

Sevenkruuyse

BUITENSPEL

TAAL

Sevenkruuyse gebruikt het typische Vlaams-Brabantse taalgebruik. Het is dus verwant met 's Graevenburghte, maar net iets beter verstaanbaar. Pé (kerel), Kadé (ventje) en Klet (spotnaam) zijn dus zeker opnieuw van de partij.

CULTUUR

Sevenkruuyse is een streek die harde levensomstandigheden kent, en dat maakt de inwoners nogal nors. Ze eten en drinken graag, maar eigenlijk ligt het humeur van de gemiddelde Sevenkruysenaar niet ver van dat van Dwerger. Dat Dwerger een zo grote gezamenlijke geschiedenis kennen met Sevenkruuyse is daar waarschijnlijk niet vreemd aan.

HELING

Heling door zowel Bovenwereldlijke als Goddelijke magie heeft soms een vreemde uitwerking in Seevenkruuyse. Zeker in de bossen rond Walderberg zijn de effecten zeer onvoorspelbaar. Zo zijn er verhalen van een spoorzoeker wiens enkel verzwikt was die door een joviale priester geholpen werd, maar plots moest verder leven met een houten poot.

Spelers die toch gebruik willen maken van magische helingen dienen een kort bezoekje te brengen aan de Spelleiding.

Stien en stoal

Het Bolwerk

Als je Seevenkruuyse nadert over de heerbaan, dan wordt je oog onmiddellijk getrokken door het verstrekkende Groenmeer, dat schittert als een smaragd.

Seevenkruuyse, de oudste stad van Eternica, is gebouwd aan de rand van dit meer. Daar waar het meer schittert, toont de stad eerder koud en grauw. De hoge robuuste stadsmuren nodigen de bezoeker niet uit, maar schrikken eerder af. Hoewel Seevenkruuyse overvloedig

bedekt is met naaldbossen, is al het woud in een radius van wel 200m rond de stad weggekapt.

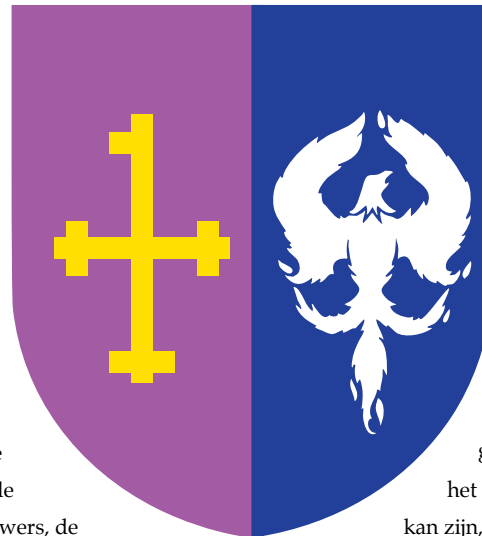
Aan de rand van de stad blazen 3 enorme beroete schoorstenen zwarte wolken de blauwe lucht in, de bekende Staalspuwers, de

hoogovens van Seevenkruuyse. De heerbaan leidt tot een zware, met zwart ijzer beslagen poort, die bewaakt wordt door een eenheid van het krijgersgilde. Dat alles maakt dat de eerste indruk van Seevenkruuyse nogal mistroostig is. Een koude, harde, maar onneembare vesting, een Bolwerk.

De ware geest van de Oost-Kaltiërs leeft nog in Seevenkruuyse. De inwoners zijn gesloten, harde, onbevreesde krijgers. Vul dat aan met een grote dwergen aanwezigheid, ook bekend als een eerder

nors ras en je weet dat je lang zal moeten wachten op een vriendelijk woord in Seevenkruuyse. Nochtans, als je ze beter leert kennen, dan leer je al gauw dat binnen hun eigen familie en vrienden kring er heel wat plezier gemaakt wordt. Daar zijn de tongen heel wat lossen en is de kameraadschap groter dan elders. Juist omwille van hun harde leven hecht een Seevenkruysenaar veel belang aan de familiebanden.

Maar Seevenkruuyse heeft veel te bieden. Sevenkruis is de bron van nagenoeg alle ertsen die in het Rijk te vinden zijn. Het ligt bovendien op de zuidelijke heerbaan die het rijk met



de elfenbossen verbindt en nabij de oostelijke handelsroute die het hele oostelijke massief van zuid naar noord doorloopt. Aan hout hebben ze in Sevenkruis geen gebrek maar gezien het klimaat nogal bar kan zijn, zijn ze voornamelijk afhankelijk van anderen voor hun voedselvoorziening.

Seevenkruuyse is een bruisende stad vol met ambachtlieden die de ontgonnen producten omvormen tot ware juweeltjes. De ertsen en eindprodukten worden meestal over water verder het land in vervoert. Hetzij via de Blauwe Stroom naar het westen of noordelijk naar Halinus via de Gouden Stroom.

Seevenkruyse kort

Inwoners in de stad: 37.000

Inwoners in de dorpen en gehuchten: 10.500

Dienaren: 9.250

Schout: Bernold van Maalderen

Baljuw: Heinric Hooghevald

De Dienstplicht

Gillebert Vuylsteeke, schout van Seevenkruyse in 202, heeft een verordening uitgevaardigd die zegt dat elke Seevenkruyser in staat moet zijn om zich te verdedigen tegen invallen en ten dien einde dient te beschikken over een wapen. In 286 is er een bijkomende bepaling bij deze verordening gekomen en dat is het invoeren van de dienstplicht.

Voor alle Seevenkruyse mannen geldt een dienstplicht. Seevenkruyse is de enige stadstaat die deze politiek voert. Wanneer je 16 wordt dien je toe te treden tot het krijgersgilde, en dit voor een periode van 3 jaar. Velen blijven achteraf hangen, anderen zetten hun opleiding als ambachtsman verder na deze onderbreking. Er zijn ook vele vrouwen die toetreden tot het krijgersgilde, omdat ze niet willen onderdoen voor hun mannen en omdat ze willen bijdragen tot een veilige stadstaat.

Het is een levenswijze die volledig geaccepteerd wordt door elke Seevenkruyser. De reden is te vinden in de levensomstandigheden. Seevenkruyse ligt vlak bij een pas door het Drak Dihne gebergte. De pas leidt naar de steppen van Yroghmot. Seevenkruyse wordt dan ook vaak geplaagd door invallen van orck en goblin stammen uit de bergen en barbaren van de steppen.

Het Groen meer

Het Groen meer is een constante herinnering aan het wantrouwen, ja zelfs de haat, voor de Haldanen van de inwoners van Seevenkruyse.

In het jaar -34 AE heeft een magister een magisch experiment uitgevoerd in het dorpje Oudemarckt, dat vlak bij het huidige Seevenkruyse lag. Seevenkruyse

was toen nog geen bruisende stad zoals heden.

Deze magister, Janus Verhaegus, had een spreuk ontwikkeld om mineralen en ertsen uit de diepten der aarde naar de oppervlakte te brengen. Met deze spreuk wou hij het werk in de mijnen afschaffen. Hij kreeg daarbij de hulp van vele Haldaanse magisters. Hoewel hun bedoelingen goed waren, verliep het experiment rampzalig. De magisters bundelden hun krachten en leken initieel succes te hebben. Maar om onverklaarbare redenen begon de spreuk een eigen leven te leiden. Grote geisers gesmolten lava spoten de hoogte in en verzwolgen de magisters en het hele dorp Oudemarckt. Het duurde zeven weken voor de vulkaan uiteindelijk onder zijn eigen woede bezweek en weer in de diepte stortte.

De kloof die achterbleef na deze ravage vulde zich met water. De gestolde lava bleek een ideale voedingsbodem voor bepaalde mossen en wieren, die het ontstane meer een groene kleur gaven. Vandaar de naam Groen meer.

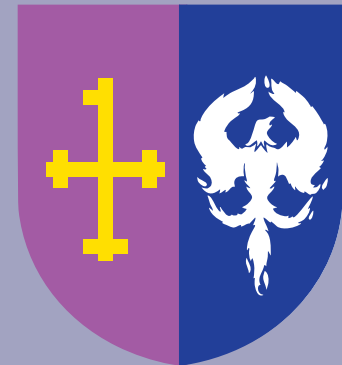
Dit hele incident was bovendien onrechtstreeks de aanleiding tot de laatste Haldaanse oorlog.

Geloof

Seevenkruyse is gewijd aan de Al-Grote-Vernietiger. Dat wil echter niet zeggen dat de andere geloven hier geen aanhang kennen, integendeel. Vooral de Draak, maar ook de Ruiters vinden in deze militaristische samenleving zijn weg. In de uitgestrekte bossen van Seevenkruyse zijn er verschillende roedels van de Wolf gesignaleerd. Het Leven kent echter minder aanhang, net als de Grootmeester-Aller-Magie. De Dood heeft zijn plaats zoals in elke Eternicaanse stadstaat.

In het zuidkwartier van Seevenkruyse stad is er een tempelwijk waar zes van de zeven tempels aanwezig zijn. De Ruiters hebben geen "zichtbare" tempel.

HET SCHILD



Het Schild van Sevenkruyse is volgens betrouwbare bronnen één van de oudste heraldische schilden op Drach. Althans de linkerzijde; de rechterzijde is immers nog maar een dikke 500 jaar oud.

De betekenis van het kruis kent verschillende theorieën:

Volgens sommigen is het kruis een oud marteltuig dat gebruikt werd door devote gelovigen van de Al-Grote.

Volgens anderen is het een symbolische weergave van de belangrijke positie die Sevenkruyse vroeger innam. Sevenkruyse is immers de stad die op het kruispunt van de Dwergenweg en de Elfenroute ligt. Het ontbreken van één van de extra beentjes zou liggen aan het ontbreken van alle contact met het Land der Reuzen, waar ooit een delegatie van dwergen naartoe is getrokken zonder te zijn teruggekeerd.

Volgens nog anderen is het kruis een oude Symbolische tekening die de Hand van Lethe weergeeft. Het kruis staat volgens deze theorie voor Lethe zelf die zijn hand opgaf (het ontbrekende stuk) om Mazana op te sluiten.

Volgens een laatste groep is het kruis eigenlijk een oude sleutel van een nog oudere dwergenschat. Ergens in Sevenkruyse zou het echte kruis verborgen liggen...

Burcht van de Eeuwige Schreeuw

Dit is de enige stadstaat in Eternica waar er openlijk een tempel staat, gewijd aan de Vader. Deze tempel staat in het tempeldistrict van Seevenkruyse, en werpt zijn duistere schaduw over de kleine tempel van het Leven. Het gebouw is een vierkante blok, volledig opgetrokken uit het donkere basalt uit de diepste krochten van de bergen. De 4 meter hoge poorten, zijn beslagen met het symbolische hoofd van de Os, in zwart ijzer.

De tempel is een duistere vlek in het anders zo aangename tempelkwartier. Sinds de gebeurtenissen in het voorjaar van 504, zijn de poorten gesloten voor alle bezoekers. In hexamonat 504 heeft een woedende menigte, die wraak wou nemen op de ketters van het AI, een poging gedaan om de tempel te vernietigen. De poorten stonden op een kier en de opgezweepte massa drong gemakkelijk binnen, maar ze hadden nog



maar een paar passen gezet op de heilige grond van de Stormvader, of zij werden allen verzwolgen in een vuurzee, die uit het niets leek te komen. Men heeft de gewonden nog kunnen weghalen zonder verdere gevolgen, maar sindsdien durft niemand meer deze grond te betreden.

De tempel staat er kaal en stil, een constante herinnering aan de dreigende hand van de Vader.

Tempel van de Feniks

Berucht in heel Eternica is de tempel 'Tuupken Asch' te Walderbergh. Dit is één van de zeldzame tempels van de feniks en op het altaar van de beruchte tempel bevindt zich een hoopje feniksassen. Deze assen zouden ooit gevonden zijn geweest in de oude plaastelijke dwergenmijn waar, althans volgens de elfen 'too deep' gegraven is. Waarom de feniks de diepe krochten van de dwergenmijn koos om op te branden is onduidelijk, maar zeker is dat steeds vaker geesten gezien worden in de nabijheid van de mijn. Daarenboven is het rond de mijn steeds kouder dan elders in Seevenkruyse. De legende gaat dat de smeulende asresten het enige zijn dat een oude Ijsvloek uit de Draeckentijd tegenhouden. Moest het hoopje as verdwijnen, dan zou Seevenkruyse getroffen worden door een vreselijke plaag van bittere koude die 343 jaar zou duren.

Geleerden van Halinus beweren dat deze Seevenkruysesche interpretatie verkeerd is, en dat de koude waarvan sprake is eigenlijk een verwijzing is naar de Ijshel van Ulreich. Zij beweren dat de profetieën van Di Mara spreken van een Ijshel van Kalt, en niet van een Ijshel in het Rijk van Kalt. Een vergissing die zeer gemakkelijk gemaakt wordt door iemand die niet volledig op de hoogte is, aldus de Haldanen.



Wat we soame kunne

Lokale Gilden & Hanzen

Alle Gilden en Hanzen van Seevenkruyse bespreken zou natuurlijk wel kunnen, maar het is nuttiger om alleen die organisaties te bespreken, die om de één of andere reden in Seevenkruyse uniek zijn.

D' Aizerfretters Gilde der Krijgers

Grootmeester
Florentinus de Woedende

Gezien de dienstplicht voor alle mannen is het krijgersgilde het belangrijkste gilde van Seevenkruyse.

De opleiding is uitzonderlijk hard en zonder medelijden. Gedurende 3 jaar dienen de dienstplichtigen de stadstaat op dezelfde manier als een soldaat uit het reguliere leger.

Elke leerling krijgt eerst een uitgebreide opleiding van zes maanden. Ze leren omgaan met allerlei wapens en trainen gemakkelijk 10 uur op een dag. Ze leren de noodzakelijke discipline die elk leger dient te beheersen. Het is een harde periode, maar het betekent het verschil tussen sterven of overleven voor de rest van de dienstplicht. Gedurende die periode worden ze ook ingezet in de patrouilles in de omliggende bossen. Daarna vertrekken ze voor een periode van 2 jaar naar de grensposten van Seevenkruyse. Overal op het grondgebied van Seevenkruyse staan er kleine versterkte forten. Deze worden permanent bemand door het krijgersgilde. Zij zijn de eerste verdedigingslinie tegen elke inval. Dit is de zwaarste tijd voor elke leerling. Velen komen om in die periode, maar geen enkele Seevenkruyser zou deze werkwijze willen veranderen, omdat ze

allen weten dat hun voortbestaan te danken is aan de dienstplichtigen van het krijgersgilde. De laatste 6 maanden van de dienstplicht worden meestal in Seevenkruyse stad doorgebracht.

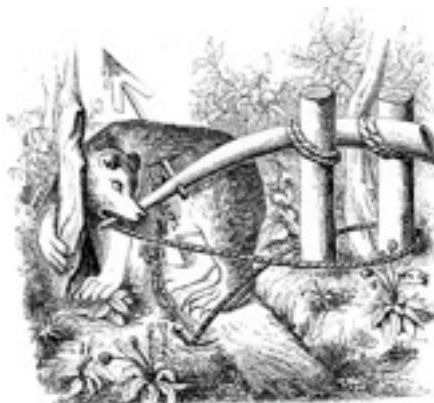
De elite van het krijgersgilde hebben hun kwartieren in de Piek, aan de ingang van de Steenvoorde pas. Zij bewaken de rijksgrens van Eternica. Niemand passeert deze burcht zonder opgemerkt te worden door de Aizerfretters. De pas wordt daar zo smal dat er nog maar net een brede kar kan passeren. Deze doorgang is versperd met een burcht die iedereen de Piek noemt. De Piek heeft drie vestingmuren en 1 donjon. Reizigers die toegang zoeken tot Eternica moeten dus drie controleposten passeren.

Deze krijgers worden de Piekeniers genoemd. Hun voorkeur voor de hellebaard zal daar niet vreemd aan zijn.

De Stienbokke Gilde der Spoorzoekers

Grootmeester
Roberta Ignacius

De Steenbokken leveren de beste berggidsen die er bestaan in Eternica. Zij zijn bekend met alle paden, schuilplaatsen en bronnen in de Drakenrug. Zij kennen de gevaren van de bergen beter als wie dan ook en het krijgersgilde rekt ook heel erg op hun diensten om de grensbewaking te voorzien.



Een Seevenkruyser kan altijd kiezen om zijn dienstplicht te vervullen in het spoorzoekersgilde. De opleiding volgt ongeveer hetzelfde stramien als het krijgersgilde en de spoorzoekers worden heel vaak ingezet in de talrijke patrouilles die georganiseerd worden door de grensposten. Nodeloos te zeggen dat ook zij een uitgebreide martiale opleiding krijgen.

Als je de dienstplicht vervult in het spoorzoekersgilde, krijg je echter niet de eer van de naam Steenbok te dragen. Deze is enkel weggelegd voor professionele spoorzoekers, met jaren ervaring. De dienstplichtigen worden ook wel eens spottend de Berggeiten genoemd.

Een Steenbok is, ondanks de naam, niet enkel thuis in de bergen. Elke goede Steenbok kan zonder problemen zijn weg vinden in de uitgestrekte bossen van Seevenkruyse.

De Stienbokke worden ook ingezet als begeleiding van handelskaravanen door de bergen. Met deze dienst financiert het gilde zijn onkosten.

Dien Vasten Hand Gilde der Steenkappers

Grootmeester
Vittorius Duplicus

Steenkappers hebben overal in Eternica, op Woudvoorde na, een aanzienlijke machtsbasis. Iedereen die een stevige woonst wil moet immer gebruik maken van de gildegeheimen van de steenkappers. Tekens van die gildegeheimen zie je vaak terug op statige woningen of majestueuse gildegebouwen. Subtiel verborgen passers, een stylistische winkelhaak of een ronde schijf die de zon symboliseert: je vindt ze allemaal terug in de voornaamste bouwwerken van Eternica. Tegenstanders verzetten zich tegen de grootheidswaanzin van de Steenkappers. Ze willen niet dat op hun gildehuis of op

HALDAANS VERRAAD

De inwoners van Sevenkruyse hebben erg geleden onder burgeroorlog met het Al. Ze nemen het de Haldanen erg kwalijk dat ze zich zo passief opstelde in de recente geschiedenis. Deze verwijten flakkeren de oeroude Oost-Kaltische gevoelens op en maken dat Magisters, Necromantiërs en Bezweerders nergens schever worden bekeken dan in Sevenkruyse.

Geruchten gaan de ronde dat rabauwen oogluikend worden toegelaten zolang ze leden van de drie toren-hanzen maar een kopje kleiner maken in hun 'activiteiten'. Lieden die de bovenwereldlijke krachten beoefenen zonder lidmaatschap van de drie torenhanzen worden gezien als een nog erger soort verraders; zij 'verspreiden immers het gif van de Haldaanse Slang terwijl ze zich voordoen als correcte Eternicanen' (lees Oost-Kaltiers).

Volgens Urach Distelmansch zit de kerk van de Ruiters achter dit alles. Urach heeft trouwens altijd beweerd dat de Ruiters achter het Al zat, en dat de Al-Grote eigenlijk deels gemanipuleerd werd door 'de laffe rijdertjes'. Verder wil Distelmansch de naam van de Magisters in dit alles zuiveren. Om die reden is hij militant op zoek naar eenieder die hanzegeheimen gebruikt zonder lidmaatschap van zijn hanze. Hij zou enkele meesters op pad hebben gestuurd die eenieder die bliksemstaafjes bezit, maar geen lid is van de Hanze der Magisters of de Kerk van de Al-Grote op gepaste manier te sanctioneren.

hun woonst de tekens van de Steenkappers voorkomen. Maar de Steenkappers zijn noodzakelijk, en schoorvoetend moeten velen inbinden.

In Sevenkruyse is deze weerstand echter kleiner dan elders. Het Gilde der Koks, Brouwers en Fijnproevers heeft zelfs van hun Gildehuis een ode gemaakt aan de vele tekens en symbolen die de Steenkappers rijk zijn. De specialiteit van Sevenkruyse, pannekoeken, wordt zelfs geserveerd op speciale borden alwaar de passer van de Steenkappers prominent is afgebeeld.

De Staolspaaers Gilde der smeden ende delvers

Grootmeester
Iberius Velsar

Het gilde der smeden speelt een belangrijke rol in Seevenkruyse. Het is genoemd naar de 3 enorme hoogovens, in het noorden van de stad.



De monden van deze stenen gevaarten, die kilo's ijzeroer slikken, zijn gekapt in de vorm van een waterspuwer. Het ijzeroer wordt ingeslikt en terug uitgespuwd als ruwijzer, dat geschikt is voor bewerking door smeden.

Sevenkruyse telt dan ook vele smeden. Vooral de wapen en rustingsmeden zijn befaamd over heel Eternica. Vele krijgers wagen de tocht

naar Seevenkruyse om een plaatharnas naar hun smaak volledig op maat te laten maken. Duur maar onmisbaar in de strijd en van de beste kwaliteit.

Den Dubbele Schaduwspeleers Hanze der magisters

Grootmeester
Urach 'Vuurtongh' Distelmansch

De relaties tussen Seevenkruyse en zijn noorderbuur Halinus zijn altijd gespannen geweest. Seevenkruyse heeft diepe Oost-Kaltische wortels en de haat voor alles wat magie is, wordt als het ware met de paplepel ingegeven. De hanzen der magie worden wel geduld in Seevenkruyse, maar hier kennen zij hun kleinste vertegenwoordiging in Eternica. De Torens zijn dan ook onbeduidend. Ze staan in het noorden van de stad, vlak naast de hoogovens en worden dan ook vaak gehuld in zwarte rookwolken. Elke Haldaanse magister, necro of beweerder die naar Seevenkruyse gestuurd wordt door zijn meesters, weet dat hij iets verkeerd gedaan heeft. De torens zijn dan ook een broeihaard voor depressie, haat, nijd en wraakgevoelens. De hanze der Magisters, met zijn destructieve magie, heeft hier nog de meeste aanhangers.

Wa wijle fretn en boefn

Kroegen & Herbergen

De Fluwelen Voorhamer

Deze herberg in Seevenkruyse stad wordt voornamelijk gefrequentieerd door de meesters uit het gilde der smeden ende delvers. Deze heerschappen worden de hele dag geplaagd door het luide beuken van hamer op aambeeld, het sissen van het gesmolten staal, het scherpe gepiep van het slijpen der metalen wapens, kortom allemaal geluiden die het gehoor aantasten. Als deze meesters van het staal het roet van hun lichaam gewassen hebben, dan zoeken ze niets anders dan rust en stilte. En die rust kunnen ze vinden in de Fluwelen Voorhamer. De herberg, die wordt uitgebaad door de potdove meestersmid, Polle de Beucker, bevindt zich in het rustigste stads gedeelte van Seevenkruyse. De muren zijn zo dik als een stadsmuur en binnen is alles bedekt met gepolsterd fluweel. Als je door het gordijn de gelagkamer betreedt dan kom je in een oase van rust terecht. Hier kun je in doodse stilte genieten van heerlijk bier of een dikke sigaar, terwijl je rustig Den Duuje Omruuper leest.

Polle, die overal vergezeld wordt door een knappe jongedame, gebruikt een hoorn om zijn gehoor aan te scherpen zonder veel succes. De jongedame, ..., is dan ook zijn gehoor en zijn zicht en zorgt er voor dat de stilte in de herberg gerespecteerd wordt. Zij leidt met ijzeren hand de buitenwippers van de Fluwelen Voorhamer. Vandaar komt ook het spreekwoord "de ijzeren vuist in de fluwelen handschoen".

Het Purperen Masker

Het Purperen Masker is een gekende ontmoetingsplaats voor figuren

met een hang naar privacy om hun zaken te regelen. De herberg is te bereiken via een smal trapje, door de met zwart ijzer beslagen eikenhouten deur, via een smalle gang naar de ruime vestibule. Er wordt beweerd dat er in de gang altijd wachtposten aanwezig zijn die eventuele lastposten kunnen belagen vanuit schietgaten in aangrenzende kamers. In de vestibule moet de klant zijn mantel en wapens achterlaten, die in een kastje achter slot en grendel verdwijnen. De mantel wordt vervangen door een eenvoudig purper exemplaar en aangevuld met een masker van dezelfde kleur. Eenmaal dusdanig uitgedost daalt de klant via nog meer smalle trapjes af naar een kelderverdieping, die ingericht is als een herberg. Deze galerij die gekenmerkt wordt door zware steunpilaren en ruime gewelven is zonder twijfel dwergenwerk.

De klanten lopen hier door elkaar, allen in dezelfde mantel en masker en kunnen hier totaal onherkenbaar met elkaar converseren over de meest diverse onderwerpen, die het daglicht niet zouden verdragen. Enkel de herbergier en zijn medewerkers zijn anders gekleed, maar ook zij dragen maskers, waardoor niemand weet wie er nu eigenaar is van deze tent. Er gaan wel geruchten de ronde dat jonge priesters van de Al-Grote-Vernietiger mekaar afwisselen achter de toog.



Deze manier van werken heeft navolging gekregen op verscheidene plaatsen in Seevenkruyse, waar er plots impromptu Purperen Masker taveernes uit de grond sprongen. Soms slechts voor enkele dagen of 1 avond. Telkens gaat het om populaire gelegenheden die heel even omgetoverd worden in een Purperen Masker.

Wolf ende Sweerd

Deze herberg wordt uitgebaad door twee doorwinterde avonturiers die besloten hebben om van hun pensioen te genieten in hun geboortestad. Tarim van de Maanwolf en Kaiso Kubash hebben jaren hun leven gewaagd om de vele vijanden van Eternica te bestrijden. Deze oud avonturiers hebben kosten noch moeite gespaard om hun herberg in te richten naar hun zin. Het is een bruine kroeg geworden, die vooral huurlingen en avonturiers aantrekt. Er zijn soms vele verschillende bieren te verkrijgen. Bieren die de avonturiers op hun tochten hebben leren kennen en die ze nu zelf schenken in hun kroeg.

Boven de toog hangt een enorme wolvenkop, met daar onder het legendarische zwaard van Kaiso. Er gaan allerlei geruchten de ronde over dit zwaard. Het is bekend dat Kubashi een machtig magisch wapen is, maar het zwaard dat boven de toog hangt zou beschermd zijn door sterke magische vallen en spreuken. Ook wordt er beweerd dat het slechts om een kopie gaat en dat het origineel veilig opgeborgen zit in de kelder van de herberg. Zeker is dat al meerdere inbraakpogingen op niets zijn uitgelopen.

Sommige maanden, tijdens de dagen dat de maan vol aan de hemel staat, is de herberg gesloten. Tenminste voor de gewone kroegganger. Er wordt beweerd dat de leiders van verschillende Wolvenroedels uit Seevenkruyse hier samen komen om hun diaken te spreken.

Dorpen en streken

Overdaecken

Drost
Flunius van Nimmerdal
Wachtmeester
Brutus

Overdaecken is een baronie, die tot voor kort geleid werd door Baron Paradim van Overdaecken. Deze omstreden figuur, een priester van de Grootmeester en getrouw aanhanger van Grijs de Nimro, is enkele jaren geleden overleden. Helaas had hij geen kinderen en dus ook geen opvolgers, maar zijn stempel is wel nog steeds voelbaar in Overdaecken. Het dorp kent een harde kern van aanhangers van de Grootmeester-Aller-Magie. De tempel die er gebouwd is ter ere van de Grootmeester, overtreft alle anderen. Een goede observator zal echter al snel merken dat de volgelingen rotsvast in de harde hand geloven en eerder de militante kant van de Grootmeester vertegenwoordigen.

Het hele dorp, en dus niet alleen de tempel, bestaat volledig uit nieuwbouw. Men heeft gebruik gemaakt van de razernij van een draak die enkele jaren heel het dorp verwoestte om het dorp opnieuw uit te tekenen en te ontwerpen. Straten zijn nu genoemd naar Haldaanse Cijfers en de avenue's die de straten dwars doorlopen, zijn genoemd naar bekende Eternicanen. Zo ligt de woonplaats van de drost op de hoek van IV-sstraat en Zarka-Avenue.

Omdat de expertise na de drakenaanval in verband met brandwonden zo hoog was werd er op VII-sstraat, tussen Ridder Nandor-Avenue en Hermanus van Wheeldeghem-Avenue, een heus brandwondencentrum opgericht. Dat

naar de klinkende naam Brandwondencentrum van Neder-Overdaecken luisterd.

Er gaan echter ook duistere geruchten de ronde over Overdaecken. Naar verluid zou het een schuilplaats zijn voor veteranen van de Blauwe Garde en een broeinest voor Grijs de Nimro aanhangers.

Steenmeyen

Drost
Hans Grauschman
Wachtmeester
Hilde Di Mari

Steenmeyen is het eerste dorp achter de Piek en ligt nog in de uitlopers van de bergen. De bergmensen zijn zo ruw en taai als mensen maar kunnen zijn en winnen hun brood uit de verkoop van graniet aan de handelaren van Seevenkruyse.

Het brood van Steenmeyen is berucht omdat het de darmen zou zuiveren. Kleine hoeveelheden graniet worden mee gebakken, iets wat het Gilde der Bakkers danig op de zenuwen werkt. Zij vinden immers dat het Gilde der Steenkappers te ver gaat in deze en eist dat de geheimen van het Bakkersgilde gerespecteerd worden.

Dennebossch

Drost
Jan-Cornelis Sparreboem
Wachtmeester
Floris de Hakker

Dennebosch is het houtdorp van Seevenkruyse en dus in directe concurrentie met vele Woudvoordse dorpen die er zeer dichtbij liggen. Maar omdat Sevenkruyse haast geen belastingen heft op houtkap floreert dit dorpje weeldig.

Tot voor kort had Dennebossch nog last van clandestiene houtkap, wat de Dennebosschenaars verweten aan jaloerse Woudvoordenaers. Maar de laatste twee jaar is er eigenlijk nog maar weinig sprake van. Wel worden er steeds

vaker behaarde creaturen in de wouden gesignaleerd.

Hooghwand

Drost
Berthold 'Lelleken Bok' Grashvreeker
Wachtmeester
Roberta Ignacius

Hooghwand is het hoofdkwartier van de Stienbokke. Hier krijgen de professionele spoorzoekers en berggidsen hun opleiding. Hooghwand is de uitgelezen plaats voor deze opleiding, want de bergwand is hier uitzonderlijk stijl. De Stienbokke leren hier dan ook hoe je zo'n bergwand moet beklimmen. Als ze dit kunnen, is niets hen te veel.

Haemerlingen

Drost
Herbert Staelbal
Wachtmeester
Gunter de Wezel

Haemerlingen is gebouwd op een oud, verlaten dwergenfort. Waarom de dwergen ooit zijn vertrokken is niet helemaal duidelijk, maar wie de krochten afdaald op zoek naar oude dwergenschatten komt nooit meer terug. Recent zijn de voedselvoorraden van Haemerlingen erg aangetast geweest door een rattenplaag, maar als bij wonder was er toevallig een rattenvanger, Gunter de Wezel, in de buurt. De rattenplaag werd al snel door zijn vakkundig optreden ingedijkt maar helaas kon de stad het beloofde zilver per rattenstaart niet volledig betalen. Gunter was echter een nobel iemand en hij beloofde zelfs om kosteloos verder voor het dorp te zorgen. Gelukkig, want de vorige wachtmeester was nog maar net door ratten in zijn slaap doodgebeten, en tot overmaat van ramp verdwenen er de laatste tijd nog kinderen ook! Alle hoop is nu gevestigd op de nieuwe dorpsheer: de Rattenvanger van Haemerlingen.

Nimmerdal

Drost

/

Wachtmeester

/

Nimmerdal is een onooglijk klein dorpje ten westen van het Groenmeer. Het is zo klein, dat een onoplettende reiziger en gewoon voorbij loopt. Het feit dat er nog 3 grote treurwilgen op het marktplein staan maakt dat de weinige huizen nog eens helemaal verborgen liggen van de weg.

Het is in Nimmerdal niet onaangenaam leven, maar daarmee is ook alles gezegd. Je vergaat niet van de honger, maar echt lekker is de vis er niet, het weer valt er mee, zolang je tegen bewolking, motregen en een frisse wind kan. En er is in Nimmerdal nooit iets te doen. Nooit.

Er is al sprake geweest om Nimmerdal te schrappen van de lijst van Dorpen, maar eigenlijk maakt niemand er om.

Nieuwermarckt

Drost

Eugene van Maalderen

Wachtmeester

Ferdinand van Maalderen

Oudemarckt werd in -34 AE volledig van de kaart geveegd door het incident met magister Verhaegus. De paar overlevenden van deze ramp trokken naar het westen van Seevenkruyse en stichten daar een nieuw dorp, als een soort van tribuut aan hun

overleden familieleden, Nieuwermarckt. Het dorpje is gelegen aan de Blauwe stroom, de handelsroute bij uitstek naar het westen. Als gevolg van de vele rivierboten die hier passeren is Nieuwermarckt een welvarend dorp. De familie van Maalderen zwaait hier de plak.

Grotevondst Schoonsight Dieperbergen

Deze drie dorpen liggen hoog in de bergen. Ze zijn in de strijd met het Al afgezonderd geraakt en hebben zo harde tijden gekend. Nu zijn ze zo goed als zeker geconfisceerd door de dwergen. Deze laatsten maken immers sinds kort terug aanspraak op de Draeckenrugh en beschouwen de drie dorpen als een regelrechte oorlogsverklaring van Eternica.

Walderbergh

Drost

Kaiso Kubash

Wachtmeester

Yvan Grendag

Walderbergh is een kleine handelspost ongeveer een 20 mijlen ten oosten van Seevenkruyse. Ze werd opgericht om beter handel te kunnen drijven met de dwergen: het Kleine Volk brengt ertsen en stenen naar Walderbergh, waarna Eternicanen ze per schip over heel Eternica verspreiden. De naam heeft het drop te danken aan de ligging tussen de bossen, maar ook niet

zo ver van de oostelijke bergketen. Er loopt een belangrijke handelsweg die Seevenkruyse verbindt met Steenmeynen en het Schoonsight. Een ideale stopplaats om de nacht door te brengen.

Wat geen enkele Wijze ooit heeft kunnen verklaren is dat er in Waldenbergh geen mogelijkheid bestaat om grond te wijden aan de Moeder van het Leven. Ligt het aan de dreigende aanwezigheid van de Vader in de bossen? Niemand die het weet.

Uythoeck

Drost

Walder Dwaargekopei

Wachtmeester

Rolf Doodsmensch

Dit dorp ligt aan de zuidelijkste grens van Sevenkruyse. Het is een relatief vreedvol dorp dat in een ver verleden wel andere tijden heeft gekend. Hele legioenen passeerden hier ooit, en velen liggen hier nog steeds.

Priesters van de Dood komen vaak naar Uythoeck om de overledenen terug op te graven en op een correcte manier opnieuw een plaats in de cyclus te gunnen. De lijken terugvinden is niet moeilijk: de barbaarse beschaving die de lijken heeft achtergelaten had op z'n minst het verstand om elk lijk aan te duiden met een steen. Sommige van deze stenen dragen zelfs een naam. Wat de betekenis is van deze naam is onbekend.

