels. Maar in sommige streken in Seevenkruyse of Halinus is er nog steeds sprake van een grote animositeit tussen beide. Verwijten vliegen daar lustig rond, en soms zelfs niet onterecht.

Gilden

Op het niveau van de stadstaten groeperen vakmensen zich in groepen van gelijkgezinden. Het is deze groeperingen verboden om boven het niveau van de stadstaat uit te groeien. Dat zou immers de machtsbalans doen wankelen.

De meeste gilden met politieke ambities scharen zich daarom achter hun stadstaat of, wat vaker gebeurt, achter een Hanze. Zo zijn Spoorzoekers sterk geallieerd met het Hanze der Bezweerders, legt elk Krijgersgilde zijn lot in handen van zijn respectievelijke Schout, worden de belangen van Chirurgen door het Hanze der Necromantiërs behartigd en verdedigt het Hanze der Mercantilisten soms de gekke standpunten van Narrengildes.

Bovennatuurlijk

De economische grondslag van het Rijk der Zeven Steden is het gebruik van magie en de goddelijke interventies, die ervoor zorgen dat de bevolking met zo weinig mogelijk moeite en zweet in staat gesteld wordt om in haar eigen onderhoud te kunnen voorzien.

Het is iedere burger toegestaan zich, in het dagelijkse leven, te bedienen van wereldlijke magie. Deze kan op een uiterste nuttige wijze toegepast worden bij het verrichten van dagelijkse werkjes. Mensen die een bepaald beroep uitoefenen waarbij zekere krachtige spreuken dienen gebruikt te worden, melden zich aan bij een Hanze.

Dienaeren, de gewillige en gediensstige ondoden van het Eeuwighe Rijk, zijn een schitterend voorbeeld van hoe magie het leven in Eternica tot op een hoger en beter niveau hebben getild (het is de plicht van iedere Burger van het Rijk om zijn medemens te dienen na zijn dood). 'Doe het zware werk maar

na je dood' is een bekend Eternicaans gezegde.

Ouer Gilden, Hanzzen en Orden

Een Gilde is geen Hanze

Eternica, het Eeuwige Ryck, wordt op twee grote manieren georganiseerd. De ene verdeling is gestoeld op het territorium. De stadstaten, omschreven door duidelijke geografische omschrijvingen en landgrenzen, hebben elk een vertegenwoordiging in het hoogste orgaan, de raad van Eenentwintigh. Maar er is ook een verdeling die gestoeld is op de keuze van de individuele burger: het lidmaatschap van een beroepsvereniging. Deze beroepsverenigingen bestaan in verschillende vormen en benamingen, maar algemeen kan men stellen dat er Hanzen, Gilden en Orden zijn. Hanzen zijn goed georganiseerd, machtig en zodanig groot dat ze een directe invloed over het hele Eternicaanse grondgebied hebben. Er zijn in de raad van Eenentwintigh maar 5 zetels voor de Hanzen. Oorspronkelijk waren het er maar 3 -de Hanzen der Bovenwereldlijke Magie- maar de recente staatsvorming erkende de de facto machtspositie van 2 andere groeperingen: het Hanze der Mercantilisten en Ambachtslieden en het Hanze der Boodschappers. Deze laatste is niet noodzakelijk een politiek actieve hanze, maar ze is wel in alle lagen van de bevolking en over het hele Eternicaanse grondgebied doordrongen, waardoor het logisch leek om het Hanze ook mee te betrekken in de dagdagelijkse politiek van het Eeuwige Ryck.

Gilden zijn beroepsgroeperingen die lokaal actief zijn. Sommige gilden reiken ver en kunnen zeer machtig zijn, maar tippen nooit aan de overheersende macht van de Hanzen. Het Gilde der Krijgers heeft bijvoorbeeld een aanzienlijke aanhang in elke stadstaat, zowat elke stadstaat heeft ook zijn Gilde der Spoorzoekers en elk dorp heeft ook wel zijn eigen brouwer (waardoor te verwachten valt dat het Gilde der Brouwers als eerste in aanmerking komt voor een Hanze-zetel, iets wat vooral avonturiers beamen). Maar toch is de macht van gilden aanzienlijk kleiner dan die van de Hanzen. De Krijgers maken als gewapende macht geen indruk naast de Ridderordes en zijn eigenlijk al vertegenwoordigd via de stadstaten (door de schouten). De Spoorzoekers kunnen, zelfs al zouden ze het willen, onvoldoende langdurige druk

uitoefenen, om echt macht te hebben. En de Brouwers kennen onderling te veel competitie maar kunnen, onrechtstreeks van zich laten horen in het Hanze der Mercantilisten.

Naast de klassieke beroepsverenigingen die georganiseerd zijn in Hanzen en Gilden is er nog een laatste, eerder alternatieve, beroepsvereniging: de Orden. De grootste is de Orde van het Oost-Kaltisch Eerste Verbond. De ridders die lid zijn van deze orde geloven dat de geheimen van de magie de directe ondergang van het Eeuwige Ryck en zelfs van het menselijke bestaan zullen uitmaken. Dat plaatst ze diametraal tegenover de Orde van Halinus, een ridderorde van vooral Haldaanse jonge adel die krijgstechnieken en magie in harmonie beoefenen. Tot slot is er nog een kleinere orde die gehuld gaat onder mysteries en geheimen: de Orde van de Feniks. De leden van deze Orde dienen het Ryck maar zweren geheimhouding en verkiezen zwijzaamheid boven wereldlijke macht.

In de komende paragrafen zullen de grootste en meest courante organisaties van Eternica kort omschreven worden. Weet dat de tijd bereden wordt door de Ruiter en dat de feitelijke informatie in de komende pagina's al gewijzigd kan zijn tegen het lezen ervan.

Terminologie

In de tekst wordt soms verwezen naar 'hét gilde', alsof het één enkele entiteit betreft. In weze wordt dan dus verwezen naar 'een' gilde met een gelijkaardige doelgroep, of het nu de variant van Schoonsteede, Halinus of Spieckelspaede is.

De meest voorkomende Gilden

Gilde der Arcanisten

Bijnamen

Goudsmeden, Grote Dwerfen, Binders

Heraldiek

Een gouden ring rond een gouden aambeeld op een groen veld.

Leuze

*Est unusquisque faber ipsae suae fortunae
Ieder is de bewerker van zijn eigen geluk*

Symbolen

Een gouden aambeeld, de scepter, een ring. Een ei wordt ook vaak gebruikt en staat voor de onthullende potentie van de magie die in alles vervat zit.

Verbonden en Vijanden

Het Gilde der Arcanisten heeft zeer goede contacten met de verschillende ambachtsgilden. Ze betalen immers zeer goede prijzen voor hoogstaand vakmanschap. Daarnaast houden ze er uitstekende relaties op na met de verschillende Hanzen. Een bijzondere, historische band bestaat tussen de Arcanisten en de Bezweerders.

Bovennatuurlijke en buitenwereldlijke krachten worden door Arcanisten gebonden in wereldlijke voorwerpen. Alleen zij die de esoterische technieken van de Arcanie bezitten en nauwgezet te werk gaan slagen er in om deze krachten te bedwingen, maar de resultaten kunnen verbluffend zijn.

Oorspronkelijk was elke hogepriester en magister individueel bezig met de creatie van magische voorwerpen, maar in 156 NE besloot het Hanze der Bezweerders om de verspreide kennis bij elkaar te brengen en in het Hanze te herbergen. Grote stappen werden gedaan en nieuwe technieken vonden ingang. Maar de centralisatie van arcane kennis bij de Bezweerders deed de fragiele vrede tussen de Hanzen uit balans slaan. Onder zware druk werd daarom een 'onafhankelijk' gilde opgericht: het Gilde der Arcanisten.

Leerlingen verdiepen zich in de edelsmeedkunst en het herkennen van zeldzame materialen en edelstenen. Een leerling krijgt van zijn meester een ring die aan de hand of aan een touw rond de hals gedragen wordt. Wanneer hij van 3 Meesters een ring verkregen heeft mag een de leerling zichzelf Gezel noemen en mag hij perkamenten verkopen aan de Hanzen om in zijn onderhoud te voorzien. Hij kan zich nu ook echt beginnen verdiepen in de Arcane kunsten. Vaak schoolt hij zich ook bij in een ambacht of in een buitenwereldlijke magie. Van zodra de

gezel zich voldoende bewezen heeft wordt hij tot meester benoemd en verkrijgt hij het recht om een ceremoniële scepter te dragen, het symbool van de Meester Arcanist. Dat vele van deze scepters magisch geladen zijn en tot machtige wonderen in staat zijn behoeft geen uitleg.

In principe is het Gilde der Arcanisten onafhankelijk van de 3 Toverhanzen, maar de historische achtergrond en de wisselwerking met beschermende spreuken, maken dat er toch een iets betere band is met het Hanze der Bezweerders. Het Hanze der Necromantiërs, dat weinig gebruik maakt van de Gildegeheimen der Arcanisten (omdat het vooral beroep doet op de arcane kennis van de Balsemers), ligt hier niet echt wakker van. Het Hanze der Magisters is daarentegen minder tevreden met de situatie en verwijt het Gilde der Arcanisten dan ook regelmatig dat het onredelijke prijzen of voorwaarden stelt. Het Hanze wordt hierin vaak bijgestaan door de Orde van Halinus. Dat deze laatste vaak een beroep doen op magische schilden en pantsers zal hier niet vreemd aan zijn.

Gilde der Artiësten

Bijnamen

Kunstenaars, Blaaskaken, Watjes

Heraldiek

En zilveren penseel kruislings over een zilveren pen over een veld van Karmijn.

Leuze

Kunst baart Gunst

Symbolen

Te veel om op te noemen. Het probleem is een beetje dat elke artiest zijn eigen symbolen uitvindt. Er wordt ook veel geleend van andere gilden en hanzen.

Verbonden en Vijanden

Het gilde der Artiësten is een zeer losse samenwerking tussen individuen. Hierdoor kent het Gilde ansich geen vijanden, terwijl individuele leden soms ettelijke aartsvijanden kunnen hebben.

Sommige Meester Ambachtslieden overstijgen het kunnen van hun eigen Gilde en gaan hun eigen weg op. Zij produceren niet zomaar goederen en producten, maar unieke stukken die een intrinsieke waarde bezitten die ver boven de materiële waarde ligt. Nog boven het vakmanschap en de soms zeldzame grondstoffen, zijn deze

meesterwerken het resultaat van een creatief en intentioneel proces dat een amalgaam is van de passie, inspanning en vakmanschap.

Al deze kunstenaars verzamelen zich onder de noemer 'het Gilde der Artiësten'. De Meester-Klerk die verhalen schrijft wordt zo Literair Kunstenaar, de Meester-Bouwmeester wordt Beeldhouwer-Kunstenaar, de Meester-Nar wordt Acteur-Kunstenaar maar binnen het Gilde der Artiësten zijn ze allemaal Leerling; al blijven de meesten dat niet erg lang. Wie voldoende appreciatie krijgt van collega's kan immers zeer snel in de rangen stijgen (en zo hogere prijzen vragen voor zijn werken).

Meester-Kunstenaars, zoals men de hoogste rangen bij de Artiësten noemt, nemen soms leerlingen aan die geen meester waren in andere gilden. Deze personen leiden ze op in de creatie van unieke kunstwerken. Meestal beloven ze aan de aanverwante gilden (de Literair Kunstenaar aan het Gilde der Schrijvers) om geen gilde-geheimen van het vorige gilde te openbaren en slechts datgene bij te brengen dat de specifieke meerwaarde bijbrengt aan het kunstwerk.

In het algemeen kan men stellen dat het Gilde der Artiësten zeer los georganiseerd is wat tot excessen leidt. Dit bestendigt het beeld dat onder de bevolking leeft van Artiësten: vreemde snuiters met nog vreemdere gewoontes en bezigheden. De Artiësten zelf beweren op hun beurt dat 'de laagte niet mag botsen met het tussenspel van lijnen en toonaarden'... en dan zijn ze verbaasd dat ze niet begrepen worden!

Gilde der Balsemers

Bijnamen

Mummies, Lijkensnijders, Windelmannekes

Heraldiek

Een zilveren Dienaerenmasker op een zwart veld

Leuze

Aliquis Mortuus est, mutare ambactus

Symbolen

De windel, een kom water, de vleeshaak. Maar meestal houden ze het bij een eenvoudig Dienaerenmasker. Buitenstaanders associëren geurkaarsen, wierrook en waterpijpen, de werktuigen van een Balsemer, ook erg met het Gilde.

Verbonden en Vijanden

Het Gilde der Balsemers schaaft zich politiek volledig achter van het Hanze der Necromantiers. Maar ze houden zelf ook uitstekende relaties met de kerk van de Dood.

Balsemers zijn gekend voor hun welriekende wierrookvaten en geurige waterpijpen, maar het Gilde is zoveel meer dan dat. Het Gilde der Balsemers heeft waarschijnlijk de oudste geschiedenis in Eternica. De gewoonte om een lichaam te balsemen komt immers nog uit de tijd dat de mensen als slaven leefden in de mythische Gouden Stad.

Ook vandaag nog zijn de Balsemers gespecialiseerd in het prepareren van een lichaam na zijn dood, maar sinds de opkomst van de necromantie is het balsemingsproces nog belangrijker geworden. Want enkel lijken die geprepareerd zijn via de eeuwenoude gildengeheimen, kunnen herrezen worden als betrouwbare Dienaeren. En het zijn die Dienaeren die in Eternica de economie draaiende houden en de modale Eternicaan een hogere welstand bezorgen dan pakweg een Xamees, Medinees of Keizerrijkenaar.

Er zijn veel verschillende taken voor dienaren en elke soort vereist een andere techniek. Men moet een Dienaer voor de Lissevelden immers niet op dezelfde manier prepareren als een Dienaer voor de kerkelijke taken. Balsemers specialiseren zich dan ook al heel vroeg in hun opleiding voor specifieke Dienaer-rituelen. De Dienaeren van Moerseynde worden beschermd tegen water, die van Sevenkruyse tegen de kou, die van Woudvoorde tegen houtwormpjes etc. Gezellen overzien de rituelen en voeren ze met behulp van leerlingen uit, maar alleen de Meester Balsemers voeren het laatste, zeer geheime ritueel uit alvorens de Necromantiers erbij worden gehaald. Het is dit laatste ritueel dat elke Dienaer geschikt maakt als Nachtleioen; dat zijn de ondoode legers en dus de militaire macht van Eternica.

Dit alles maakt dat Balsemers de reputatie hebben van wereldvreemde snuiters te zijn die hele dagen verdoken zitten in koude necropolen alwaar ze tussen de lijken leven. Maar toch zijn de Balsemers ook graag geziene gasten: ze bezitten immers ook een ruime anatomische kennis en zijn in staat om complexe chirurgijnse procedures tot een goed einde te brengen. 'Naar de Balsemers gaan' is een Eternicaanse uitdrukking dat verwijst naar de zieke die naar de Balsemers gaat om genezen te worden, maar bij ongeneeslijkheid

toch direct ter plekke is om te dienen als Dienaer. Dus wat er ook gebeurt, het resultaat zal goed zijn.'

Gilde der Bankiers

Bijnamen

Goudzakken, Grote Dwerger, Eksters

Heraldiek

Een gouden, gevulde geldbeurs op een veld van azuur.

Leuze

Geld is de sleutel op elke poort.

Symbolen

Goud is het symbool bij uitstek voor de Bankier.

Verbonden en Vijanden

Het Gilde der Bankiers heeft een constante haat-liefde verhouding met de meeste instanties in Eternica. De enorme afgunst wordt geneutraliseerd door de afhankelijkheid die vele Gilden en Hanzen ten opzichte van het Gilde der Bankiers voelen.

Het Gilde der Bankiers is numeriek één van de kleinste gilden in Eternica. Niet meer dan een handvol leden, meestal met een *Dwergengoud stinkt niet.* familiale band, zijn lid van het gilde. Maar laat het kleine aantal leden niet misleidend zijn: in elke grote stad is wel een gildenhuis aanwezig, meestal rijkelijk versierd en op een uitstekende locatie gevestigd.

Oorspronkelijk was er geen sprake van een gilde, maar van een verbond van enkele zeer rijke families (Duysterhardt, Goudthaen en De Cooper) die elkaar aan liquide middelen hielpen. Het was voor deze rijke families immers zeer gevaarlijk om met grote sommen te reizen. Omdat ze het geld liever veilig in hun burchten achterlieten leenden ze 'zakgeld' van andere families wanneer ze op reis waren. Omdat ze elkaar gelijkaardige leningen toestonden gedroegen deze leningen zich meer als lopende rekeningen, iets wat soms ook werd toegestaan aan bevriende families of gilden.

Vandaag zijn de lopende rekeningen uitgegroeid tot een georganiseerd netwerk van bankinstellingen waar in ruil voor schuldbrieven grote sommen worden toegestaan tegen een rente. De enorme goudvoorraden van de 3 families werden aangevuld met de kapitaalreserves van rijke handelaars en ridderorden. Een directe band met de families bestaat daardoor niet meer, maar er is nog duidelijk een grote

invloed van de 3 familiehoofden Helena, Dagobertus en Thijs, die tevens nog steeds elk Grootmeester zijn in respectievelijk Schoonsteede, Spieckelspaede en 's Graevensburchte.

Het is niet eenvoudig om als leerling aanvaard te worden binnen dit gesloten gilde. Alvorens aanvaard te worden als leerling moet een kandidaat meerdere geloofsbrieven kunnen overdragen en blijk kunnen geven van aanzienlijke bezittingen of een bloedband met de 3 families. Gezel worden is eveneens moeilijk: een leerling moet immers zijn gewicht in goud schenken aan het Gilde. Iets wat vooral die leerlingen, die tevens lid zijn van het gilde der brouwers, zeer zwaar valt. Hoe iemand meester wordt is geen wijdverspreide kennis. Wel is geweten dat de meesterproef alleen kan gevraagd worden door de grootmeester zelf. Dat daar enorme kapitalen en bedragen mee gemoeid zijn hoeft niet te verbazen.

Het hoeft eveneens niet te verbazen dat het Gilde er uitzonderlijk goede contacten met de dwergen op na houdt. De onbreekbare

kluizen getuigen van dwergs vakmanschap en zijn een teken van de goede verstandhouding tussen bankiers en dwergen. Met Portilianen zijn de contacten minder goed: het gilde heeft zware verliezen geleden door de gebeurtenissen in 507-509 wat elke Portiliaan individueel wordt verweten.

Gilde der Barbiers

Bijnamen

Chirurgijnen, Kelers, Bloedzuigers

Heraldiek

Zwarte priem over een veld van 4 rode, schuine balken en 3 witte, schuine balken.

Leuze

Mag het ietsje meer zijn?

Symbolen

Een schaar, een scalpel, de blootgestelde hals. Het meest gekende symbool is echter de witte paal waar rond een rood lint wordt gespannen. Dit is in heel Eternica gekend als het teken van de Barbiers.

Verbonden en Vijanden

De Barbiers zijn weinig politiek actief. Er zijn wel regelmatig spanningen met de Balsemers, vooral omdat Barbiers op zoek zijn naar nieuwe geheimen en daarvoor wel eens een lijk durven te stelen. Maar ook met de Boodschappers leven de Barbiers op gespannen voet, vooral sinds enkele aanslagen in gildenhuisen van de Barbiers.

Barbiërs knippen en scheren vakkundig alle Eternicaanse baarden en snorren. Maar ze zijn ook gekend voor hun luisterend oor en goede discretie. Menig Portiliaanse vrouw heeft immers in het geheim haar snor laten bijwerken door een lid van het Gilde.

Maar naast haren en scharen zijn Barbiërs ook bedreven in andere lichamelijke problemen. Zweren, builen, ontstekingen en de basisbeginselen van de chirurgie worden eveneens aangeleerd binnen het Gilde. De kappersstoel doet immers evengoed dienst als operatietafel.

De kennis van de humanöide anatomie is echter beperkt, en menig Barbier is dan ook in het verleden beschuldigd geweest van lijkroof, iets wat de Balsemers hen zeer kwalijk nemen. Niet alleen omwille van het stelen van lijken, maar ook omdat de Barbiërs langzaamaan het monopolie van de Balsemers op chirurgische ingrepen doorbreken.

De Barbier is, net zoals de Brouwer, een vertrouwenspersoon. Het is waarschijnlijk om die reden dat het Gilde der Barbiërs ook vaak als aanspreekpunt geldt voor het Hanze der Boodschappers. Eeuwenoude verdragen bepalen dat mondelinge boodschappen overgemaakt kunnen worden aan de Barbier, die er dan schriftelijke nota van neemt en aan het Hanze der Boodschappers bezorgt. Meester Barbiërs nemen deze functie zeer ernstig en leren vaak vele talen en geschriften.

Maar Barbiërs helpen niet alleen in het verspreiden van officiële berichten. Doordat ze vaak goede gesprekken hebben met hun klanten zijn Barbiërs ook uiterst bekwaam in het kennen van lokale geruchten en weetjes. Meer zelfs: het is een publiek geheim dat Barbiërs zowat de enigen zijn die weten hoe in contact te komen met het Gilde der Vereffenaars.

Gilde der Bouwmeesters

Bijnamen

Architecten, Steenkapers, Broeders

Heraldiek

Twee torens, een karmijnen gevechtstoren en een groene kerkstoren, op een gouden veld.

Leuze

Eeuwige Bouwsteen

Symbolen

Het gereedschap van de Bouwmeesters zoals de passer, de winkelhaak, het schietlood, en alle typische bouwelementen zoals bogen, poorten, bruggen, ramen, etc.

Verbonden en Vijanden

Het Gilde der Bouwmeesters mengt zich haast nooit met politiek. Ze kennen geen concurrenten en daardoor ook weinig vijanden. Enkel het Gilde der Smeden heeft regelmatig conflicten met de Bouwmeesters, en dan meestal over de rechten tot mijnen en steengroeves.

De Bouwmeesters, in Halinus gekend als de Architectonen (van 'archi', opper; en 'tectoon', hij die bouwt), bezitten de geheime kennis en technieken met betrekking tot het bouwen van alles wat voor bewoning of huisvesting van mensen en hun bedrijvigheden bedoeld is. Leerlingen, of Steendragers, werken meestal samen met Dienaeren bij het winnen van kwaliteitsvolle stenen die door Gezellen, of Steenkappers, hun finale vorm krijgen. Onder de supervisie van Meester Bouwmeesters worden de stenen bijeen gebracht tot prachtige bouwwerken.

Het Gilde is zeer gesloten en op zichzelf en bezit naar verluid veel oude en vreemde gilde-geheimen. Dat zou best wel kunnen, want meer dan alle andere gilden werken de Bouwmeesters veel over de grenzen heen. Ze werken mee in Medina aan pyramides, in Xiam aan Verboden Steden, in Portilio aan prachtige bruggetjes en er zijn zelfs verhalen dat het Gilde soms in het Dwergenrijk actief is. In ieder geval zijn veel dwergen lid van het Gilde, dus een wisselwerking is niet geheel ondenkbaar.

Sommige van die geheime bouwmethodes zijn trouwens veel gevraagd: Bankiers vragen allemaal om de Onbreekbare

Kluis, het Hanze der Boodschappers doet vaak een beroep op Stille Kamers (kamer met stenen die af luisteren onmogelijk maken) en Brouwers bezitten graag een Stabiele Vloer.

De vele geheimen en het kleine aantal Bouwmeesters zorgt ervoor dat het Gilde een zeer hecht organisatie vormt. Dit wordt nog eens versterkt met de vele interne inwijdingsrituelen en obscure gebruiken. Bouwmeesters

Mijn bruine periode is nu over, nu zit ik mijn blonde periode.

Meester Schilder Eugène, tevens lid van het Gilde der Brouwers, die erg vaak het Gilde der Versvenners frequenteerde.

gebruiken zelfs een eigen codetaal van cijfers, tekens en symbolen... iets wat in het verleden soms

leidde tot verdenkingen van

demonologie en hoogverraad. Geen enkele verdenking werd echter ooit hard gemaakt, en dus blijven de Bouwmeesters lustig doorbouwen aan het Ryck.

Gilde der Brouwers

Bijnamen

Zuipers, drinkbroeders, 'Copains' (een benaming die tegenwoordig gebruikt wordt voor 'vrienden' ook buiten het Gilde)

Heraldiek

Een gevulde gouden kroes op een groen veld met 9 azuren graanstengels.

Leuze

Drinken doet een beetje zeer, nuchter blijven veel meer.

Symbolen

Een vat, een kroes, een graanhalm, water, een fles: alles wat te maken heeft met de productie van bier of wijn wordt gebruikt als symbool.

Verbonden en Vijanden

Er is geen gilde met minder vijanden en meer vrienden als het Gilde der Brouwers. Met de dwergen bestaat echter een tweezijdige houding: enerzijds een onmetelijk respect voor de dwergse brouwmeesters, anderzijds een verwijtende en beschuldigende houding omdat de dwergen in 509 enkele gildegeheimen hebben gestolen (zoals enkele zware blonde bieren uit 's Graevensburchte).

Alle alcoholische dranken zijn van de hand van het Gilde der Brouwers. Of het nu over wijn, bier, jenever, brandewijn of ontsmettingsalcohol gaat: alle geestrijke vloeistoffen werden onder het goedkeurende oog van de Brouwers gemaakt.

Het Gilde kent zeer uiteenlopende afdelingen: in Seevenkruyse is men vooral gekend om zijn

lambic-bieren, in 's Graevensburchte om zijn jenever, in Woudvoorde om zijn donkere bieren en in Spieckelspaede om zijn wijnen en ingevoerde Xiamese dranken. Zelfs Halinus is gekend om zijn goedkope en wijdverspreide bieren... al beweert elke Seevenkuysenaar dat het eigenlijk verdund afwaswater is. Maar ondanks de enorme verscheidenheid in afgewerkte producten heerst er toch een sterk samenhorigheidsgevoel onder de brouwers. Vaak worden verre leden van het gilde uitgenodigd om elkaars dranken te proeven en ervaringen uit te wisselen. Hieruit is het gebruik ontstaan dat elke leerling-brouwer gratis mag proeven in elke aangesloten herberg en tavernen. En aangezien elk drankhol en elke herenclub die

geestrijke dranken wil schenken moét aangesloten zijn bij het Gilde der brouwers, is het voor elke leerling een eenvoudige zaak om dranken te gaan proeven, waar dan ook in Eternica. Omdat het begrip 'proeven' zeer breed wordt geïnterpreteerd zijn vele leerlingen drankorgels en zuipschuiten.

De gezal krijgt al meer verantwoordelijkheden en staat in voor de verzameling van de grondstoffen die nodig zijn in het brouw-proces. En een gezal krijgt het recht om een collega of vriend eveneens gratis te laten drinken.

Kzou ulle willn bdnke um... t'hie geckoom tezn

Speech van Meesterbrouwer Tyl van Juttersoorde bij de opening van de Herberg 'Et mah e volle zin'

De meester staat in voor het daadwerkelijke mengen van de grondstoffen, het afstellen van de temperatuur & druk en het op fles trekken van de kostbare vloeistof. Vanzelfsprekend heeft de meester ook het recht om kosteloos rondjes te geven in een drankgelegenheid.

Als tegemoetkoming van al deze gratis gunsten schenkt het Gilde der Brouwers jaarlijks vele vaten drank aan de herbergen en tavernes. Ook de inrichting en uitrusting van vele kroegen is door het Gilde der Brouwers voorzien geweest.

Het Gilde der Brouwers doet vooral beroep op een uitgebreide ruilhandel: in ruil voor graan ruilen ze bier en werkrachten met het Hanze der Necromantiërs. In ruil voor houten vaten schenken ze enkele flessen jenever aan de Houthakkers. In ruil voor verblijfplaats in een herberg delen ze zeldzame whisky's.

Om over voldoende ruilmateriaal te beschikken heffen de Brouwers 'Den Tiende Liter': een heffing op het gebrouwen bier. Op elke 10 liter wordt 1 liter afgestaan aan het Gilde zelf. Om deze inning zo vlot mogelijk te laten verlopen wordt samengewerkt met het Gilde der Innere... die vanzelfsprekend op gepaste wijze wordt vergoed.

Gilde der Herverdelers

Bijnamen

Rabauwen, Straatrovers, Zwarte Hand

Heraldiek

Geen

Leuze

Geen

Symbolen

Een gescheurde buidel, een mes verborgen in de hand, slang, rat, zwarte hand.

Verbonden en Vijanden

Geen Gilde kent meer vijanden dan het Gilde der Herverdelers, maar het Gilde der Bankiers heeft toch bijzondere redenen om het Gilde te haten. Maar ook elke Wachtmeester, Drost, Schout of Baljuw beschouwd de Herverdelers als een aartsvijand.

Een echt gilde kan men het Gilde der Herverdelers niet echt noemen. Het kent geen publieke rechten, bestaat

eigenlijk niet en heeft nergens een afvaardiging. Maar het bestaan van het Gilde valt niet te ontkennen.

Dieven, inbrekers en vooral bedelaars zijn

allen lid van deze organisatie.

Ze komen samen in donkere steegjes en diepe kelders om te bespreken hoe ze elkaar vooruit kunnen helpen. Hun doelstellingen zijn verschillend, maar alleen proberen ze de (te) rijken geld afhandig te maken en te herverdelen. Sommigen vinden dat ze zelf rechtmatige eigenaar zijn, anderen verdelen het verder onder wie zij als behoeftig aanzien.

Deze grote interne verschillen zorgen voor vele twisten en broedermoorden (soms letterlijk).

Gilde der Innere

Bijnamen

Lyckenpickers, Kraaien, Zakkenvuilers

Heraldiek

Een gouden bel op een veld van azuur.

Leuze

Niks ist zeeker, buyten den doot ende den Inner.

Symbolen

Inners kondigen hun komst aan met het luiden van een bel. Oorspronkelijk was dit het signaal voor een dorp om huiswaarts te keren en hun bijdrage te verzamelen op het marktplein. Bij uitdoven van het belgeluid werden de goederen overhandigd aan de Innere. Tegenwoordig verwittigd de Drost vaak op voorhand wanneer de taksen geïnd zullen worden, maar het gilde maakt er nog steeds een gewoonte van om minstens een klein belletje mee te dragen. Naast de bel is de strop ook een geliefkoosd symbool van de Innere.

Verbonden en Vijanden

Het Gilde der Innere werkt soms met zeer grote bedragen. Dit op zich heeft door de jaren heen voor een opperbeste verstandhouding gezorgd met het Gilde der Bankiers, maar omwille van de bescherming ook met het Gilde der Krijgers.

Het Ryck bestaat bij de gratie van zijn onderdanen, en deze laatste staan met plezier een bijdrage af voor hun

geliefde Eternica. Wanneer iemand echter minder geneigd is een billijke bijdrage te leveren wordt de hulp van het Gilde der Innere gevraagd. Deze belastingseffers zijn een noodzakelijkheid in het Eternicaanse leven, maar dat maakt de leden ervan niet noodzakelijk graag geziene gasten. Nochtans gaan de opdrachten van het gilde verder dan louter innen van taksen, heffingen en belastingen. Ook de verdelingen en het nakomen van testamenten, het bijstaan van derden bij de inning van achterstallige schulden en het uitvoeren van strafmaatregelen vallen onder de taken van het Gilde der Innere.

De uiteenlopende bevoegdheden en taken hebben er voor gezorgd dat er binnen het gilde zelf 3 specialisaties zijn die een meester Inner één van drie mogelijke titels verleend: Censur, Notaris of Beul.

De Censur of Rentmeester staat in voor de inning van geldelijke sommen, of die nu aan het Ryck of aan een persoon verschuldigd zijn. Het is de Censur die verantwoordelijk is voor het leeuwendeel van de kwalijke reputatie van de Innere. Hij komt immers steeds geld halen en is bevoegd om hierbij de hulp in te roepen van het Gilde der Krijgers. De Censur draagt als teken van zijn ambt een grote bel rond de nek en is meestal zwaar bewapend. Meestal is hij ook lid van het Gilde der Bankiers wat hem in staat stelt om met schuldbrieven te werken.

De Notaris kent een uitgebreide bevoegdheid. Het bewaren en uitvoeren van legaten en testamenten is ongetwijfeld zijn hoofdtaak. Maar hij kan ook tal van andere organisaties vertegenwoordigen bij delegaat (beperkte overgedragen bevoegdheid). Zo kan een Notaris de koop sluiten zonder dat de koper (of de verkoper) lijfelijk aanwezig is. Deze stroman-functie wordt vandaag voornamelijk gebruikt bij grote handelsacties tussen Halinus en Seevenkruyse. De Notaris kan ook in naam van het Ryck vaststellingen doen van acties en transacties. Zo dienen veroordelingen steeds uitgesproken te worden onder het goedkeurende oog van een Notaris.

De Beul neemt de meer fysieke inningsprocedures voor zijn rekening en is daarmee de tegenpool van de Censur. Nadat niet aan de eisen van de Censur werden voldaan voert de Beul namelijk de lijfelijke straf uit. Omdat hij eerst de overtreder moet vatten is een Beul vaak ook Spoorzoeker. Maar ook Magisters zijn soms Beul, al was het

omdat de Zielsuitdrijving een straf is die alleen door hen uitgevoerd kan worden. Ook minder hoog opgeleide personen kunnen het tot Beul schoppen: slotenmakers en boomhakkers doen het soms uitstekend als cipier of onthoofder, functies die de betere Beul zich eigen maakt. De beste Beulen zijn berucht door het hele Ryck en trekken toeschouwers die hopen op een spectaculaire strafuitvoering.

Gilde der Krijgers

Bijnamen

Huurlingen, Staalkreeters, Batsers

Heraldiek

Een zilveren wapen (zwaard, bijl, boog) over een karmijnen veld, steeds met de betreffende stadstaat ernaast

Leuze

Hangt van de stadstaat af.

Symbolen

Wapens en geld zijn de symbolen bij uitstek. Vaak wordt ook teruggegrepen naar lokale symbolen van de regio waar het Gilde gevestigd is. Het symbool van de Krijger is toch de Hellebaard.

Verboden en Vijanden

Echte vrienden en vijanden hebben de Krijgers niet, maar ze leven wel steeds op gespannen voet met de plaatselijke wacht of de Spoorzoekers. Deze drie zijn immers de die instellingen die vaak wapens hanteren. Ook naar de verschillende Orden toe is er een zekere rivaliteit, maar die gaat meestal alleen van het Gilde der Krijgers uit.

Eternica kent 3 groepen van gewapende soldaten: enerzijds is er de wacht (stadswacht, boswacht en rijkswacht) onder leiding van de Wachtmeesters en de Schout, anderzijds zijn er de ridderorden. Tussenin zijn er alle andere krijgslieden. Ze verhuren zich aan de meestbiedende en staan steeds in dienst van het Ryck als er oorlog is.

Krijgersgilden zijn de plek bij uitstek om diverse en zeer gevorderde krijgstechnieken te leren. Elke stadstaat heeft wel zijn eigen specialiteiten, maar in het algemeen komen de beste strijders uit het Gilde der Krijgers.

In geval van oorlog vallen de krijgersgilden onder het bevel van de Schout. Dat zorgt zelden voor problemen omdat de meeste lieden uit het leger van de Schout toch al uit het Gilde der Krijgers kwamen.

Leerlingen leren overal ongeveer hetzelfde: ze dragen lichtere pantsers, leren met de meeste wapens overweg te gaan en krijgen een conditionele training. Als gezel krijgen ze het recht om naar andere Krijgersgilden te gaan om zich daar bij te scholen. In schoonsteede leren ze omgaan met twee

wapens, in Seevenkruyse met zwaardere pantsers en kruisbogen en in Woudvoorde met bijlen en in Moerseinde leren ze vechten tegen ondoden.

Meesters krijgen het recht om het statuswapen bij uitstek te hanteren: de hellebaard. In Eternica is het dragen van lange wapens verboden. De bovenwereldlijke hanzen bezitten het recht om de lange staf te hanteren, maar alleen de Krijgers mogen de verschrikkelijke hellebaard gebruiken. Aangezien alleen meesters dit wapen hanteren is het tevoorschijn komen van een linie hellebaarden meestal genoeg om relletjes de kop in te drukken.

Gilde der Narren

Bijnamen

Jokers, Gobbo's, Vrije Tongen

Heraldiek

Een gouden haan met scepter op een veld van Vert en Purple (groen en paars)

Leuze

Traho Digits Meum

Symbolen

Elk gek hoedje staat symbool voor het Gilde der Narren, maar ook bellen die aan een kledingstuk hangen staan voor het gilde.

Verboden en Vijanden

Het Gilde der Narren kent eigenlijk alleen vijanden. Zelden zijn het vijandigheden die escaleren. Dweren zijn niet gekend voor hun affectie voor Narren, zeker sinds de beruchte uitspraak van Isadorius de Rat die eiste dat dweren steeds van hem op de hoogte moesten gehouden worden waarna hij een dwerg optilde.

Het Gilde der

Narren is

nauwelijks een

gilde te

noemen. Er is

immers

nauwelijks sprake van een echte

organisatie. Het gilde staat dan ook

meer voor het losse verband van

artiesten en reizigers die elkaar steunen

en tips geven. Echte rangen bestaan er

dan ook eigenlijk niet. Een meester is

een gewoon een nar met veel succes.

Toch bestaat er onder narren een eerderecode. Wie veel succes oogst (vooral onder mede-narren) of wie reeds lang meedraait zonder ernstig lichamelijk letsel op te lopen, wordt beschouwd als een ancien, en dat verdient een zeker respect. Wie veel respect heeft krijgt een betere positie op markten, een beter tijdstip om op te treden en krijgt een groter deel van de opbrengsten.

Jonge narren die de roep van de reiziger in zich voelen en op weg gaan om het avontuur te ontdekken, beginnen hun tocht onder de vleugels van een ervaren Meesternar. Als ze diens basisprincipes eenmaal eigen hebben gemaakt, trekken ze alleen verder tot ze opnieuw een meester tegenkomen. Zo doen leerlingen een breed scala aan disciplines op of geraken ze zeer gespecialiseerd in één stijl door langer bij eenzelfde meester te blijven. Als meesterproef treden gezellen op voor het moeilijkste publiek: mede-narren. Deze optredens worden ver weg van nieuwsgierigen gehouden, op een plek die het Circus der Sterren wordt genoemd.

Narren vervullen naast grappen, grollen en optredens ook ernstigere opdrachten. Zo wordt het Gilde der Narren vaak gevraagd bij het uitwerken van officiële gelegenheden. Ook hogepriesters schuwen het gilde niet bij het uitwerken van rituelen die grote groepen moeten boeien. Narren-entertainment kan het verschil zijn tussen saaie en boeiende missen, verveelde of geïnteresseerde volgelingen. Maar ook herdenkingen, openbaringen en feesten zijn gebaat met de theatrale kunsten van een Nar. De welgestelde Nar is de Nar die een duidelijke grens kan trekken tussen platte humor en de Kunst der Dramatiek. Voor alles is een tijd en een plaats en een Nar die de scheidingslijn weet liggen kan zelfs zeer veel geld verdienen.

Tot slot verdienen veel Narren een aardige duit bij met het verspreiden van berichten.

Boodschappers

zijn prijzig, en

een Nar die toch

een bepaalde

richting uitgaat kan evengoed een boodschap overbrengen. Omwille van de aard van de opdracht straalt een zekere diplomatieke onschendbaarheid van de Boodschapper af op de Narren, wat de meeste Narren graag verwelkomen. Doordat Narren altijd een grap kunnen uithalen is het sturen van zo'n boodschap een handig middel om verdenkingen, beschuldigingen en bedreigingen over te brengen zonder dat de situatie daarom ook snel moet escaleren. Anderzijds wordt beweerd dat Narren de boodschappen soms subtiel wijzigen of anders doen uitschijnen. Maar een groter plan lijkt hier zelden achter te zitten en het zijn tenslotte geen boodschappers. Wel is het vreemd dat de misinterpretaties vaak leiden tot een situatie die zeer

gunstig is voor de Narren zelf of hun messenassen.

Gilde der Spoorzoekers

Bijnamen

Woudlopers, Gidsen, Bospoepers

Heraldiek

Zwarte en groene strepen.

Leuze

Facta, non verba

Daden, geen woorden

Symbolen

Eikenblad, wandelstok, in Schoonsteede en Moerseynde ook een kompas.

Verbonden en Vijanden

De simpele spoorzoekers hebben alleen maar vrienden.

Reizen door donkere wouden en koude bergen is een gevaarlijke bezigheid in Eternica. Gelukkig zijn er de Spoorzoekers die hele groepen veilig van de ene plek naar de andere begeleiden.

De verschillende Gilden der Spoorzoekers behoren tot de oudste van Eternica, en de sommigen, zoals dat van Woudvoorde, zijn zelfs nog een stuk ouder. In al die jaren zijn de spoorzoekers er in geslaagd om respect, aanzien en politieke banden te creëren zoals slechts weinig andere gildes die kennen. Zo hebben de Spoorzoekers uitstekende banden met het Hanze der Bezweerders waar ze zelfs Hanzegeheimen mee delen en soms gedeelde opleidingen voorzien (denk maar aan de typische Gaswolk die elke spoorzoeker gebruikt). Maar ook met de Woudelfen uit Woudvoorde hebben de spoorzoekers goede banden. Zelfs met het Hanze der Boodschappers houdt het Gilde uitstekende contacten en werkt het nauw samen. Het jonge Hanze der Mercantilisten beroept zo vaak op het Gilde dat ook hier de banden uitstekend zijn. Dit alles maakt dat het Gilde der Spoorzoekers indirect veel invloed kan uitoefenen, maar ze gebruiken die macht zelden. Het ligt misschien in de aard van de simpele spoorzoeker, maar in het algemeen vermijden ze stellingname en conflictsituaties met andere Eternicaanse organisaties. Tegen vijanden van het rijk zijn spoorzoekers vaak de meest militante en agressieve ondernemers... zeker omdat het Gilde der Spoorzoekers zich zelden laat

vertragen of hinderen door regels, wetten of bureaucratische hindernissen.

Gilde der Vereffenaars

Bijnamen

Moordenaars

Heraldiek

Ongekend

Leuze

Ongekend

Symbolen

Zwarte veer, zwarte munt

Verbonden en Vijanden

Euh... geen vijanden... meer.

Weinig is echt geweten van het Gilde der Vereffenaars. Er bestaan geen

tekenen die het bestaan van dit Gilde erkennen en toch kent elke Eternicaan het Gilde der Vereffenaars. Moeders gebruiken

het bijvoorbeeld als boeman om hun kinderen te straffen. Ze zeggen dan: "pas maar op want als je je groentjes niet eet komen vereffenaars u halen!". De Vereffenaars worden slechts één keer vermeld in officiële documenten: de Raad van 17, de voormalige Raad van 21 dus, kende een huishoudelijk reglement waarin gestipuleerd stond dat de Raadsleden alleen vermoord mochten worden bij unanimité min 1 stem, en dan uitsluitend door het Gilde der Vereffenaars.

Het is een publiek geheim dat het Gilde der Vereffenaars een Gilde is dat rechtstreeks onder het hoogste gezag valt. Sommigen beweren dat de Stadhouder symbool staat voor de dodelijke macht van de Vereffenaars en het is een feit dat Barbiers en Brouwers vaak iemand kunnen contacteren die 'het vuile werkje opknapt' zolang het het rijk ten goede komt. Toetreden tot het Gilde zou vreselijk moeilijk zijn: eerst dient al een vertegenwoordiger van het Gilde gevonden te worden wat op zich al geen evidente zaak is (op de beruchte figuur 'Raaf' na is niemand gekend als lid van het Gilde). Daarna dienen ook proeven te worden afgelegd waarbij mislukken steeds resulteert in de onmiddellijke dood.

Nee zeg ik U, ik ben nog nooit bij Brutus den Verwenner geweest.

Berthold den Leugenaer, Paladijn van de Draak

Feit is dat zij die aan anderen kenbaar maken dat ze lidmaatschap ambieerden nooit meer zijn teruggezien.

Gilde der Verwenners

Bijnamen

Hete Dozen, Troetels, Gastheer/vrouw

Heraldiek

Twee gouden handen op een Karmijnen veld. De handen vormen een gekromde letter 'V'.

Leuze

Hoe vettiger, hoe prettiger. 'Liever een natte dan een zatte' wordt ook wel vaak gebruikt.

Symbolen

Een halfvol glas, een strelende hand, een zilveren munt, een kousenband, een rood lint.

Verbonden en Vijanden

Niemand heeft een conflict met de Verwenners. Intern liggen de zaken anders: de klassieke, veelal vrouwelijke Verwenners zijn in constante strijd met de voornamelijk mannelijke kooivechters om het leiderschap van het Gilde.

In het algemeen kan worden gesteld dat eenieder die zich tegen vergoeding lijfelijk ter beschikking stelt tot het vermaak van derden lid is van het Gilde der Verwenners. Het Gilde der Verwenners ontstond uit de noodzaak van lichtekooien, straatmadeliefjes en masseuses om in een veilige omgeving hun werkzaamheden uit te oefenen. Wie zonder lidmaatschap van het Gilde één van haar ambten beoefend is immers een mogelijk slachtoffer van misbruik en geweld. Een eerste bedenking hierbij: het 'geweld en misbruik' naar niet-leden is volgens

sommigen meestal geïnitieerd door het Gilde zelf. Dit geweld heeft de neiging aan te houden tot het leerlingschap aanvaard wordt door het voormalige niet-lid. Een tweede bedenking is dat soms 'misbruik en geweld' behoren tot de jobomschrijving van een Verwenner. Niet alleen mogen Gildeleden vanaf de graad van gezet zich laten sodomiseren, maar ook bijvoorbeeld Kooivechters, 'Levend Wild' en 'Voorproevers' behoren tot de specialiteiten die in het Gilde worden aangeboden.

Voorproevers komen zelfs voor bij de rijksten in het Gilde.

Het Gilde der Verwenners kent wel meer kleine specialiteiten die, hoewel ze zeer gekend zijn, zelden geassocieerd worden met de Verwenners: de Keuken-Meesters met hun voortreffelijke, exquise maaltijden, de Ulreichse Bad-Meesters met hun hete stoomkamers en de beruchte Feest-Meesters (niet de

Waarden en Kasteleinen die behoren tot het Gilde der Brouwers) behoren immers allemaal tot het Gilde der Verwenners.

De diversiteit van haar leden maakt het Gilde uniek. In tegenstelling tot andere Gilden is een Meester Verwenner niet bedreven in alle Gildegeheimen: de Keuken-Meester houdt het niet noodzakelijk lang uit in een vechtarena, terwijl de Kooivechter geen ei kan bakken. Een enorm scala aan verschillende onderafdelingen, specialiteiten en rangen is daarom nodig om duidelijk te maken in welke discipline van Verwenning een lid werkzaam is. Het Gilde der Verwenners lijkt daarom voor buitenstaanders vaak te bestaan uit tal van kleinere mini-gilden. Maar omdat deze kleine groeperingen individueel geen macht zouden hebben of druk zouden kunnen uitoefenen, is het Gilde der Verwenners met zijn bijzonder weinig voorschriften en regels een ideaal compromis. Samen zijn ze immers sterk.

Verre Orden

Keizerrijk van den Draeck

Onze goede buur

Ten Zuid-Oosten van Eternica ligt een veel groter rijk: het Keizerrijk van de Draak. Dit imperium ligt al jaren als een dreigend monster op de loer om Eternica in te palmen. Het 'rebelse' Eternica is dan ook een doorn in het oog voor het grootste Draakse Imperium dat voor de rest slechts begrensd wordt door hoge bergketens, gevaarlijke zeeën en desolate woestijnen.

Om een directe confrontatie met de magie gebruikende Eternicanen te vermijden heeft het Keizerrijk ettelijke kilometers land tussen beide rijken systematisch verbrand en met zout bestrooid. Een uitbreiding van het kleine Eternica werd op die manier vermeden.

In vogelvlucht

L'Empire du Dragon, zoals het rijk door de Keizerrijkenaars zelf wordt genoemd, bestaat uit 4 grote administratieve districten die ongeveer met de 4 windrichtingen overeenkomen, en één centraal mini-district dat het epicentrum is.

In het noorden vinden we Solitaire, een uitgestrekt land dat leeft van zijn grazende kuddes in onherbergzame en droge heuvellandschappen. Langzaam maar zeker gaan deze bruingroene heuvels over in kale, oude bergen die de Steppe van Yroghmot aankondigen. De keizerrijkenaars van Solitaire leven in kleine gemeenschappen en leven haast als nomaden. Het aantal schapen en buffels maken de enige belangrijke rijkdom uit.

Het zuiderse district Eclaireux bestaat uit vele, kleine dorpjes en versterkte burchten die haast constant met elkaar in oorlog zijn om de schaarse, lokale grondstoffen. Het landschap is bezaaid met eeuwenoude menhirs en nergens heeft de inquisitie zoveel werk als in Eclaireux. De ketterse roedels van de Wolf genieten immers van de versplinterde macht en gebruiken de oude landstenen als heilige tempels om obscure en vergeten rituelen uit te voeren.

Cabernelles, het westerse district, is het meest gekende voor de Eternicanen. Deze regio is ook geliefd bij de

wijnliefhebbers door de lekkere wijnen die hier gemaakt worden. Cabernelles bevat alle belangrijke handelsroutes voor het Keizerrijk. Van hieruit reis je naar Medina, Portilio, Eternica en zelfs naar het verre Xiam (wat via Eclaireux ook gaat, maar een stuk gevaarlijker is). De rijkdommen die deze routes met zich meebrengen zijn overduidelijk zichtbaar: de verschillende steden in dit district zijn decadente hallen van plezier en vertier. De gevulde schatkisten worden echter ook gebruikt om hele huurling-regimenten op de been te brengen die een berucht gebied 'La Vide' patrouilleren. Dit gebied is het afgebrante en verzoute land tussen Eternica en het Keizerrijk. Wie veroordeeld wordt tot 'de kleine dood' (Le Petit Mort) mag die doodstraf omzetten tot een verbanning naar La Vide, alwaar enkel het recht van de sterkste geldt. Het Keizerrijk houdt dit gebied in stand als eerste verdedigingslinie tegen Eternica... en als constante bron van schermutselingen om de militaire kracht van het Eeuwige Rijk te polsen.

Helemaal in het oosten vinden we Aquileaux. Het door honderden rivieren en meren doorkruiste land leeft van de moeilijke visvangst en de weinige handel met naburige landen. Hongersnood en angst zijn gekende gasten aan tafel, daar de rivieren en meren bevolkt worden door trollen en oude, corrupte enten. In dit district is dan ook iedereen al blij als hij veilig iets kan eten, wat dat iets dan ook mag wezen. Uit deze onverschilligheid is een typisch soort taverne ontstaan waar men maaltijden per gewicht eet, en niet op basis van keuze. De A Kilo's.

Centraal tussen de 4 grote districten vinden we het sterk verstedelijkte district Couronne, dat volledig onder de directe supervisie van de Keizer staat. Couronne bestaat uit een aaneenschakeling van paleizen, kerken en burchten, die verbonden worden door kazernes van legers en lakeien.

In het grootste paleis van het Keizerrijk woont L'Empereur. Zijn buurman, de Cardinal woont in Le Cathedral, een immens bouwwerk van goud en witte marmer.

Kerk en leven

In het Keizerrijk is er één God, één kerk en één Keizer.

De kerk van de Draak is het enige toegelaten geloof. De roedel van de Wolf is de meest verwenste en verketterde van allemaal. Magie is illegaal (tenzij je voor de Keizer werkt). Andersdenkenden worden hard aangepakt door de Inquisitie en soms op zeer originele manier gedood.

Onder de Keizer staan verschillende adellijke families die een gedelegeerde macht uitoefenen. Ze betalen een Vijfde van hun inkomsten aan de Keizer, en een Vijfde aan de Kerk van de Draak. Een Vijfde is, zoals de naam al doet vermoeden, 20% van hun inkomsten. Omdat de adellijken hun geld ergens moeten halen zijn het meestal de lijfeigenen die opdraaien voor de kosten. Slavernij is officieel niet toegelaten, maar veel lijfeigenen zijn zo diep in schulden verzonken dat hun achterkleinkinderen nog hun schuld moeten afbetalen.

Data

Het Keizerrijk heeft een bijzonder telling om data bij te houden. Een toevoegsel van de kerk van de draak bepaald het specifieke jaar (gaande van de langste dag tot de daaropvolgende), maar de naam van de Keizer (of diens bijnaam) bepaald het era.

De Gouden Rechtvaardige is bijvoorbeeld het 21ste jaar van Ferdinand Le Juste. Het jaar van de Verblinde Philippe IV is het 65ste jaar van de heerschappij van Philippe IV.

Af en toe gebeurt het dat de geschiedenis door Keizers wordt herschreven, en dat sommige vorige Keizers 'ontkent' worden. Die jaren krijgen dan andere namen, meestal naar de huidige Keizer vernoemd.

Al snel is er dus kop nog staart aan de jaartelling van het Keizerrijk te maken. Maar dat is niet erg: geschiedkunde is toch illegaal in het Keizerrijk.

Vijf Isola's

Portillo is een verzameling van vijf eilanden. Deze eilanden liggen in een patroon, dat als je het van uit de lucht zou bekijken sterk doet denken aan een pentagram.

Isola Aurea

Een klein eilandje dat door zijn ligging de meest eenvoudige aanlegplaats is voor schepen komende van het vasteland. Op dit eiland bevindt zich de hoofdstad, Portos, die in de loop der eeuwen zo aangegroeid is dat het volledige eiland ermee bedekt is. Vele portillianen, die willen delen in de glorie van Portos, bouwen hun huizen zelfs tot in de zee.

Isola Aurea is een eiland dat doorspekt is met waterkanalen. Het mag de reiziger dan niet verbazen dat de meeste Portillianen zich over het eiland bewegen met kleine gondola's, die geschikt zijn om op de smalle kanalen te manoeuvreren.

Marina di Portos is de bakermat van de Portilliaanse handel. Verscheidene handelsroutes lopen langs deze schitterende haven. De kades zijn omringd door talloze voorraadhuizen, waar de handelsgoederen van de vele familie's veilig opgeborgen worden.

Isola Fornovo

Dit grote eiland is volledig gedomineerd door een vulkaan, de Mongibello. Hoewel Mongibello een actieve vulkaan is, is het al meer dan 100 jaar geleden dat er nog een uitbarsting zich heeft voorgedaan. Verscheidene uitbarstingen in een lang verleden maken dat de grond uitzonderlijk vruchtbaar is. Fornovo is daardoor de graanschuur van Portillo.

Fornovo leeft van de landbouw en de wijnbouw. De beste Portilliaanse wijnen komen van dit eiland. Ook de beroemde pizza is een uitvinding van een Fornovaanse kok. Zonder de landbouwproductie van Fornovo zou Portillo praktisch volledig aangewezen zijn op voedselaanvoer van het vasteland, wat een heel zwakke positie is. De doge van Fornovo is dan ook een machtig man.

Isola Olivetto

Olivetto is een klein eiland, en het armste van het Portilliaanse rijk. Hier

worden veel olijven verbouwd. Een lekkernij in sommige landen, maar de export is niet groot genoeg om grote winsten te verzekeren.

Isola Pitigliano

Isola Pitigliano kent de beste pasta van de wereld, maar is eerder bekend omwille van de ontwikkeling van de kunst, mode en de uitzonderlijke ambachtslui. De familie di Farmaci die al jaren het eiland bestuurt, kent een grote voorliefde voor de beeldende kunsten en voor de kunst in het algemeen. Zij hebben een klimaat gecreëerd waarin elke kunstenaar zich thuis voelt. De prachtigste schilderijen, beeldhouwwerken en wandtapijten komen van dit kleine eilandje. De Portillianen flaneren in de mooiste en allernieuwste mode in de meest indrukwekkende operagebouwen van Portillo. De meest uitzonderlijke meubelen worden hier ontscheept naar alle landen van de wereld.

Op Pitigliano heerst een zekere losbandigheid die eigen is aan de vrije en creatieve geest. Muzikanten en acteurs beheersen het straatbeeld, hun talent ten toon spreidend hopen op een blijk van goedkeuren van de di Farmaci's, zodat zij een plaatsje kunnen bemachtigen op de planken van de opera, zingend in de nieuwste productie van Verdo.

Isola San Sortilegio

San Sortilegio is een klein eiland dat op de een of andere manier steeds in nevel gehuld is. Niet alleen nevel omhult dit eiland, maar er heerst ook een angstaanjagend, mystiek aura. Op dit eiland wonen enkel Sortilegio's en hun dienaren. Sortilegio's zijn machtige, vrouwelijke magiegebruikers, die de leiders bijstaan met raad en daad. Geen enkele Portilliaan zou het ook maar aandurven om een voet te zetten op dit eiland zonder de toestemming van een Sortilegio.

Het eiland is enkel bereikbaar voor buitenstaanders via een kleine haven. Deze wordt omringd door hoge bergen en de enige toegang tot het binnenland is via een smalle bergpas, die streng bewaakt wordt door meer dan mensenogen.

Pater Familias

Portillio kent een patriarchale samenleving. De basis van de maatschappij is de familie, met aan het hoofd de Pater Familias.

Elk zoontje dat geboren wordt uit twee puur bloed Portillianen krijgt de titel van Filio. Als de familie heel groot wordt, dan krijgen de Filio's het recht om hun eigen familie te stichten. Maar de oorspronkelijke Pater Familias blijft het hoofd van de familie.

De vrouwen zijn opgedeeld in twee klassen. Jonge vrouwen die nog geen kinderen gebaard hebben en die op de vruchtbare leeftijd zijn, worden concubines genoemd. Eenmaal ze een kind gebaard hebben krijgen ze de felbegeerde titel van 'Mama'. Mannen trouwen niet met concubines. Ze leven er mee samen. Wanneer een concubine echter zwanger wordt brengt ze grote eer in de familie en dan kan de man haar trouwen.

Politiek

De politieke structuur van Portillo is gebaseerd op een aantal raden.

Colegio

Per eiland is er een raad van handelaar-prinsen. Deze Colegio van Sapientes (wijzen) kiest onder hun leden 1 Doge. Deze Doge bestuurt het eiland vanuit zijn Palazzo Ducale en zetelt in de Consiglio, de raad van eilanden.

Consiglio

De Consiglio is de raad van de 5 eilanden. Hierin zetelen 4 doge's en een vertegenwoordigster van de Sortilegio's. De doge's worden verkozen in hun Colegio, maar niemand weet hoe de Sortilegio's hun afgevaardigde aanduiden.

Pater Patriae

De Consiglio is de ware macht in Portillio, maar zij duiden wel een Pater Patriae (een vader des vaderlands) aan om het dagelijkse bestuur van Portillio waar te nemen. Naar buitenstanders toe wordt hij ook geprofileerd als de bestuurder van Portillio.

Einde van de eeuwigheid

Elke 343 jaar begint er volgens de Xiamezen een nieuwe cyclus waarvan de eerste 49 jaar, gekend als de Tijd van Hemelse Onrust, gepaard gaan met problemen van dien aard dat het Xiamese Keizerrijk kan vergaan.

Het is voor de Xiamezen duidelijk dat deze periode recent opnieuw is ingegaan omdat hun Hemelse Keizerin, die al van in het begin der tijden het land leidde, spoorloos verdwenen is. Na enkele jaren van complete chaos en vertwijfeling is nu onder de grote clans een strijd om de troonopvolging losgebarsten; een strijd die nog steeds gaande is. De keizerlijke familie, eigenlijk niet meer dan het immense administratieve apparaat dat de voormalige Keizerin diende, houdt zich ogenschijnlijk neutraal en heeft toegezegd de winnende clanleider als Keizer in de familie op te nemen.

Clans

De zes grootste clans beweren elk hun afkomst te kunnen traceren tot één van de Zeven Hemelse Draken. Lang geleden probeerden die heerschappij over het gebied dat nu Xiam is te claimen wat resulteerde in een hevige strijd gekend als De Tijd der Strijdende Zes. Uiteindelijk slaagde één Draak erin de zes anderen tot een akkoord te brengen dat leidde tot het ontstaan van Xiam, waarbij één van hen Keizerin werd om het evenwicht te bewaren. De Keizerin moest een volledige neutraliteit in acht nemen, doch besefte dat zonder eigen troepen ze weinig kon verrichten. Haar oplossing was het oprichten van de Schaduwkrijgers, professionele moordenaars die zich zagezegd aan de meest biedende verhuren. Conflicten tussen de zes clans laiden sporadisch op, doch dank zij de Keizerin kende het land een relatieve rust en welvaart.

Over de jaren heen zijn er soms door interne twisten binnen clans nog kleinere clans bij gekomen, maar in het algemeen blijft de macht toch in handen van de Grote Zes: de Zingende Schildpad, de BloedTijger, de Zwijgende Kraanvogel, de Stralende Slang, het Nachtwijn en de Lachende Aap delen gezamenlijk alle belangrijke posities en posten in het rijk.

Supervisie en overleg wordt gepleegd de Keizerlijke familie die op zich ook een clan vormt: de SchaduwSpin (deze wordt steeds afgebeeld door een zespotige spin).

Het begrip Clan kan misschien wat misleidend overkomen. Het zijn eerder filosofische strekkingen of scholen dan bloedlijnen. Een Xiamees wordt clanloos geboren en kiest op zijn twaalfde tijdens een 'coming-of-age' ceremonie voorgezeten door een Magistraat van de SchaduwSpin voor één van de Clans. Zelden zal er echter gekozen worden buiten de Clan waarin men grootgebracht is. Als dat toch gebeurt kijkt de Magistraat er op toe dat de keuze van de jongeling gerespecteerd wordt. Velen van zij die voor een andere Clan kiezen worden later bekend om hun daden. Dikwijls zijn het al sterke persoonlijkheden en de animositeit van de Clan die hen grootgebracht heeft, maakt het voor hen moeilijk, doch deze tegenkanting maakt hen ook sterker en daadkrachtiger.

Duizend Poorten

De strijd tussen de Zeven Hemelse Draken was ongemeen hard. In de vreselijke strijd brandde het Hemelse Draakenbloed kleine gaten door de Schemerwereld. Later zouden sferologen deze gaten Poorten noemen. Zou de strijd zo zijn doorgaan dan zou heel Xiam – en op termijn de hele wereld – onstabiel worden.

Het is dan ook de Hemelse taak van de Keizerin en haar Magistraten om Xiam en zelfs heel Dragh te vrijwaren van de gevaren die deze Poorten met zich meebrengen. Als gevolg daarvan staan in Xiam sferologen in groot aanzien; zij bestuderen de poorten en helpen tegen de gevaren die door die poorten komen.

Orde van Wan

Xiamesen beleven geloof niet zoals Eternicanen. Kerken en priesters zijn er onbestaande. Wel hebben ze de Orde van Wan, die met zijn vele ascetische monniken soms iets weg hebben van kerkelijke broederschappen.

Inhoudelijk streeft het Wanisme naar stabiele maatschappelijke verhoudingen en deugden, gebaseerd op een vast patroon van nauwkeurige omschreven onderlinge relaties van de leden van de

gemeenschap, zowel binnen het gezin als binnen de structuur van de staat. Het Wanisme hecht groot belang aan het in ere houden van traditionele omgangsvormen (li, 'de ritën').

De belangrijkste relaties bestaan volgens het Wanisme tussen vader en zoon, heerser en onderdaan, broers, echtgenoten en vrienden. Respect en trouw zijn de belangrijkste deugden om deze relaties in stand te blijven houden. De populariteit van de 'voorouderverering' is hiervan een blijvend uitvloeisel.

Het Wanisme heeft ook religieuze aspecten; Jin Wan Sing, de oprichter van het Wanisme, wordt vaak als een godheid aanbeden en Xiam kent meer dan één tempel gewijd aan Wan.

Sektes

Al hebben alleen clans een politieke macht, toch groeperen sommige Xiamesen zich - tegen de wetten van de Magistraten in - in sektes. Sommige van deze sektes zijn zeer gekend en ingeburgerd. Daardoor balanceren zo op de grens tussen illegaliteit en staatsapparaat.

De bekendste zijn de Witte Weduwe, de Hemelse Poort en het Gebroken Vuur.

Witte Weduwe

De Keizerin probeert het broze evenwicht tussen de clans te vrijwaren. Omdat politiek soms te kort schiet worden soms geheimzinnige spionnen en moordenaars ingezet om de wil van de Keizer 'te openbaren'. De witte Weduwe is een verwijzing naar de Keizerin die zich in de witte rouwkleur huldigt om haar gevallen onderdanen te betreuen.

Hemelse Poort

De scheuren in de realiteit vergen een constante waakzaamheid van heel Xiam. Sferologen groeperen zich en helpen elkaar bij de Hemelse Poort.

Gebroken Vuur

Deze Sekte wordt geleid door 3 personen die zichzelf de Triade noemen en individueel gekend zijn als de geheimzinnige heler Tsunami, een oude levende treant Bast en een beruchte krijger Stalen Storm. Volgens de Magistraten zijn het echter ordinaire dieven en gangsters.

Land der Reuzen

Onbekend is onbemind

Ver achter de Steppe van Yroghmot ligt het Land der Reuzen. Dit weinig gekende land is eigenlijk een groots en sterk militair imperium, onder leiding van Hoogdwergen. Deze Hoogdwergen zijn in een schimmig verleden van de andere dwergen afgesplitst en hebben de krochten en tunnels onder de grond vaarwel gezegd. Nu leven ze in stalen forten en basalten burchten, waar ze jacht maken op draken en met een ijzeren hand regeren over hun legioenen slaven.

De Reuslanders hebben grote complexen over hun grootte, en daarom dragen ze graag hoge hoeden die ze voorzien van warme bont, omdat het in het hoge noorden wel eens bar koud kan zijn. Hun snorren laten ze golvend hangen en hun baarden krullen ze in pijpen op.

Op zich zijn dit barre en norse volk schijnbaar vijandig, maar eens ze beslist hebben om je niet als slaaf te gebruiken kunnen ze grote vrienden voor het leven worden. De Klanski, een benaming voor een groep Hoogdwergen en hun entourage, is immers een zeer hechte groep waarbinnen iedereen alles voor elkaar zou doen. Zelfs de slaven zouden hun leven geven voor hun meesters. Merk op dat dit niet is omdat ze goed behandeld worden, dan wel omdat het een traditie is om de slaven van je vijand gruwelijk en langzaam dood te martelen tijdens het overwinningfeest.

Contacten

Veel contact met de Reuslanders is er niet. Eens om de zoveel jaar komt een mysterieuze handelskaravaan over de Drakenrugh in Seevenkruyse aan. Enkele vreemde dwergen en zwaar gemutileerde slaven brengen dan karren exotisch handelswaar die ze graag ruilen voor Xiamese, Medinese en Eternicaanse waren.

Zelf bieden ze voornamelijk zeldzame pelsen, drakenrequisieten, specerijen en sterke dranken aan. De meest beruchte van deze dranken is de Vodska, een kleurloos maar volatiel drankje.

Wapens

Reuslanders dragen vreemde wapens bij zich. De meeste zijn licht gebogen, en allemaal hangen ze vol haken en uitstekels. Wie geraakt wordt met zo'n wapen voelt het vlees openrijten terwijl kleine stukken vlees meedogenloos van het bot worden gescheurd. De overvloedige littekens die zowel de Hoogdwergen als hun slaven bezitten zijn zonder twijfel veroorzaakt door deze gruwelijke wapens. Dat deze wapens dikwijls ook ingesmeerd worden met besmettelijke ziektes maakt het er niet vrolijker op.

Giffen en afstandswapens zijn volgens de Hooglanders gelukkig ketters. Ze zijn de wapens van de lafbek en zijn alleen te gebruiken op slaven. En alleen mits toestemming van de eigenaar (die dat meestal ook geeft).

Explosieven zijn als afstandswapen echter een uitzondering: die mogen wel gebruikt worden en het zal wel geen toeval zijn dat Hooglanders meesterlijke alchemisten zijn die de geheimen van sulfer en zwavel perfect beheren.

De Tzar in Vriski

De Tzar, de Hoogdwerg met de langste anciënniteit, regeert vanuit Vriski. Dit is een gigantisch metalen bouwwerk op wielen, dat zich door middel van een demonische machine over de ijsvlakte beweegt. Dit immense fort reist van Stan tot Stan. Elke andere Klanski-oudste leeft immers in een vast gebied: de Stan. Meestal wordt de naam van de oprichtende Hoogdwerg voor de Stan geplaatst, waardoor namen zoals Igorkistan, Vladistan en Ukranistan gevormd worden.

Wanneer de Tzar bij een Stan aankomt dan verankert de Vriski zich in het onderliggende ijs en worden verhittende machines in werking gezet die de omgeving met tientallen graden verwarmen. Op deze manier zijn de Hoogdwergen in staat om kortstondig landbouw te beoefenen. Na het vertrek van de Vriski blijft de grond nog ettelijke jaren nagloeien.

Het behoeft geen uitleg dat de Vriski cruciaal is in het overleven van de Reuslanders.

Steppe van Yroghmoth

Jager en prooi

De steppe van Yroghmoth was ooit het jachtgebied van de Ghouden Horde, waar zij jaagden op Orcken en wilde Menschen. Die keuze drukt tot op heden een stempel op het leven in dit onherbergzaam gebied, dat nog altijd aantrekkelijk lijkt voor alle wezens die affiniteit voelen met de Al-Grote-Vernietiger.

De steppe is ingesloten in het Noorden door het land der Reuzen, in het Zuiden door het Keizerrijk van de Draak, in het westen door de Elfenwouden met de drakenrug en in het oosten door de jungles van Sindhu.

Er heerst gedurende 8 tot 9 maanden een ijzige droogte. Bijna nergens zijn er bomen te bespeuren. Er is enkel de wijlde, gelige grasvlakte waar de wind heer en meester is. Als het dan toch regent, komt het water meestal met bakken tegelijk uit de lucht vallen en op de steppe is er uiteraard geen plaats om te schuilen. Het enige voordeel is dat het gras dan groen wordt en er allerlei typische kruiden groeien, die farmacisten doen watertanden. Bovendien trekken er grote kuddes gnoefs over de steppe. We spreken dan over de maanden pentamonat, hexamonat en heptamonat.

De wintermaanden zijn ijzig koud, maar de zomermaanden zijn dan weer verschrikkelijk warm.

Gezien de grote droogte in de zomermaanden moeten de bewoners hun water diep uit de grond halen. Overal op de steppe kan je waterputten vinden. Er is altijd een waterput binnen één dagreis in de omgeving. De putten zijn de enige bron van water op de steppe en worden dan ook als onschendbaar beschouwd door de Orcken en Menschen.

Buitenpost 51

Er is 1 zone op de steppe die alle volkeren, gezond van geest, mijden. Deze zone bevindt zich rond een vervallen Herietische stad, die bekend was als buitenpost 51. Het is niet duidelijk wat daar gebeurd is, maar het staat als een piramide boven water, dat het om een (mis)lukt magisch experiment ging. De stad zelf is een ruïne en kilometers in de omtrek is de

grond kaal en zwartgeblakerd. 's Nachts baadt de spookstad in een ziekelijk groen licht en zie je soms vreemde schaduwen bewegen tussen de afbrokkelende stenen. Door merg en been snijdende kreten doorbreken vaak de stilte van de nacht en weren elke nieuwsgierige.

Drie bevolkingen

Op de steppe zijn er wezens van allerlei slag te vinden, maar de drie grootste bevolkingsgroepen zijn de Orcken, de Kumpan of wilde Menschenstammen en de Duisterelfen.

Het mag niet verbazen dat deze rassen constant oorlog voeren met elkaar (hoewel de Duisterelfen een buitenbeentje zijn).

Orcken

De Orcken zijn nomaden die meestal de kudden Gnoefs of herten volgen, die veelvuldig over de steppe trekken. Ze leven in tenten die Kani genoemd worden. Tijdens de zomermaanden jagen ze op de Gnoefs en maken van hun vlees "piki", voeding die heel erg lang goed blijft en hen door de wintermaanden moet helpen. De Orcken zijn afstammelingen van de creatie van de Gouden Mazana en oorlogszucht vloeit veelvuldig door hun aderen. Zij vechten niet alleen om te overleven, maar om het plezier van de strijd. Elke reden is goed en als ze niet tegen een ander volk kunnen vechten, dan strijden ze met elkaar. De Orcken zijn de grootste bevolkingsgroep van de steppe.

Kumpan

De Kumpan zijn oorspronkelijk afkomstig uit de jungles van Sindhu. Het zijn kleine, pezige mensen met een donker gelige huidskleur en spleetogen. Ook zij zijn verschoppelingen, bannelingen, uit hun land verstoten wegens het plegen van misdaden. Deze veroordeelden hebben hun eigen weg gevonden in de steppe in een semi-nomadisch bestaan. Overleven tussen oorlogszuchtige Orcken is natuurlijk niet evident, maar de Kumpan hebben een uitweg gevonden door het temmen van de Didi, struise steppe vogels, die ze gebruiken als rijdier. Het laat hen toe om de Orcken te mijden en bovendien

zijn die Didi ook formidabele wapens in de strijd met hun gewei.

In de wintermaanden verschansen ze zich in versterkte forten. Het hout om die dingen te bouwen is afkomstig uit de jungles van Sindhu en wordt daar vlak voor de wintermaanden gehakt. Na de winter worden de forten verlaten en in sommige gevallen zelfs afgebrand tot op de grond zodat ze niet kunnen misbruikt worden door de Orcken of andere nog vreemdere wezens van de steppe.

Duisterelfen

Het zuiden van de steppe wordt beheerst door de Duisterelfen, het volk dat zich de Uitverkorenen noemt. De Uitverkorenen zijn ongetwijfeld het meest verdorven volk dat zijn thuis op de steppe gemaakt heeft.

Er is echter zeer weinig geweten van de Duisterelfen, want niemand betreedt hun land, Zru'ul, ongestraft. De grenzen van het land zijn beheerst door een aantal ranke wachttorens, van waaruit men de minste beweging afstraft met magie of giftige pijlen. Mocht je toch aan hun aandacht ontsnappen, dan kom je in een niemandsland terecht, waar de Zula, de spinnen van de Uitverkorenen, huizen. Er wordt beweerd dat hun webben onzichtbaar tussen vreemde obelisksen kleven. De Obelisksen zelf zijn overdekt met het priegelige geschrift van de Duisterelfen, dat steeds lijkt te bewegen. De spinnen verschijnen uit de schemerwereld, wanneer een prooi in hun web terecht komt. Van de slachtoffers wordt er niets terug gevonden, zelfs geen bot.

Wie door een ongelukkig toeval toch voorbij de spinnen geraakt komt tenslotte bij de steden van de Uitverkorenen, die zonder uitzondering een aura van angst en mysterie uitademen. Men zegt dat geen mens ooit voet gezet heeft in deze duistere torensteden, tenzij als slaaf. In ieder geval is er nooit iemand teruggekeerd...

Vergeten of verloren

Ulreich

Ver in de noordelijke zeeën is er een muur van ijs. Scheepvaart is onmogelijk en zelfs als men er in slaagt om de reusachtige ijskliffen te beklimmen, dan nog lijkt het alsof er alleen mist, hagel en vrieskou te vinden is.

Legenden spreken echter over een verborgen maatschappij die hier vroeger moet geweest zijn. Ulreich moet een rijk zijn geweest waar koningen, Kalrs genoemd, in rust samen leefden. Het land was uiterst vruchtbaar, de temperatuur aangenaam en iedereen leefde er in vrede met elkaar.

Helaas sloeg het noodlot toe: een buitenwereldlijke poort naar de Ijshel werd opengezet. Deze poort zou nog steeds geopend zijn, waardoor een bovennatuurlijke koude over het noorden van Dragh komt gespoeld.

Avonturiers en gelukzoekers beweren dat de oude beschaving bedolven ligt onder het dikke pakij. Sommigen beweren zelfs dat Ulreich nog steeds bestaat maar dat ze uit vrees voor een mogelijke volgende calamiteit weigeren een teken van leven te geven.

Land der Pyramiden

Het Land der Pyramiden wordt door velen foutief vereenzelvigd met Medina. Beide landen zijn echter buurlanden en Medina maakt aanspraak op aanzienlijke stukken grond van het Land der Pyramiden. Veel tegenspraak krijgen ze trouwens niet want het Land der Pyramiden is een doods en zwijgzaam rijk.

In eeuwenoude driehoekige bouwwerken heersen obscure Farao's over hele volkeren. Ze leven in steden die onder deze reusachtige driehoeken bestaan. De meesten leven onder schijnbaar erbarmelijke omstandigheden; zie dienen de Farao's en moeten hard werk leveren in ruil voor een armzalig rantsoen. Toch komen er uit deze steden nooit rebelse geluiden. Nooit ontsnapt er een slaaf. Nooit komen berichten over deze steden tot de oren van buurlanden. De weinige handelaars en diplomaten die verwelkomd zijn geweest in deze steden spreken van een akelige stilte en heersers met vreemde krachten. Ze spreken van stenen wachters en

wandelende mummies. Ze spreken van vreselijke vloeken en enorme rijkdommen. Maar geen van hen wil ooit nog terugkeren. En als hen om details wordt gevraagd dan lijken ze zich slechts vaagheden te herinneren.

Sindhu

In het verre Noord-Oosten ligt een moeilijk bereikbaar rijk gelegen aan een vreselijk ondoordringbare jungle. Door de risicovolle tocht vinden de meeste handelskaravanen het niet de moeite waard door de jungle te trekken, waardoor Sindhu een afgezonderd bestaan kent. Slechts heel af en toe stuurt de Maharadja zijn reusachtige grijze monsters naar het Keizerrijk van de Draak om er vreemde specerijen te wisselen tegen metaal en ander handelswaar. De Xiamese vloot is zowat de enige manier om in Sindhu te geraken en de meeste informatie van Sindhu komt dan ook van vertalingen van (dronken) zeelui. Zo weten we dat er in Sindhu eigenlijk slechts 3 Goden worden aanbeden. Elk van deze Goden kent verschillende aspecten en elk van deze aspecten wordt eveneens aanbeden. Priesters kennen ze niet, maar Brahmanen zijn 'adviseurs' die hun persoonlijke volgelingen begeleiden in het correct eren van de Godsaspecten. Beruchte of machtige Brahmi worden Guru genoemd.

Wie goed leeft zal in de cyclus worden opgenomen en herboren worden in een hogere rang. Zelf noemen ze deze rangen Kasten. Sommigen vallen uit dit Kaste-systeem en worden herboren als beestmensen: mensen met tijger-, aap- of andere eigenschappen. Zij groeperen zich in moorddadige bendes wiens loyaliteit te koop wordt aangeboden.

Medina

Net naast het Land der Pyramiden ligt Medina, het Sultanaat. Meestal worden beide in één adem genoemd, omdat de Sultan zich tevens heerser van het Rijk der Pyramiden noemt en naast de titel Sultan ook de titel van Farao draagt. Alsof dat nog niet complex genoeg is noemt Malik XIII, de huidige Sultan, zichzelf Kalief. Dit doet hij omdat hij zich wil onderscheiden van zijn voorgangers die slechts wereldlijke macht bezaten. De vele cultussen en plaatselijke halfgoden hebben immers

een erg onafhankelijke traditie en de Sultan werd geacht zich niet te mengen in goddelijke twisten.

Malik XIII noemt zichzelf echter de Ene Ware. Hij beweerd 'vervuld' te zijn van een entiteit uit de Schemerwereld die een samensmelting zou zijn van alle voormalige Sultans. Samen met zijn voorvaders wil Malik XIII nu 'transcenderen' en ook lichamelijk god worden. De eerste fase van zijn transformatie zou volgens ooggetuigen reeds zijn ingezet: een derde oog prijkt immers op het voorhoofd van de Kalief.

Ondertussen zijn alle lokale cultussen ondergronds gegaan. Ze aanbidden nog steeds hun plaatselijke natuurgoden en organiseren voorzichtig verzet tegen de Kalief. Ze verwijten hem demonologie, necromantie (wat hoogst illegaal is in Medina) en ketterij. Maar de Kalief kent geen genade en stuurt zijn gevreesde Hashshashins uit om orde op zaken te stellen.

Heilighe Bergh

Van het eens zo machtige en rijke dwergenrijk in de Draeckenrugh is eigenlijk alleen de Heilighe Bergh nog een levende stad. Hier zetelt de Dwergenkonink met alle clanhoofden.

Het gaat de dwergen de laatste tijd relatief voorspoedig en ze gebruiken de heroplevende handel met Eternica om hun oude, verloren steden te herwinnen. Expedities in de bergen rond Seevenkruyse zijn daar het levende bewijs van. Al dit optimisme ten spijt blijft het huidige dwergenrijk slechts een schaduw van wat het ooit geweest was.

Elfenwouden

Achter de Draeckenrugh liggen de Elfenwouden. Deze ondoordringbare bossen zijn levensgevaarlijk voor al wie ze zonder lokale elfengids betreden. De paar elfen die zich over de wouden uitlaten spreken van recente dode plekken in het bos en van een groot cataclysm dat ons allen dreigt te overspoelen.

Wie naar meer informatie vraagt moet zich met een minachtende glimlach tevreden stellen.

Curiosa

Den Draghse Tarot

Sinds mensenheugenis trachten stervelingen de toekomst te voorspellen om het onzekere te kunnen ruilen voor het zekere. De Goden hebben de stervelingen gehoord, en verborgen cryptische tekens in de sterren, handpalmen en de schijnbare willekeur waarop theeblaadjes achterblijven of botjes vallen. De meest betrouwbare tekens verborgen ze in obscure kaarten die perfect begrijpbaar waren voor de lezer die code kon doorgronden. Vandaag de dag zijn stervelingen nog steeds op zoek naar de juiste manieren om kaarten op een correcte wijze te interpreteren. Het lezen van deze eeuwenoude kaarten wordt het summum van de literaire kunsten

genoemd, en wie wie de tekens kan lezen kan de toekomst

voorspellen en dus beïnvloeden. Wie zich de code eigen maakt opent een weg naar ongekende macht.

Over de jaren heen zijn de tekeningen op de kaarten aangepast geweest en zijn de betekenissen verloren en hervonden geweest. De huidige Eternicaanse Tarot lijkt dan ook soms erg te verschillen van de eveneens zeer oude Xiamese of Medinese Tarot. Maar in wezen zijn alle hermetische kaartspelen zeer gelijkaardig.

Zowel de Eternicaanse, de Xiamese als de Medinese Tarot gaan ze uit van een basis pak kaarten van 21 kaarten die de Grote Arcana worden genoemd. Hierin zitten de 6 Uiterste Goden, de Dood, het Allesomvattende en de Leegte, gevolgd door 12 Archetypes. Elk Archetype is verbonden met 2 Uiterste Goden en verzoend op die manier twee uitersten.

De Grote Arcana wordt aangevuld met een Kleyne Arcana die bestaat uit 7 kleuren in 3 gradaties. Tot slot worden beide Arcana's aangevuld met de Tempel Arcana: 7 kaarten die de 7 mystieke locaties omschrijven.

Elke kaart, of ze nu uit de Grote, Kleyne of Tempel Arcana komt, heeft een voor de hand liggende betekenis. Maar het is de volgorde en manier waarop de kaarten worden gelegd die het geheel van kaarten een hogere mystieke betekenis verschaffen.

Den Grote Arcana

De Grote Geheimen

De 21 kaarten die de Grote Arcana uitmaken worden genummerd van 1 tot 21, meestal in een Haldaanse notatie, dus van I tot XXI. Kaarten 1 tot VII zijn de Goden. VIII tot XXI zijn de Archetypes.

I. Boom des Levens

Het begin van alles wordt gesymboliseerd door een reusachtige boom. Deze boom is het leven zelf en staat in volle bloei.

II. Al-Grote Storm

Een allesverwoestende storm vernielt

alles op zijn pad.
Bliksem slaan
genadeloos in en
een striemende
regen jaagt
achternagezeten

door een scherpe wind door merg en been.

III. Grootmeester

De alwetende zit op een troon terwijl hij in de ene hand een groot boek leest en met de andere hand een sterrenkijker vasthoudt waarmee hij naar de hemellichamen kijkt. Rond de Grootmeester liggen obscure teksten en voorwerpen waarvan alleen hij de betekenis kent.

IV. Dwaas

De Dwaas wordt is de mens overmand door emotie. Hij doet hierdoor dwaze dingen. De Dwaas wordt steeds afgebeeld terwijl hij een houten stok berijdt waarop een beestenkop is bevestigd.

V. Zon

Een warme gloed spreidt zich over het landschap waar mens, dier en plant zich dankbaar aan laven. Maar wie goed kijkt ziet hier en daar planten verdroren onder de schroeïende hitte.

VI. Maan

De maan in haar drie standen schenkt de levenden een nooit gezien vrijheid. Maar opgepast: wie zich te los maakt van de groep blijft eenzaam achter onder het koude licht van de maan.

VII. Balans

De weegschaal staat voor de eeuwige balans tussen de Goden. Zwarte geesten manipuleren de gewichten die de balans steeds trachten te herstellen... maar opgepast: een kleine fout doet de balans uit evenwicht slaan.

VIII. Sterren

De sterren staan voor de leegte. Niets bestaat hier, buiten de gaten in het universum. Deze kaart staat evenveel voor innerlijke rust als voor passieve nietsheid.

IX. Feniks

De Feniks is het totaal van alle voorgaande. Het is een oppermachtige kaart, maar ze is ook overweldigend en overdonderend.

X. Krijger

Waar de Storm en de Zon elkaar raken staat de Krijger. Hij volgt bevelen op en is de onverzettelijke soldaat. Hij is betrouwbaar maar genadeloos.

XI. Veldheer

Tussen de Storm en de Grootmeester kijkt de Veldheer toe over het slagveld. Hij bedenkt de volgende stappen en maar verliest zichzelf in plannetjes die alleen leiden tot zweet en bloed.

XII. Gifmenger

De Gifmenger laat zich als een Dwaas leiden door de Storm. Hij is onbetrouwbaar, wispelturig en aartsgevaarlijk. Hij opereert langzaam en vlucht bij de eerste tegenslag.

XIII. Rabauw

Wanneer de Storm het weinige Maanlicht bedekt komt de Rabauw tevoorschijn. Hij denkt alleen aan zichzelf en gaat over lijken om zijn doelen te bereiken. Geen vrienden voor iemand met een hart zo zwart als de Rabauw.

XIV. Helleveeg

Genietend van de vrijheid onder het maanlicht dartelt de Helleveeg rond de Boom des Levens. Geen verlangen of afgunst in haar hart, maar het louter genieten van vleselijke lusten staat bij haar centraal. Ze ziet niet hoe

*Wie slechts het verleden en het heden
leest mist de toekomst.*

Meester-Scribent Antonius

*Er ys eenos haldaense versos die
afwyckende naemos kentos: er ysos
dan spraeckenos vanos den Nymph
en nietos vanos den Helleveeg, ofos
vanos den Oost-Kaltieros inde den
plaatsos vanos Rabauwos.*

Ziener Esmeralda de Zigeunermoeder

kortzichtig haar visie is maar is verblind door de schoonheid van het moment.

XV. Minstreef

De Minstreef ligt onder de Levensboom een lied te zingen dat zodanig de harten van de mensen beroerd dat ze de Dwaas in zich naar buiten laten komen. Hij bespeeld de emoties en kent een dankbaar publiek... maar hij wordt slechts betaald met gelach en applaus.

XVI. Alchemist

De geheimen van het sap van de Boom van het Leven zijn het voorwerp van onderzoek van de Alchemist. Hij tuurt naar de boeken van de Grootmeester en hoopt nieuwe geheimen te openbaren.

XVII. Bouwmeester

De bouwmeester bouwt een toren die hoger moet rijken dan Boom des Levens. Zijn doelen zijn niet de minste: hoger rijken dan alle andere bouwwerken, tot hij de Zon zelf kan aanraken.

XVIII. Geliefden

Hoe mooi is het Dwaze gedrag van de Geliefde die onder de stralende Maan zijn zielsberoerselen aan zijn wederhelft kenbaar maakt. De liefde is echter een tweesnijdend zwaard: hunkering en afgunst liggen immers zij aan zij.

XIX. Heremiet

De Heremiet heeft zich afgezonderd om na te denken over de wijze lessen van de Grootmeester. Hoog op de berg zit hij eenzaam onder het maanlicht te denken, terend op de vele kennis die hij reeds bezat.

XX. Wreker

De Zon verhit de Wreker nog meer en maakt hem steeds Dwazer terwijl hij zich laat overmannen door de emoties die in hem opborrelen bij het zien van van het onrecht in de wereld.

XXI. Stadhouders

De Stadhouders gebruikt de boeken van de Grootmeester om de stad te beheersen. Gewapend met zijn oordeel zal hij de schaduwen verbannen en de Zon overal laten schijnen.

Den Kleyne Arckana

De Kleine Geheimen

De 7 kleuren zijn een misleidende benaming voor niet kenners: de 'kleur' verwijst immers niet alleen naar de kleurtint, maar ook naar de vorm. Er zijn immers maar 4 kleurtinten waarvan er 3 twee keer voorkomen. De 7 kleuren slaan dan ook op de unieke combinatie tussen vorm en kleurtint.

Elke kleur kent 3 gradaties: de leerling, de gezel en de meester; al worden deze begrippen soms ruim geïnterpreteerd. Zo wordt de Leerling Rode beker afgebeeld als een jonge maagd, de Gezel Rode beker als een moeder met één beker in elke hand en de Meester als een oudere vroedvrouw met drie bekers voor zich.

De kleuren zijn:

- ♦ Rode Beker
- ♦ Rode Zwaard
- ♦ Groene Blad
- ♦ Groene Staf
- ♦ Blauwe Kroon
- ♦ Blauwe Munt
- ♦ Zwarte Doodskop

Den Tempel Arckana

De Tempelgeheimen

Tot slot zitten er in de Arckana nog 7 kaarten die het totaal op 49 brengen. Deze laatste 7 kaarten drukken locaties uit en dienen zeer breed gelezen te worden. Met noemt deze 7 kaarten de Tempel Arckana omdat ze de 7 plaatsen bij uitstek zijn die door de Goden als gezegend worden beschouwd.

Waterbron

Deze veilige plek is een plek voor bezinning en rust. Het is de startplek voor elke grote tocht. In sommige versies wordt het afgebeeld als een herberg waar drinkbroeders hun banden aanhalen en vriendschappen nieuw leven wordt ingeblazen.

Slagveld

De lijken liggen te rotten voor de aaseters en getuigen van een verschrikkelijke oorlog. Maar hier is ook glorie en roem te verdienen. Met gekende risico's natuurlijk...

Bibliotheek

De bibliotheek is eveneens een plek van rust en bezinning, maar het betreft hier meer spirituele tochten. Meestal is ook een groot haardvuur afgebeeld waar enkele mensen verhalen aan elkaar uitwisselen.

Bordeel

Vertier en leute zijn hier van de partij. Geen beperkingen door normen en waarden, maar alleen doen wat het hart ingeeft.

Toren

De toren is een oninneembare vesting die de inwoners beschermd van de dreigingen van buitenaf. Maar de veiligheid is slechts van korte duur want honger en ziekte zijn op termijn ergere

tegenstanders dan de meest verschrikkelijke legers.

Woestenij

De wildernis is een plek die onherbergzaam en gevaarlijk is. Maar ze biedt ook potentieel om een nieuwe start te nemen, of om te vluchten van het gekende.

Dood

De dood is een uitzondering in de Tempel Arckana. Het betreft immers niet echt een plaatst maar een begrip. Het begrip moet dat ook gezien worden als een plaatst in de tijd: een plek die iedereen moet voorbijgaan.

Ze ende

*Jori 'Fluffy' Aerden, onder goedkeurend oog
vande 'Den Spehlleidinghe'*

*Met dank aan Filip 'Ik kan niets vergeten' Van
Utterbeeck, Kim 'ik ben overal en altijd'
Houtmeyers, Heike 'Maizena' Beckers, Marc
'Oost-Kaltiers hebben geen magisch zwaard'
Bessemans, Koen 'Jullie weten nog niets van die
demon' De Rooster, Bart 'Ik kom alleen als ik
geen voorzitter ben' Baplu, Jorik 'whoop whoop',
De Braekeleer, Olivier 'Als ik nu eens een
mimmende elf speel' Suarez.*