

Voorwoord

De achtergrondwereld is het naslagwerk van alles wat er zich op Una (de wereld waarin wij spelen) zoal heeft afgespeeld. Voor de gewone mens op Una is deze kennis nauwelijks of niet gekend. Voor anderen, die zich door middel van reizen of studie meer verdiept hebben in de materie, kent de geschiedenis van de wereld weinig of geen geheimen meer.

De hedendaagse geschiedenis speelt zich af vanaf de herverdeling van het Pantheon. Vanaf hier wordt het reilen en zeilen van een groep avonturiers beschreven die de geschiedenis op Una danig beïnvloed hebben.

Belangrijke opmerking voor nieuwe spelers vanaf Testament 25:

Vanaf T25 spelen wij in de Baronieën van het VVO. Gelegen tussen de Oostelijke El Beidja staten en Necropolis, ligt dit land verstoken van alle contact met de gekende wereld. In het westen heerst een niet aflatende strijd met de El Beidja staten, die hier maar al te graag grondgebied zouden veroveren. In het oosten wordt een bitse strijd geleverd tegen de Skaven en de Chaosdweren die eveneens graag een stuk van het land zouden inpikken. Hoewel het er over het algemeen goed vertoeven is, zijn er door de niet aflatende invasies aan de grenzen en ook enkele interne strubbelingen, genoeg zaken om het eens zo stabiele land langzaam aan het wankelen te brengen. Het VVO wordt meer uitgelicht in deel X van hoofdstuk 1: De wereld.

Als spelleiding moedigen wij het aan voor spelers om een achtergrondverhaal te schrijven, daar dit dieptegang en rollenspelmogelijkheden biedt aan je personage op Una. We proberen in de mate van het mogelijke hierop in te spelen en zo het spelplezier te verhogen. We eigenen ons wel het recht toe de achtergrondverhalen onder de loep te nemen en eventueel aan te passen indien dit niet strookt met de gang van zaken op Una.

Heb je vragen of wens je nog meer info betreffende de geschiedenis of wereld van Una, aarzel dan niet ons een mailtje te sturen. We zullen je graag van dienst zijn.

Info@deherenvanternat.be

DE ACHTERGRONDWERELD

Hoofdstuk 1: de wereld

Una brandt! Dat is het minste dat heden ten dage kan gezegd worden van deze wereld in oorlog. Dagelijks worden de grenzen hertekend en komen mensen bij bosjes om door slachtingen en hongersnood.

De hier onderstaande beschrijving geeft aan wie vandaag de dag de hoofdrolspelers zijn op Una. Maar zoals reeds aangehaald, op deze woelige wereld is er bijna dagelijks verandering in de machtsbalans.

De huidige wereld is onderverdeeld in volgende machten:

- I. Albion & Eira
- II. De El-Beidja staten
- III. Falterona
- IV. Het Fransische Keizerrijk
- V. Hoogwald
- VI. Illa
- VII. Kassel
- VIII. Kelton
- IX. Necropolis
- X. Het VVO

I. Albion & Eira

In vogelvlucht over Albion & Eira

Ten westen van Kelton, over de Witte Zee, liggen Albion en Eira. Over de beide landen is zeer weinig geweten. Hoewel de betrekkingen tussen Albion en Kelton in het begin zeer goed waren, zijn deze na verloop van tijd verzuurd en momenteel zelf geheel onbestaande. Het enige wat in de zeldzaam overgebleven geschriften terug te vinden is, is dat het een onmetelijk groot eiland is, omzoomd door vele witte kliffen. De bevolking hield zich hoofdzakelijk bezig met landbouw en kon omschreven worden als achtergesteld. Maar aangezien deze geschriften zeer oud zijn is de correctheid hiervan heden ten dage zeer in vraag te stellen. Het feit dat Francië dan ooit nog eens een poging ondernomen heeft om Albion aan te vallen, heeft toegedragen aan een nog groter isolement en ongestuurdheid naar het vasteland toe. Eira, het zustereiland dat nog westelijker

gelegen is, blijkt momenteel in een verschrikkelijke burgeroorlog verwickeld. Daar het eiland, behalve zijn eigen nutsvoorzieningen, weinig te bieden heeft, is het contact met het vasteland minimaal. De beide eilanden leven dus elk op hun manier in een isolement dat tot vandaag aangehouden wordt.

De geschiedenis

Toen het schip, “de Wayfarer” gedoopt, landde aan de kustlijn van Albion, waren de Keltonezen verbaasd over de grootsheid en de ongetemdheid van het landschap. De oorspronkelijke inwoners van Albion werden door de Keltonezen beschreven als een vuil, bang en onderontwikkeld volk. Al snel ontdekten zij dat de inwoners gedomineerd werden door aanhangers van de Naamloze. Vooral het noorden werd geteisterd door de helleprins Iao. Een legermacht Tempeliers uit Kelton ging de strijd aan en de helleprinsen verloren macht. Ze werden op alle fronten teruggedreven en uiteindelijk werden ze gedwongen om Albion te ontvluchten. De elfen onder de Tempeliers voelden zich hier thuis en besloten om op Albion te blijven om de oorspronkelijke inwoners te bekeren tot Manon. Steeds meer elfen maakten de overtocht naar Albion en vestigden zich in de uitgestrekte wouden.

De goede verstandhouding tussen Albion en Kelton lijkt de afgelopen jaren echter steeds meer te verzuren. De inwoners van Kelton weten niet waarom maar ineens lijkt wel of de Albionners Kelton hebben verstoten en zelfs zijn gaan haten. Enkel met zusterland Eira heeft Kelton nog goede contacten want dit land heeft zich ook afgescheurd van Albion. Uit de sporadische contacten blijkt dat daar momenteel een verschrikkelijke burgeroorlog woedt.

Ook Francië besloot om Albion met een bezoek te vereren, maar dan met minder goede bedoelingen. Om zijn Keizerrijk verder uit te breiden, had de Fransische keizer zijn oog op Albion laten vallen. Maar de geplande invasie draaide uit op een gigantische nederlaag en de totale invasievloot werd vernietigd door de Albionners. In Francië was iedereen verbouwereerd toen men vernam dat de grote vloot met man en muis was vergaan in een zee strijd tegen de Albionners. De keizer werd woedend omdat hij dacht dat Falterona hun schepen had vervaardigd uit minderwaardig materiaal en hij vervloekte Falterona. Hij zwoer dat hij wraak zou nemen op hen en dat de prijs hoog zou zijn.

II. de El Beidja staten

In vogelvlucht over de El Beidja Staten

Over de El Beidja Staten, gelegen in het westen, grenzend aan Falterona, Hoogwald en Kassel, is zeer weinig gekend. Zelfs voor de oorlog met de helleprinsen was het een zeer gesloten groep landen. De toenmalige aanwezigheid van de helleprinsen en huidige andere aanhangers van duistere machten, maken dat weinig tot geen reizigers zich in deze regionen wagen. Zelfs de tempeliers hebben, ondanks verwoede pogingen, deze barre landen nooit op de knieën gekregen.

De bewoners van de staten aanbidden vrijwel unaniem de Naamloze en er heerst een constante strijd om de macht. Demonen en ander duister gespuis blijken in veel gevallen de plak te zwaaien en de lokale mensen bloedig te onderdrukken.

Het klimaat is heet en het land dor en onherbergzaam. En de weinige plaatsen waar water te vinden is, zijn uitgestrekte, stinkende moerassen, waar het al even onaangenaam vertoeven is. Verder is het land zéér vulkanisch actief. Een lange vulkaangordel spuwt regelmatig eindeloze stromen lava uit. Kortom het leven voor mensen in de El Beidja staten is onnoemelijk hard.

Handel geschiedt in één richting. De handelaars van El Beidja verspreiden zich over alle uithoeken van Una om hun schijnbaar onuitputtelijke voorraad aan de man te brengen. Maar handelaars uit de andere landen krijgen hun handelswaar bijna niet gesleten in de El Beidja staten. De grenzen worden streng bewaakt en eenieder die zonder speciale toestemming het land probeert in of uit te komen, wordt onherroepelijk afgemaakt.

Ook in de kolonie van de El Beidja staten, gelegen ten zuiden van Francië en dat door Francië op mysterieuze wijze werd afgestaan, geldt hetzelfde regime. Niets of niemand komt de kolonie in of uit zonder toestemming. De weinigen die er in slaagden om de kolonie te ontvluchten hebben hallucinante verhalen over slavernij, uitbuiting en doodslag. Meestal leven deze vluchtelingen niet lang. Ze komen om in bizarre ongevallen of verdwijnen spoorloos van de aardbodem. De kolonie bevindt zich in het zuidwesten grenzend aan Francië..

De geschiedenis

Door het gesloten karakter van de El Beidja staten is zéér weinig gekend over hun geschiedenis. Behalve enkele sporadische reisverslagen ten tijde van de tempeliers, die ten strijde trokken naar Necropolis, valt in de bibliotheken niets terug te vinden.

III. Falterona

In vogelvlucht over Falterona

Falterona is grotendeels een moerassig gebied dat volgens de Franciërs bewoond wordt door half wilden. Volgens hen deugen de inwoners van Falterona enkel om schepen te bouwen. Hun faam op dit vakgebied strekt zich tot ver over hun landsgrenzen uit.

De gehele bevolking van Falterona is onderverdeeld in vijf families: de Falteronas, de Medenas, de Sicilias, de Bailicata en de Sardegnas, die op een eiland in het westen van Falterona wonen.

De Falteronas zijn de grootste en meest gerespecteerde familie in Falterona, vandaar dat ook het land naar hen werd genoemd.

Hun pater familias, Genaro Falterona, is de leider van de “Reunas” en resideert in de hoofdstad Evita, wat zoveel wilt zeggen als dat hij eigenlijk de keizer is van dit land. Zijn familie spendeert veel tijd in de nobele kunsten. Schilders, dichters en beeldhouwers, maar ook acteurs en muzikanten zijn vaak geziene gasten aan het hof van Falterona. De meeste magiërs komen uit deze familie en in de hoofdstad Evita is dan ook een grote magiërschool gevestigd.

De Medenas zijn gespecialiseerd in de handel. Zij hebben in de omringende landen leden van hun familie zitten die meestal rondtrekken in karavanen. Zij noemen zichzelf “Zigonas” wat Falteronees is voor rondreizende handelaar. Dit wordt in de omliggende landen al snel verbasterd tot “Zigeuners”. Zij dienen als belangrijkste informatiebron voor Falterona en beschikken over een netwerk dat een boodschap op vijf dagen van het uiterste noorden van Kelton tot het uiterste zuiden in Falterona kan krijgen.

De Sicilias wonen in het zuiden van Falterona en zijn diegenen die zich specialiseerden in de scheepsbouw. Hun belangrijkste stad is Sicilia en deze ligt aan een baai die uitermate geschikt is voor de scheepsbouw. Deze stad werd uiteraard naar hun familie genoemd. De Sicilias zijn de enigen die handelsconnecties hebben met het VVO en Necropolis. Maar door de niet aflatende piraterij van de zuidelijke El Beidja staten wordt deze handelsroute maar sporadisch bevaren en is de handel vrij beperkt.

Er zijn nog de Bailicata. Dit is een familie die zeer begaafd is in ambachten. Zowel wevers als smeden, beenhouwers als timmerlieden handelden in naam van de Bailicata. Zij zijn over heel Falterona verspreid en werken in alle steden en dorpen, zelfs op het eiland van de Sardegnas.

Ten slotte heb je ook nog de Sardegnas die op hun eigen eiland wonen maar wel degelijk deel uitmaakten van Falterona. Hun belangrijkste stad is Sarda en

eigenlijk is dit eiland een schaalmodel van het moederland. Zij hebben ook scheepsbouwers, rondtrekkende handelaars, kunstenaars en ambachtslieden.

De bootsmannen of gondolieri genieten een zeer groot aanzien in Falterona. Dit komt omdat ten zuiden van Evita alle steden op palen worden gebouwd, gezien het land vanaf daar onder de zeespiegel ligt. Eénmaal het winterseizoen begint, overstroomt dit gebied volledig en is de enige manier om zich nog voort te bewegen in en rond de steden de zogenaamde “gondola”, een platte boot die door één of meer bootsmannen wordt bestuurd en alles kan vervoeren, van goederen tot mensen. Eénmaal het zomerseizoen terug begonnen, vallen de landen weer droog en kan men deze gebruiken om het vee te laten grazen. Het vee van Falterona bestaat vooral uit geiten en schapen omdat dit kleine, gemakkelijk vervoerbare dieren zijn die alles eten. De eerst maanden van de zomer eten zij de mossen en zeewieren die op het land zijn achtergebleven. De maanden daarna de grassen die beginnen te groeien op het opgedroogde land. Enkel het eiland van de Sardegnas en het noorden van Falterona kent dit fenomeen niet en worden zo samen de graanschuur van Falterona genoemd.

Alle belangrijke beslissingen worden genomen als alle vijf de pater familias en hun echtgenotes, de mater familias, bijeenkomen in het Lapedi, een cirkelvormige ruimte dat gelegen is op een eiland in het zuidwesten van Falterona. Dit gebeurt tweemaal per jaar, bij het inzegenen van de zomer en bij het inzegenen van de winter. Op deze zogenaamde “Reunas” worden de huwelijken geregeld, de prijzen voor de goederen bepaald en uiteraard de verdediging van hun grenzen besproken. Elke familie levert manschappen en middelen aan een gemeenschappelijk leger. Dit leger is dan uiteraard ook zeer goed uitgerust en telt een zeer groot aantal goed geoefende magiërs en druïdes onder haar rangen. Op de Reunas worden ook één voor één de grieven van het volk aanhoord. En dus kunnen deze Reunas soms weken duren. Een ander belangrijk onderdeel van de Reunas was het aanstellen van de “Prinsen van Evita”, of diegenen die het dagelijks bestuur van de steden in handen krijgen. Als laatste punt wordt ook steeds het loon van de bootsmannen of gondolieri bepaald.

De bevolking van Falterona gelooft niet in goden en hun grootste devies is dan ook “Geloof in jezelf, dat is het enige waarvan je zeker bent”.

De geschiedenis

In het verleden heeft Falterona regelmatig contact gehad met Kelton en Francië. Bij de eerste partij ging het om uitwisseling van kennis tussen de Keltonese dwergen en de scheepsbouwers van Falterona. Een vruchtbare samenwerking

die resulteerde in verdere goede handelsrelaties met Kelton, die tot heden ten dage doorlopen.

De betrekkingen met Francië is een andere zaak. Hoewel de eerste contacten tot een monsterbestelling van 200 schepen leidde, werd de relatie compleet afgebroken toen de Franciërs meenden hun geld terug te kunnen eisen na een verloren zeeslag. Ze hadden echter niet gerekend op de ingenieusiteit van de Falteronezen en dienden hun oorlog af te breken nog voor ze oog in oog stonden met hun vijand. De Falteronezen hadden hun grenzen zo ondoordringbaar drassig gemaakt dat de Franciërs gedwongen waren onverrichter zake terug te keren.

Momenteel is Falterona een groepering van 5 stadsstaten die overkoepelend geleid worden door de 5 pater familias met aan het hoofd Genaro Falterona, afstammeling van Herman Falterona. Alhoewel zij zich totaal neutraal gedragen in de oorlogen die woeden in de andere landen, komen zij tot ver buiten hun grenzen door hun wereldbepaalde scheepsbouw en goede neus voor gouden zaakjes. Er is geen enkel land op Una waar je geen Falteronese schepen of kooplieden zal tegenkomen.

IV. Het Fransische Keizerrijk

In vogelvlucht over Francië

Francië heeft in de laatste 600 jaar een woelige geschiedenis achter de rug. Door hun onverzadigbare drang naar uitbreiding van het rijk, hertekenden de Franciërs bijna onophoudelijk de landsgrenzen. Op hun hoogtepunt bezaten de Franciërs het leeuwendeel van het vasteland van Una, zijnde Francië, Kassel, Hoogwald en een flink deel van Kelton. Na enkele belangrijke gebeurtenissen op Una (uit een ondertussen ver verleden), zoals de ontmaskering van Sidi/Unalesca, de heropstanding van de Goden en de val van de Fransische keizer, viel het rijk echter als een plumpudding in elkaar. In alle diplomatieke kringen wordt er druk overlegd hoe de grenzen moeten hertekend worden en het is pas als alle rust zal zijn teruggekeerd dat zal duidelijk worden wat het lot van Francië geworden is.

De geschiedenis

In de voorbije 600 jaar heeft Francië een ganse revue van overwinningen, nederlagen, politieke intrige en burgeroorlog zien passeren. Het is onmogelijk op een korte manier de complete geschiedenis van het land op te sommen.

Hieronder een korte samenvatting over de recente geschiedenis van het keizerrijk.

Onder invloed van Unalesca (in werkelijkheid de helleprinses Sidi) scheurde de graaf van het grootste Keltonese graafschap zich af en voegde zich bij Francië, dat toen nog klein en onbetekenend was. Door intrige, steeds groter wordende macht en duistere magie, slaagde Unalesca er in om tot moedergodin van Francië uitgeroepen te worden. Manon werd verstoten en er kwam zelfs een verbod haar nog te aanbidden.

Door verdere manipulatie van Unalesca werd de graaf vervangen door een jonge keizer die door zijn charme en gezag het keizerrijk in belang deed stijgen. Steeds meer mensen sloten zich aan zodat spoedig de grenzen van hun gebied naar het zuiden verlegd werd. Uiteindelijk waren er vijftien zestig graafschappen die het keizerrijk Francië zouden gaan vormen. Oorlogen en diplomatieke manipulatie zorgden ervoor dat ook Kassel en Hoogwald toetraden tot het keizerrijk.

Maar het tij keerde. Pogingen om Albion en Falterona gewapenderhand in te lijven mislukten, de invasie in Kelton zou een groot succes geworden zijn, ware het niet dat de zes Keltonese helden gewekt werden en met een groep avonturiers het tij ter nauwer nood konden keren.

Momenteel staat het eens zo grote rijk te daveren op zijn grondvesten en de tijd zal uitwijzen wat er nog zal overblijven van het wereldrijk. Zo hebben zowel Kassel als Hoogwald zich afgescheurd van het Rijk en is de oorlog met Kelton finaal beslist in het nadeel van Francië. Er zijn vele meldingen van interne twisten om de macht in het verbrokkelde rijk.

V. Hoogwald

In vogelvlucht over Hoogwald

Hoogwald is gelegen ten zuidoosten van Kelton. Het grenst in het noordoosten aan Kassel en het zuidoosten aan Falterona. Het is een koude bergachtige streek en het klimaat daar heeft de inwoners gehard. Hun versterkte bergdorpen zijn onneembare vestingen zoals gebleken in de oorlog met Francië en hoewel zij bijna geen ruitery bezitten, hebben zij talloze eenheden piekeniers, krijgers uitgerust met lange speren om charges van ruitery op te vangen. Verder hebben de Hoogwalders ook eenheden kruisboogschutters omdat de kruisboog een wapen is dat zowel mannen als vrouwen in Hoogwald van kindsbeen af leren hanteren tijdens de jacht. In het dichte struikgewas van de bergen van Hoogwald wordt er op wilde zwijnen gejaagd. Als zo een wild zwijn je aanviel moest je het

met één schot kunnen afmaken anders kreeg het je te pakken. De gewone lange boog heeft niet genoeg kracht om zo 'n wild dier in één schot te leggen dus werd in Hoogwald de kruisboog ontwikkeld, een wapen dat kleiner was dan een langboog, maar veel krachtiger. De jacht vormt ook de belangrijkste voedselbron voor Hoogwald aangezien het land voor meer dan de helft uit bossen bestaat. Kruisboogschieten werd zodoende zelfs de nationale sport in Hoogwald. Zelfs de koninklijke familie, de Tells, zijn zeer bedreven met dit uiterst krachtige en precieze wapen. De koninklijke familie verblijft in de hoofdstad van Hoogwald: Langhentall. Deze ligt temidden van één van de talrijke meren die Hoogwald rijk is : het Lémann meer.

De inwoners van Hoogwald zijn ook zeer gelovig en aanbaden vroeger Unalesca als de enige godin. Heden ten dage is de plaats van de valse godin overgenomen door Manon.

De geschiedenis

Wanneer Francië aan macht won, zat Hoogwald geprangd tussen de opkomende grootmacht en Falterona. Dit zéér tegen de zin van de keizer. Het wilde niet vlotten met de betrekkingen en de situatie escaleerde al snel naar handelsembargo en gesloten grenzen. De keizer dacht dat de Hoogwalders een snobistisch verwaand volk was dat het vechten was verleerd door de vele jaren vrede die er al heersten. Maar Hoogwald had een goed uitgerust leger om de grens met Falterona enerzijds en Kassel anderzijds te bewaken.

Het treffen met Hoogwald werd bloederig, zelfs zo bloederig dat men nu nog altijd spreekt van de "Bloedstrijd". De eerste aanvalsgolven van Francië braken als golven op de rotsen bij de verdedigingslinies van Hoogwald. De keizer besloot om zijn troepen terug te roepen uit Hoogwald. De Hoogwalders lieten het daar echter niet zomaar bij en koning Tell beval zijn legers om de Franciërs te achtervolgen, Hoogwald deed een heuse invasie op Francische bodem.

Maar hoogmoed komt voor de val en de Hoogwalders liepen recht in een val opgezet door de Franciërs. De keizer wilde echter het bloed van de dappere Hoogwalders niet nutteloos verspillen en reed zelf uit om met hun koning te onderhandelen over de overgave van Hoogwald. Koning Tell bevat door zoveel edelmoedigheid wierp zijn wapens neer aan de voeten van keizer en zwoer eeuwige trouw. Vanaf dan was Hoogwald een trouwe provincie en bondgenoot van Francië geworden.

De val van de keizer en de nederlaag tegen Kelton, wijzigden de situatie natuurlijk en Hoogwald besloot onlangs om weer de trotse vrijgevochten staat van weleer te worden.

VI. Illa

Het kataclysme

De inwoners van Una weten heel weinig over Illa. Enkel wat er in de kronieken van Kelton werd beschreven, werpt enig licht op het bestaan van dit werelddeel.

Toen de pelgrims strandden op Illa doordat de grote Kaap Nord brug achter hen instortte, vermengden zij zich met de schaarse oorspronkelijke bevolking. Maar dit verliep, zeker in het begin, niet van een leien dakje. Hun verklaring voor het instorten van de brug was dat Manon zelf de brug had doen instorten om zo haar diepste gelovigen bij haar op Illa te houden.

In werkelijkheid had Manon dit gedaan om de godenkinderen af te schermen van de valse godin Unalesca, die op het vasteland steeds meer aanhang kreeg en een serieus gevaar begon te vormen. Maar dit is natuurlijk niet geweten door de bewoners van Illa. Behalve door de scheiding van het vasteland, beschermdde zij het eiland nog met een groots ritueel en zo ontstond de profetie:

“Niemand zal ooit de kusten van Illa bereiken” of “Nevyn obterana cota Illa” in de oude godentaal.

Illa verdween uit het zicht en de kusten werden beschermd door een dikke grauwe mistlaag.

De godenkinderen

De godenkinderen waren eigenlijk al een hele tijd voor de eerste pelgrims op Illa, maar zij hielden zich voor hen verborgen in de onmetelijke wouden van Illa of op de Nexus. Dit hadden zij aan Manon en de andere goden gezworen. Telkens als de pelgrims huiswaarts vertrokken, keerden de godenkinderen via Ianua, het portaal op de Nexus, terug naar Illa of kwamen uit het diepste van de wouden. Pas nadat Kaap Nord was ingestort besloten zij om zich onder de pelgrims te begeven en hun te helpen om te overleven op het bijna onbewoonbaar eiland.

In vogelvlucht over een onbereikbaar continent

Zoals al eerder gezegd is Illa een continent, wiens kusten omrand worden door een grauwe ondoordringbare mist. Voor zover men weet is er geen enkel levend wezen tot nu toe in geslaagd naar het vasteland te geraken. Op sommige plaatsen ligt de mist wat verder in de oceaan, wat visvangst mogelijk maakt. Maar geen

enkele visser haalt het in zijn hoofd om “de witte muur”, zoals de schippers van Illa de mist noemen, te benaderen, laat staan binnen te varen.

Het continent werd door de bewoners opgedeeld in vier graafschappen die door de eeuwen heen elk hun eigen cultuur en identiteit wisten op te bouwen. De indeling van het continent is als volgt: in het centrum ligt Mittmelan, dit graafschap wordt volledig omringd door de drie andere. Dit zijn Syden aan de zuidkant, Norrväst in het noordwesten en Österland in het oosten.

Heel Mittmelan is een aaneenschakeling van dorpen en nederzettingen. Het leeuwendeel van de inwoners bestaat uit landbouwers. Het is hier goed vertoeven en de oogsten zijn rijk. Mittmelan staat dan ook gekend als de graanschuur van Illa. Vele rijkere burgers uit de andere graafschappen van Illa hebben een buitenverblijf in Mittmelan wegens het klimaat. Door de grote inkomsten van het graafschap werden hier de eerste kloosters en tempels ter ere van de goden gebouwd. De vele elfen die in het graafschap vertoeven, bouwden hun nederzettingen aan de rand van het grote woud en naarmate de tijd vorderde ook steeds dieper in het woud.

In het noordwesten van Mittmelan ligt het graafschap Norrväst. Onmetelijke wouden en uitgestrekte ijsvlaktes vormen er het hoofddeel van het landschap. De inwoners van Norrväst houden zich vooral met visvangst en jagen in de wouden bezig. Door het koudere klimaat lijken de Norrvästers wat barser en ruiger dan de andere inwoners van Illa, maar eens in hun midden opgenomen, komt er geen eind aan hun bijna legendarische gastvrijheid. De schaarse bevolking op het noordelijk deel van Illa woont in kleine nederzettingen.

In het oosten van Norrväst ligt het bergachtige Österland. De ijsvlaktes van Norrväst gaan hier over in bergen afgewisseld met steppen en moerassen. De Österlanders zijn grote paardenmeesters en zij houden er een rondtrekkend bestaan op na. Er zijn maar weinig vaste nederzettingen in Österland. De belangrijkste nederzetting in Österland is Häst-Fastning, wat rondreizende stad betekend. De Österlanders volgen eigenlijk de trek van het wild waarop zij jagen. Hun ganse bestaan is op rondreizen afgestemd.

Een tweede bevolkingsgroep van Österland zijn de dwergen, die daar sinds eeuwen in de bergen wonen. De verstandhouding tussen de twee rassen is zeer goed en er wordt op grote schaal handel gedreven. De dwergen smeden de wapens voor de jagers en uitrustingen voor de paarden. In ruil hiervoor krijgen zij een deel van het gejaagde wild. De dwergen leven in een grote stad Grabonkel genaamd.

Ten slotte heb je Syden in het zuiden. Het graafschap waar vroeger de grote Kaap Nord brug stond. Het grootste deel van het graafschap bestaat uit rollende heuvels met veel akkergrond en kleine bossen. De bevolking leeft dan ook van de landbouw. In het westen waar Syden aan Norrväst grenst is er een enorm woud dat bewoond wordt door elfen. Syden heeft vele dorpen en gemeenschappen. De meeste hiervan zijn gebouwd rond burchten en kastelen. Het graafschap wordt geregeerd onder een feodaal systeem.

De Nexus is een geheel apart verhaal. Dit is een mythisch rijk van de goden en de godenkinderen. Het is alleen bereikbaar door de godenpoort Ianua en werd maar door een handvol stervelingen ooit betreden. Enkel mits goddelijke rituelen door de meest devote aanhangers van de goden zal de poort zich openen. Deze wereld, niet op Una gelegen, is principieel niet toegankelijk voor de stervelingen van Una.

De geschiedenis

In de oude kronieken van Kelton werd Illa beschreven als een onbewoond bedevaartsoord zonder noemenswaardige gebeurtenissen. Sinds het kataclysme is Illa totaal van de bewoonde wereld geïsoleerd, waardoor er over de huidige geschiedenis van het eiland niets geweten is.

VII. Kassel

In vogelvlucht over Kassel

Kassel grenst in het westen aan Kelton en in het zuiden aan Hoogwald. Veel valt er over Kassel eigenlijk niet te zeggen. Het had evengoed een deel van Kelton kunnen zijn. Variërend van landschap met open vlaktes in het westen, dichte wouden in het oosten en een bergmassief dat doorloopt tot in Hoogwald in het zuiden. De bevolking leeft hoofdzakelijk van de landbouw en werd voor de toetreding tot Francië geleid door een tiental graven.

Het land bestaat uit twee grote bevolkingsgroepen : de mensen en de skaven. Skaven zijn een soort ratachtige wezens die over een flinke dosis vernuft en diplomatie beschikken. Waar dit relatief nieuwe ras plots in grote getalen vandaan kwam is tot op heden niet gekend. Vooral wanneer de skaven voor het eerst uit hun ondergrondse leefwereld kwamen is er flink wat oorlog geweest met grote dodentallen aan beider zijden. Maar dit is nu verleden tijd en de twee groepen leven min of meer vredelievend zij aan zij.

De geschiedenis

Kassel was eeuwen in handen van de graven en kende een behoorlijke voorspoed. Er kwam hieraan echter een eind wanneer plots een donker periode aan brak. Het land werd overspoeld door skaven die uit de ondergrond opdoken en een bloedige oorlog begonnen tegen de bevolking aan de oppervlakte. Na jaren van harde strijd werd een verbond met de skaven gesloten en kwam er weer rust in de regio. Het land werd opgesplitst in twee provincies en één ervan werd vanaf dan bestuurd door een skaaf. Maar de graven hadden de macht over hun land deels verloren en waren dan ook blij dat Francië een aanbod tot alliantie deed. Zéér tegen de zin van de skaven werden Noord en Zuid-Kassel toegevoegd aan het rijk. Noord-Kassel, bestuurd door de skaven bleef een bron van ergernis en zorgen voor Francië.

Een deel van het grondgebied ging tijdens deze periode ook nog verloren door een mysterieuze opstoot van necrotisch gerelateerde manifestaties. In het oosten van het land werden kerkhoven compleet omgewoeld teruggevonden en overal kwamen meldingen van ondoden die de regio teisterden. De zéér bijgelovige bevolking stond machteloos en kon niet veel meer doen dan zich 's nachts opsluiten en bang afwachten tot de ochtend. Deze toestand was onhoudbaar en de westelijke grensstreek raakte al snel ontvolkt. De El Beidja staten maakten hiervan handig gebruik om dit deel in te pikken. Francië die in het geheel geen interesse had in dit waardeloos stuk land liet betijen en aldus werd Kassel een stukje kleiner. Of het probleem van de ondoden zich heden ten dage nog voordoet is niet gekend.

Na de instorting van het Fransisch rijk nam Kassel de oude draad weer op en wordt het land van alsoud geregeerd door enerzijds de graven en anderzijds de skaven. Er heerst relatieve rust tussen de beide gemeenschappen, maar de situatie is toch enigszins gespannen.

VIII. Kelton

In vogelvlucht over Kelton

In het verre verleden was het goed vertoeven in Kelton. Als bakermat van het leven, bewoonden de verschillende rassen het land in vrede, zij aan zij. Het land was verdeeld in 4 graafschappen. Op een sporadische lokale twist na, heerste er een rustige vrede. Met de omringende buurlanden was ook een goede verstandhouding. Oogsten en jacht waren succesvol in dit vruchtbare land.

Elk van de vier graafschappen had zijn eigen kenmerken en daaruit vloeiende handel. De handelsconnecties tussen de graafschappen was zéér goed en eenieder kon ten volle genieten van wat de anderen aan te bieden hadden.

De geschiedenis

De beginjaren van Kelton brengen ons eeuwen terug in de tijd, nog voor er sprake was van het keizerrijk Francië of zelfs Albion en Falterona. De enige twee gebieden die in die tijd bewoond werden, voor zover we weten, waren Illa en Kelton. Tussen deze twee gebieden was er een natuurlijke brug die de twee gebieden verbond. Op de plaats waar deze brug zich bevond, vindt men heden ten dage het gehucht “Kaap Nord”, genoemd naar deze oude brug. Kelton was toen een stuk groter maar alles wat zich ten zuiden van de grens bevond was onbewoonde vlakke en oneindig bos.

De inwoners van zowel Illa als Kelton vielen onder te verdelen in drie belangrijke hoofdrassen. De mensen waren het meest voorkomend, de elfen die vooral de oostelijke regionen bevolkten volgden op een tweede plaats en de dwergen die voornamelijk in het noorden vertoefden sloten de rij. Deze drie rassen aanbaden dezelfde ene god, Manon, oud Keltons voor moeder.

Kelton had veel van zijn grootheid en macht van de beginjaren verloren omdat ze waren blijven hangen in hun oude manieren. De druïdes hadden er nog steeds macht en het land werd nog steeds geleid door één graaf, Het volk was gelukkig en geloofde nog steeds in Manon, maar hun dagen van ontdekkingsreizen en bekeringsen lagen al ver achter de rug. Het leger was klein en ongetraind wegens vele jaren van vrede. Vele elfen trokken naar Albion en de meeste dwergen leken wel spoorloos verdwenen. De befaamde Keltonse helden vervaagden in sagen en legenden, wat deed vermoeden dat deze in de eerste plaats eigenlijk zelfs nooit hebben bestaan. Het was slechts een kwestie van tijd voordat het land, ingedut in een comfortabele deken van vrede en voorspoed, onder de voet zou worden gelopen door één of ander oorlogszuchtig volk.

En dat is precies wat gebeurde. Het vredig ingeslapen Kelton werd overspoeld door Francië, dat onder de vlag van Unalesca/Sidi aan een allesveroverende invasie begonnen was. Al snel was bijna het volledige Kelton onderworpen aan hun macht. Het is slechts door tussenkomst van de zes helden van Manon en een groep onverschrokken avonturiers dat het tij recentelijk gekeerd is. Maar Kelton is nog steeds zijn wonden aan het likken van de bezetting door Francië. Na het instorten van het rijk ontstond een machtsvacuüm in het oude land en heden ten dage wordt er vurig gestreden door verschillende partijen om over een deel van Kelton de plak te kunnen zwaaien.

IX. Necropolis

Inleiding

Desolate doodse vlaktes, moerassen met kolkende kokende modderbrij, torenhoge bergketens met messcherpe pieken: een kleine greep uit het onherbergzame landschap van Necropolis. Verborgen achter de oostelijke El Beidja staten, ligt dit verdorven land verstoken van alle contact met de gekende wereld. Zelf de onversaagde krijgers en handelaars van de El Beidja staten overschrijden de grens nauwelijks. Er bestaan weinig kaarten van het gebied en van de weinige El Beidja karavanen die het land ooit betreden hebben, zijn er slechts twee die ooit teruggekeerd zijn. Hun bevindingen : “Zelfs de dood wil hier niet wonen”.

In vogelvlucht over Necropolis

De baronieën

Centraal gelegen op Necropolis bevinden zich de baronieën der vampieren. Ooit waren er een twintigtal baronieën, maar door oorlog en politiek spel zijn er heden ten dage maar zeven meer over. De baronieën worden allen bestuurd door vampieren. De vampieren behoren tot verschillende clans. Officieel zijn er 12 clans. Enkele van deze clans zijn uitgeroeid door de machtswellust van de andere.

Menselijke dienaren van deze heersers worden thralls genoemd. Afhankelijk van de clan waarbij ze zijn ingelijfd, kunnen mensen van een redelijk vrij bestaan tot een mensonwaardig hondenleven leiden.

De huidige clans zijn :

1. Von Bismarck: heel invloedrijke clan met sterke individuen.
2. Von Lutte: een clan van samenwerking en compromissen.
3. Bucantes : vrouwelijke clan, bekend voor hun wijnen.
4. Moderati: religieus ingestelde clan, heel gerespecteerd.
5. Nuctorna: mysterieuze clan die opereert in de schaduwen.
6. Martiali: een rondreizende clan van ultieme krijgers.
7. Vandidi: clan van huurlingen en krijgers, bekend om hun foltermethodes.
8. Ori: clan van handelaars en bankiers.

Naast de vampieren clans, die het land besturen, zijn er evenwel nog enkele andere partijen die een behoorlijke impact hebben in de huidige toestand van het land.

De chaosdweren

Noordoostelijk van de baronieën, bevinden zich de Zwarte Pieken. Een bergketen die beheerst wordt door de chaosdweren. Er is niet zoveel geweten van deze oorlogszuchtige bewoners van de bergketen.

Vele verhalen doen de ronde over vreemde machines en magische werktuigen die diep onder de bergen zouden worden vervaardigd. Menig mens en vampier huivert bij de gedachte dat deze barbaarse rauwe krijgers ooit ten strijde zouden trekken tegen hen. Het is wel gekend dat de chaosdweren regelmatig het eiland van de orken aandoet om aldaar slaven te vangen. De orken zijn blijkbaar voor de chaosdweren de werkkraft bij uitstek voor hun duister plannen.

De orken

Noordoostelijk van de baronieën, op één dag varen bij goede wind, ligt een eiland dat geheel door orken wordt bewoond. Geen zinnig mens of vampier dat natuurlijk een voet aan wal zet op dit eiland. Er is dan ook weinig gekend van dit oord. De orken zijn ronduit vijandig en zullen met elke indringer korte metten maken. Het feit dat de chaosdweren het op hen gemunt hebben als slaven, maakt hun houding nog barser ten aanzien van andere rassen. Het enige dat vrij algemeen geweten is, is dat er blijkbaar een overbevolking heerst op het eiland. Dit verklaart dan ook dat orken regelmatig oversteken naar het vasteland om daar op plundertocht te gaan.

De skaven

De skaven zijn de gesel van de Grote Westelijke bergketen. Vanuit dit bolwerk voeren ze niet aflatend aanvallen uit naar zowat alles dat hun aandacht trekt. Een reis van het westen naar het oosten en vice versa door de enige smalle bergpas die het VVO en de baronieën der vampieren verbindt, is dan ook een hachelijke onderneming waarvan de kans op succes aan de kleine kant is.

Maar ook de aangrenzende baronieën van het VVO, Aldrik's Oog en zelfs de oorlogszuchtige chaosdweren hebben te lijden onder de niet aflatende veroveringsdrang van de skaven.

Het is niet geweten hoe de skaven georganiseerd zijn. Het lijken op het eerste zicht losse kleine plunderende hordes te zijn, maar hun zeges tegen grotere

krijgsmachten en militaire tactieken, laten toch een vermoeden van een groter plan uitschijnen.

Gezien de skaven zich na de meeste aanvallen terugtrekken in hun netwerk van holen en gangen in de bergketen, is het een moeilijk bevechtbare vijand. Alle pogingen om de macht van deze venijnig snelle en intelligente wezens te breken is tot op heden op niets uitgedraaid.

De Zwarte Woestijn

Oostelijk van de baronieën ligt een gigantisch grote woestijn. Hierover is geheel niets geweten. Tot voor kort was geen enkele mens of vampier die de woestijn in trok, teruggekeerd. Onlangs werd de Zwarte Dame die de woestijn in haar macht had, in een epische strijd finaal verslagen. Maar de woestijn blijft een dor, onherbergzaam gebied waar levende wezens nauwelijks kunnen overleven.

De stadsstaat Aldrik's Oog

Aan de voet van de Grote Westelijke bergketen ligt de vrije stadsstaat Aldrik's Oog. Dit is het enige grondgebied waar mensen vrij kunnen leven. Oorspronkelijk was de opzet van deze staat om de vrije doorgang van de smalle bergpas naar het westen te vrijwaren en bewaken. Dit wordt echter steeds moeilijker. De expansiedrang van chaosdwergeren en skaven, maakte van de staat een belegerde oorlogszone. Met de hulp van enkele bevriende vampierenclans en het leger van het VVO is de toestand evenwel weer min of meer onder controle gekomen.

Gezien hun geïsoleerde toestand is de staat vrijwel geheel zelf bedruipend en bestaat het grootste gedeelte van de bevolking uit boeren en kleinschalige handelaars die met moeite het hoofd boven water weten te houden.

De Grote Westelijke bergketen

De Grote Westelijke bergketen scheidt Necropolis af van de rest van Una. Gezien Necropolis enkel toegankelijk is via een nauwe bergpas, die door de bergketen loopt, en deze heden ten dage uiterst onveilig is door de niet afhoudende schermutselingen van skaven en chaosdwergeren, verkeert Necropolis in een staat van bijna gehele isolatie. Enkel zwaar bewapende karavanen en enkele overmoedige avonturiers wagen zich er aan om de reis door de bergpas te ondernemen. Het grootste deel van de bergpas is "relatief" in handen van de talloze kleine groepen skaven die het gebied bewonen. Doordat de chaosdwergeren zich vanuit het noorden steeds meer grondgebied toe-eigenen,

komen zij natuurlijk op het grondgebied van de skaven terecht met alle gewapende conflicten van dien.

Vele avonturiers die op Necropolis rondzwerven, zijn uit het VVO afkomstig. Op zoek naar macht, roem of gewoon spannende avonturen, vertrekken deze om, met gevaar op eigen leven, via de bergpas de baronieën van vampieren te bereiken. Maar of ze hun verhoopte portie roem en rijkdom hier kunnen bemachtigen is nog zeer de vraag.

De geschiedenis

Over het verre verleden van Necropolis is zéér weinig geweten. Enkel vage legendes en straffe verhalen doen de ronde over dit continent. Helaas is het door de tand des tijds onmogelijk te achterhalen wat van dit era voor waar mag aangenomen worden en wat tot het rijk der fabelen behoort. Enkel de geschiedenis van de laatste honderden jaren is behoorlijk betrouwbaar, maar dient dan nog met de nodige korrel zout genomen te worden, gezien de betrokken partijen nogal de gewoonte hebben om hun eigen visie van de feiten door te drukken.

Ooit zou dit een groots keizerrijk geweest zijn waar magie, cultuur en voorspoed alom vertegenwoordigd waren. Waar op de rest van Una kommer en kwel volop heersten, was Necropolis een lichtbaken waar het voor alle lagen van de bevolking goed leven was.

Het rijk werd geregeerd door een groots keizer en zijn twee getrouwe dochters. Door hun oneindige grote kennis van magie, zouden deze er in geslaagd zijn zaken uit te voeren die aan het ongeloofelijke en zelfs goddelijke grensden.

Wat er precies is misgelopen is in de loop der jaren geheel verloren gegaan. Het enige feit dat zeker lijkt, is dat op een gegeven moment, meer dan een eeuw geleden er een epische oorlog werd gevoerd tussen de aanhangers van Manon en de duistere krachten die de Naamloze worden toegedicht.

Vervolgens werd het continent gegeseld door een niet aflatende resem van oorlogen en machtswissels. Het was pas sinds de laatste honderden jaren dat er een min of meer duidelijk beeld was van wie de touwtjes in handen had in Necropolis.

Door de recente oorlog tegen de Zwarte Dame in de Zwarte Woestijn zijn de machtsposities in het land weerom volledig verschoven. Ook de inmenging van het VVO, die mee ten strijde trok, zal de nodige invloed hebben op hoe het land zich zal hervormen nu de duistere machten gebannen werden uit Necropolis.

Heden ten dage heerst er volop chaos en bittere interne strijd om de macht in het land. Het zal wellicht vele jaren duren alvorens de krijtlijnen van het land volledig hertekend zijn en er weer rust en vrede heerst in Necropolis.

X. Het VVO - Koninkrijk van het oosten

Inleiding

Ten oosten van de El Beidja staten bevindt zich het Koninkrijk van het oosten. In de volksmond ook wel “De vrije volkeren van het oosten” (VVO) genaamd. Volgens de oude kaarten van Una zou dit landsdeel tot Necropolis horen, afgescheiden door de Grote Bergketen van de Baronieën der Vampieren. Maar in werkelijkheid is dit land geheel onafhankelijk en heeft het zijn eigen koning. Een inwoner van het VVO zou dan ook uiterst verbolgen zijn mocht hij gelinkt worden aan Necropolis.

Een groot deel van de bevolking zijn nakomelingen van het grote leger der tempeliers dat meer dan duizend jaar geleden ten strijde trok tegen Iao en de Zwarte Dame. Toen de veldslag tegen de duistere bedreiging succesvol beëindigd was, kon het leger terugkeren naar hun thuisland Kelton. Om dat te bereiken, dienden ze evenwel de El Beidja staten opnieuw te doorkruisen. Velen zagen een tweede tocht door dit barre gevaarlijke landschap niet zitten en besloten zich blijvend te vestigen in wat nu het Koninkrijk van het oosten is. Maar de trotse eenheid, ooit geschaard achter de vlag van Manon, verdween al snel en honderden jaren werden er bittere gevechten geleverd om land en macht.

Pas een 400-tal jaar geleden kwam er weer vrede door Reinald, de bringer van eenheid. Hij werd de eerste koning van de Vrije Volkeren van het Oosten. Het land bestaat uit 7 baronieën. De baronieën werken autonoom, maar de koning kan zijn wil opleggen indien dit gewenst is voor het algemene belang van het land. De huidige koning heet Koenraad De Sterke, een charismatisch figuur en sterke krijger.

In vogelvlucht over het VVO

Het VVO bestaat uit 7 baronieën. Deze hebben allen een sterk zelfbestuur en besluiten dus in grote mate het reilen en zeilen op hun grondgebied. Enkel in geval van globaal belang zal de koning, gezeteld in de baronie Lyonesse ingrijpen en aansturen waar nodig.

Elk van de baronieën heeft zijn eigen cultuur, handel, wetgeving en andere specifieke regionale kenmerken die veelal historisch en landschapsgebonden

zijn. Op een sporadische lokale twist na, zijn de allianties en contacten met de onderlinge, aanliggende baronieën voortreffelijk te noemen.

De zeven baronieën:

Anaereth
Altena
Paravon
Zar
Dorhaven
Callitis
Courone
Lyonesse

Anaereth: het land van de woudelfen.

De mysterieuze wouden van de elfen liggen ten noordoosten van de Grote Westelijke bergketen. Op enkele uitzonderingen na is de bevolking in de wouden van elfen afkomst. Aan de grenzen van de wouden worden andere rassen gedoogd, maar de elfen zijn sterk gesteld op hun privacy. En dit wordt met het hoogste respect behandeld door de inwoners van het VVO. Ze weten maar al te goed dat diep in het woud dringen gelijk staat aan pijnlijke en best te vermijden confrontatie.

De baronie wordt geleid door Di'echmar. Dit zijn een man en vrouw, die evenwel geen familiale of relationele banden hebben. Ze worden voor een periode van 50 jaar aangesteld. Na deze periode treden ze toe tot de Hoge Raed der wijzen dat als adviesorgaan voor Di'echmar fungeert. Alle voormalige Di'echmar blijven lid van de Raed tot het einde van hun leven. De aanstelling van Di'echmar geschiedt op een mystiek wijze. Op de dag van de aanstelling verzamelen alle Elfen, die zich geroepen voelen om hun volk te leiden, zich op een grote open vlakte centraal gelegen in de wouden. Tegen de valavond verschijnt een zilveren hert uit het woud en loopt dit vervolgens onbevreesd tussen de volksmassa. Het hert buigt het hoofd voor één vrouw en één man. Deze zullen Di'echmar zijn voor de komende 50 jaar.

Elfen zijn één met hun geliefde wouden. Alles staat ten teken en in volmaakte harmonie met het woud. Er is dan ook totaal geen grootschalige ambacht te bekennen. Zelfs hun grote steden lijken volledig te worden opgeslorpt door de omringende natuur. De hoofdstad L'Liuh'Wigi is een parel in het woud. De majestueuze eiken dragen menige houten gebouwen, versierd met kunstig houtsnijwerk. De vele hangbruggen slingeren zich als lianen door het gebied. Kunst en cultuur wordt in de hoofdstad als het grootste goed aanzien. De

hoofdstad biedt dan ook plaats aan de grootse Bibliotheek der Dicht en Letterkunde.

Aan de grenzen in het zuiden van hun domein behouden zij vriendelijke contacten met de bewoners van het VVO en wordt er veel handel gedreven. De elfen zijn dus goede burens, zolang hun wouden maar gerespecteerd en liefst niet betreden worden. Aan de noordoost zijde is het natuurlijk een gans ander verhaal. Met hun niet aflatende expansiedrang vallen de skaven, en sporadisch chaosdwerfen, de wouden binnen. De elfen bieden stand aan deze invasies maar de tol die ze daarvoor betalen, zowel materieel als met levens is hoog. Wanneer Reinhold, de brenger der eenheid, hun een alliantie aanbood, namen ze deze dan ook maar al te graag aan. Heden ten dage worden de elfen aan de noordoostelijke grens van de wouden regelmatig bijgestaan door de ridders uit Lyonesse.

Altena

Altena bevindt zich in het palle noorden van het VVO. Het klimaat van Altena is guur en koud. In tegenstelling tot Anaereth, waar de uitgestrekte wouden als buffer dienen, beukt de snijdende koude noorderwind genadeloos op de kusten van Altena. Dit bikkelharde klimaat zorgt dan ook voor al even bikkelharde bewoners.

De baronie wordt feodaal geregeerd door 12 edelen. Vaak met harde hand. Om ervoor te zorgen dat onderlinge twisten of vetes zouden escaleren, wordt op jaarlijkse basis door de 12 edelen beslist of de huidige baron kan aanblijven of er een nieuwe baron wordt aangewezen. De afgezette baron wordt verbannen naar het noordelijke eiland Eeuvrost, maar zijn geest blijft nog één jaar als raadsman voor de nieuwe baron. Nadien keert de geest terug naar het verbannen lichaam op Eeuvrost om daar te sterven. De verblijfplaats van de regerende baron is Aeculoth. Een massieve zwarte stenen burcht gebouwd op de hoogste kliffen aan de kust.

De schaarse bevolking leeft meestal afgezonderd in familie verband of hoogstens in kleine nederzettingen van een tiental hutten. In vele regio's heeft deze solitaire bevolking zich wel gegroepeerd als clans, waar een onderlinge bloedeed bestaat elkaar te helpen in tijden van nood. Het grootste deel van de bevolking is een mengeling van mensen en dwergen. Er is evenwel ook een behoorlijke gemeenschap elfen in de baronie. Dit betreft bijna altijd elfen die in hun thuisland Anaereth de hoogste straf gekregen hebben voor een misdaad: verbanning naar Altena.

Het land is gekenmerkt door de hoge kliffen aan de kust in het noorden en een onherbergzaam landschap van hoge heuvels, kleine wouden en uitgestrekte gebieden van turfmoeras. De bevolking vertoeft in hutten en kleine nederzettingen verspreid over de zeldzame plaatsen waar enige vorm van landbouw en veeteelt mogelijk is. Er zijn dan ook vaak disputen over landverdeling. De enige vormen van stenen gebouwen zijn de kastelen opgetrokken in opdracht van de edelen die de feodale gemeenschap regeren. De 12 verblijfplaatsen van de regerende edelen zijn de naam burcht of kasteel waardig, lageren edelen regeren vanuit bescheiden donjons verspreid over het land.

Van cultuur, kunst of ambachtelijke innovatie is geen spoor te bekennen in Altena. Voor de geharde bewoners van de baronie zijn maar enkele zaken belangrijk: overleven, voedsel en de naaste kennissen. Politiek en engagement met de aanpalende baronieën laat hen dan ook koud en interesseert hen ruw gezegd geen barst. Als de koning op zoek gaat naar krijgsmacht zijn ze er evenwel als de kippen bij. Een robbertje vechten en genieten van de couleur local staat voor hen gelijk aan een aangenaam verzetje. Door hun harde levensstijl kan de baronie dan ook de meest gevreesde krijgers uit het VVO aanbrengeen.

Paravon

Paravon is centraal gelegen in het VVO, wordt langs alle zijden omringd door andere baronieën en heeft dus geen buitengrenzen. Dit maakt dat de baronie gespaard is van externe conflicten en een handelskruispunt is tussen de omringende baronieën. Dit resulteert in grote voorspoed en rijkdom voor de bevolking. Dit gunstige klimaat trekt dan ook handelaars aan van alle mogelijke rassen en klassen. Twee derden van de bevolking zijn mensen en alle andere rassen nemen, evenredig verdeeld, het overige derde op hun rekening. Het is een vrij dicht bevolkt land, met goede wegen en infrastructuur. Het landschap is gekenmerkt door zijn glooiende heuvels met kleine bossen en vele akkers.

Paravon wordt volledig matriarchaal aangestuurd door de Barones en vijf gravinnen vanuit de hoofdstad Kona. Het matriarchale bestuur is ontstaan ten tijde van de kruistochten van Reinhold en sindsdien van moeder naar dochter overgedragen. De gravinnen die elk instaan voor een facet van het dagelijkse bestuur komen ook steeds van dezelfde bloedlijn. De huidige Barones is afkomstig van de familie Mossai, maar dit kan naar de toekomst toe wel wijzigen.

De dagdagelijkse besturen zijn onderverdeeld in volgende facetten:

- Landbouw, veeteelt, ...
- Leger
- Wethouders, rechters
- Magie en opleiding
- Handel

Een overzicht van de regerende families:

Familie Mossai: deze is de oudste en grootste adellijke familie uit de baronie. Ten tijde van de kruistocht van Reginald hadden zij ook de heerschappij over deze regio en het was dan ook logisch dat zij de Barones mochten aanduiden vanuit hun familie. Heden ten dage is Francesca Mossai de Barones en het is de bedoeling dat haar oudste dochter Uana zal haar spoedig zal opvolgen.

Familie Hendarivon: de grootste concurrent voor de familie Mossai. Openlijk zeer loyaal, achter de schermen iets minder. Keren Hendarivon is de Gravin van de Handel. Haar dochter Mensina is momenteel de afgezant bij het VVO als gevolg van de Volksplicht. De familie staat diplomatiek zéér sterk en heeft ook grote rijkdommen achter de hand om bepaalde doelstellingen te bereiken.

Familie Storm: deze heeft een sterke voorgeschiedenis met het militaire. Zij waren de eerste medestanders van de Mossai en hebben als dusdanig ook een sterke invloed gekregen. Camilla Storm is, als Gravin van het Leger, de generaal en op een na hoogste bevelhebber van het leger. Zij heeft geen ambities om Barones te worden en is volledig loyaal aan de familie Mossai.

Familie Vacek: magie was altijd sterk aanwezig binnen deze familie, met als gevolg dat zij de familie bij uitstek waren om de taak van Gravin van Magie en Opleiding op zich te nemen. Interne conflicten binnen de baronie worden door de familie vaak genegeerd of als onnuttig afgedaan. Het enige waar zij zich in interesseren is het mystieke rond magie. Het is niet helemaal duidelijk wie hier de scepter zwaait. Op dit ogenblik wordt de familie Vacek door Dame Meztli vertegenwoordigd. Hun hiërarchie zou worden bepaald door de beheersing van hun magie maar hoe dit werkt is niet helemaal duidelijk voor de buitenwereld.

Familie Copanne: zij zijn recht door zee en houden zich minutieus aan de regels van de wet. Vanuit hun standpunt is dit ook noodzakelijk gezien zij de Gravin van het Recht aanleveren. Zij leren ook de meeste wethouders en rechters in het VVO op en zorgen dat er een scheiding is van de machten.

Gravin Kaya is dan ook geen rechter en “slechts” het aanspreekpunt van deze familie. Voor hen is er maar een regel, dat is het volgen van de letter van de wet.

Familie Boasdotti: is de meest bescheiden van alle families. Zij staan in voor Landbouw en Veeteelt. Gravin Yogi maakt er zelfs een punt van minimaal één keer per week zelf op het land te werken om te weten wat er echt leeft. Waar zij staan in de interne strubbelingen is zeer onduidelijk.

Politiek rommelt het evenwel binnen de baronie. Onder de zes families ontstaat meer en meer twist of de Barones wel een geboorterecht is en ook onderwerpen zoals de verplichte Volksplicht voor het leger en zelfs het matriarchale bestuur komt steeds meer en meer onder vuur te liggen.

Naar de omringende baronieën toe is de verstandhouding zéér goed op enkele kleine handelsconflicten na. Gezien de rijkdom van de baronie geheel te danken is aan de handel, is een goede relatie met de andere baronieën dan ook uitermate belangrijk voor hen. Door het ontbreken van noemenswaardige twisten is de krijgsmacht van Paravon dan ook uiterst klein en volledig ingevuld door zowel vrouwen als mannen onder de vorm van een verplichte Volksplicht. Door hun centrale ligging en hoge ambachtskennis steunt Paravon de andere baronieën vooral op logistiek wijze.

Naast Kona, de hoofdstad, zijn de steden Arcadis, Onor en Brillia een poel van handel, magie en ambachtelijke nijverheid. Deze steden genieten dan ook een grote befaamdheid in de rest van het VVO.

Zar

Het Oostelijke Zar grenst aan de El Beidja staten en is de buffer tussen deze en de rest van het VVO. De bevolking van Zar houdt er bijna volledig een nomadisch bestaan op na. Op een handvol kleine handelsnederzettingen na, trekken clans vrij rond op de grote vlaktes. Zelfs de hoofdstad, Ermasal, heeft geen vaste locatie. Dit grote tentenkamp, ook de Stad van Duizend Hemels genaamd, strijkt neer op een tijdelijke locatie afhankelijk van de vereiste situatie. Dit kan het jaarlijkse grote offerfeest zijn, de 5-jaarlijkse herverkiezing van hun Baron, ook Moer genaamd, of om tactisch dicht gelegen te zijn bij een inval uit de El Beidja staten. Het tentenkamp kan dan ook van een vijftigtal tot enkele duizenden yurts bestaan, afhankelijk van de situatie.

Zar is dun bevolkt en men kan dagen reizen zonder enig teken van beschaving of zelf menselijk contact in het algemeen te vinden. Het leeuwendeel van de bevolking bestaat uit mensen, maar er is ook een kleine groep halflingen en elfen, die zich veelal ophouden in de kleine handelsposten. Gezien het

nomadisch bestaan van de bevolking is er weinig tot geen grootschalige handels- en ambachtsactiviteit in de baronie. De mensen leven van wat het land, veeteelt en wild hen aanbiedt. Respect voor de natuur staat dan ook heel hoog in hun vaandel.

In totaal zijn er een honderdtal clans die op de vlaktes rondzwerven. Enkele clans hebben een specifieke cultuur waardoor ze meer opvallen onder het gros van de clans:

Rijders van Ostzar: Deze clan is gekend om hun grote mobiliteit te paard. Vroeger was deze clan gekend als plunderaars, maar in het huidige VVO stellen ze zich vaak ten dienste als huurlingen, snelle koeriers of handelaars. De volwassenen dragen allen een zilveren dolk als teken van hun vrijheid.

Halve Maan: Dit is een clan van priester-krijgers. Ze aanbidden Ellestar en zijn getooid in donkerblauwe gewaden. Het zijn geduchte krijgers die als wapens lange lansen met een gebogen blad hanteren.

Midzomer Zon: Dit is een clan van priester-krijgers die Manon aanbidden. Ze zijn gekleed in gele tunieken. Ze gebruiken ronde bucklers en kromzwaarden als hun favoriete wapens.

Bjaerns: Deze woeste barbaren clan is gekend om hun uitstekende fysieke conditie. Er wordt beweerd dat ze zo snel als paarden kunnen lopen. De clan beschouwt vrijheid als het opperste goed en is hierdoor vaak opstandig en zelfs vijandig naar andere clans toe. Ze moeten regelmatig op hun plaats gezet worden om open oorlog tussen de stammen te voorkomen. Zij waren dan ook de laatste die zich aansloten bij het leger van Reinald nadat hun toenmalige leider een duel met de koning verloor. Het zijn geharde krijgers. Op de leeftijd van 8 jaar worden kinderen aan hun lot overgelaten. Ze dienen tot hun 13^{de} zelfstandig te overleven en worden dan als volwassen terug in de clan opgenomen.

Ermasal Schepers: een groep van halflingen die met de hoofdstad Ermasal rondtrekken. Zij staan nagenoeg volledig in voor de handel en organisatie van de stad. Het goede verloop van evenementen waar grote groepen clans aan deelnemen is dan ook te danken aan hun zin voor organisatie en logistiek.

De niet aflatende strijd met de naburige El Beidja staten zorgt voor kommer en kwel in Zar. Op regelmatige basis ondernemen de El Beidja staten gewapende invallen om delen van Zar tot hun grondgebied in te lijven. Gezien de uitgestrektheid van de desolate vlaktes worden ze evenwel keer op keer

teruggedreven. Het lijkt onmogelijk voor de El Beidja staten om grote bolwerken op te bouwen en deze permanent te voorzien van bevoorrading en manschappen. Door de grote mobiliteit en veerkracht van de clans worden de staten keer op keer teruggedreven.

Dorhaven

Deze baronie wordt door de meeste andere baronieën als het achtergestelde deel van het VVO beschouwd. De baronie ligt in het zuidoosten en is in principe één grote commune waar men in vrede en vriendschap hand in hand door het leven gaat. Deze manier van leven wordt natuurlijk door de andere gemeenschappen met opgetrokken wenkbrauwen aanschouwd.

De baronie heeft een landelijk karakter met rollende heuvels en veel landbouwgrond. Er zijn veel kleine dorpen die de boerengemeenschap bevolkt, maar ook enkele kleinere steden en de hoofdstad Dorhavenstadt, centraal gelegen in het land.

De sociale omgang en economie zijn op zijn zachts uitgedrukt bevreemdend te noemen. Op enkele inwijkelingen na blijken alle inwoners van de baronie op een of andere manier familie van elkaar te zijn. Deze familiebanden zijn dan ook van uiterst belang voor de bewoners van Dorhaven en worden in publieke debatten en met veel geloofsbrieven besproken onder elkaar. Eén feit staat als een paal boven water, uit welke tak iemand ook komt, de oorsprong is steeds dezelfde, de familie Dorhaven, stichters van dit rijk.

Ook de economie van de baronie is op een vreemde leest geschoeid. Geld is onbestaande. Een groot deel van de handel berust op ruilhandel of schuldbrieven. Ook de schuldbrieven worden danig verhandeld voor andere diensten. Indien een transactie op een of andere manier niet kan worden afgesloten, kan men steeds overgaan naar “schuld aan de Baronie”. In dit geval zal een ambtenaar van de baronie de schuldeiser van een gepaste beloning voorzien en de schuldenaar een openbare taak toewijzen om aan de schuld te voldoen. Dit kan militaire dienst zijn, bouwen aan openbaar nut of andere publieke taken vervullen. Het dient niet gezegd dat deze ambtenaren hoog aanzien genieten in de gemeenschap.

De uitzonderlijke inwijkelingen en andere rassen die zich in Dorhaven bevinden zijn meestal personen die zich kunnen vinden in de ideologie die in Dorhaven heerst. “Waar men stil en ongedwongen alles voor elkander doet” is dan ook een aantrekkelijke levensleuze. Maar er dient wel bij verteld te worden dat deze

buitenstaanders scheef bekeken worden gezien ze geen familie van de Dorhavens zijn.

Voor de handelaars van buiten de baronie, is deze gang van zaken ronduit een nachtmerrie. Onderhandelen, diensten voor diensten ruilen en nog meer onderhandelen. Menig handelaar is met een zware inzinking of zelfs volledig krankjorum teruggekeerd uit Dorhaven. De enige methode om met harde valuta aan de man te komen is via handel met de ambtenaren. En dat brengt dan weer de nodige administratieve rompslomp met zich mee. Het dient dan ook geen verbazing te wekken dat Dorhaven een vrij gesloten gemeenschap is die hoofdzakelijk zelfvoorzienig is in eigen zaken, diensten en schulden.

De baronie wordt bestuurd door de raad van de 10 ouderlingen. Afhankelijk van de beslissing die dient genomen te worden zal één van hen als hoofd van de raad fungeren. De Baron van Dorhaven kan dus dagelijks en afhankelijk van de toestand wijzigen. Waar voor de andere baronieën Dorhaven een onoverzichtelijke chaotische gemeenschap lijkt te zijn, is het voor de bewoners een veilige thuis waar in alle gemoedelijkheid zonder dwang zaken in goede banen worden geleid. En wat kan een mens zich meer wensen.

Callitis

Callitis kan zonder twijfel het Falterona van het VVO genoemd worden. Alles in de baronie staat ten teken van handel en zeevaart. Callitis is gelegen in het zuidelijke deel van het VVO en geniet van een aangenaam warm klimaat. Hoewel in het begin enkel de kuststreek van de baronie bewoond werd door een verzameling van vissers, strandjutters en piraten, is deze baronie uitgegroeid tot een rijke staat, waar cultuur en kennis een hoge bloei kent.

Gezien de aanvankelijke bewoners van deze baronie hoofdzakelijk inwoners van Falterona waren, hoeft dit ook niet te verbazen. Al snel kwamen de bewoners tot het besef dat het doorbreken van hun isolement op dit vergeten stuk land van Una het pad was naar rijkdom en voorspoed. Al snel werden schepen gebouwd. Eerst voor eigen voorziening zoals vis of schamele rijkdom door piraterij. Maar meer en meer werd de aandacht gelegd op handel met hun vroegere thuisland Falterona, maar ook met Necropolis en zelfs de zuidelijke kuststreken van El Beidja. En ondanks de gevaren, kregen ze waar voor hun geld. Als enige in het VVO konden zij exotische waren aanbieden, afkomstig uit verre onbereikbare landen.

In eerste instantie werden deze goederen benut voor eigen gebruik en de pracht en praal van hun steden. Maar eenmaal de eenheid van het VVO tot stand werd gebracht door Reinhald, openden zij hun grenzen voor de aanpalende baronieën.

De goederen konden niet tijdig aangevoerd worden en macht en rijkdom waren hun deel. De beker der politieke macht van het VVO lieten ze echter aan hun voorbijgaan. Vrije handel en zelfbestuur is het enige dat de baronie interesseert. En dat maakt hen ook een rijke baronie die met iedereen te vriend is.

De baronie heeft dan ook een sterke aantrekkingskracht. Alle rassen zijn ruim vertegenwoordigd en de bevolking groeit op sneltempo aan. Vooral de twee grote havensteden Callimas en Enitis zijn langzamerhand metropolen aan het worden waar zowat alles uit Una verkrijgbaar is. Deze stadsstaten beheersen eigenlijk de volledige baronie. Niets belanghebbend zal worden uitgevoerd zonder de zegen van één of beide van de stadsstaten. Callimas heeft vooral de handel van de luxegoederen, metalen en edelstenen in haar macht. Enitis is meer gespecialiseerd in bulkgoederen zoals hout, huiden, stoffen en voeding.

De macht van deze twee steden heeft ook een keerzijde, want de beide zijn verwickeld in een gevecht om de absolute macht van de baronie en dit loopt niet altijd zachtvaardig. Ook de skaven vertonen ongezonde interesse in al die rijkdom en kennis. Heden ten dage wordt dan ook een belangrijk deel van de inkomsten van de steden opgesoupeerd door verdediging en bewapening.

De baronie wordt in tegenstelling tot de andere baronieën bestuurd door twee gouverneurs. Zowel Callimas als Enitis hebben een gezagsdrager aangesteld om de baronie te vertegenwoordigen. Bij onderlinge twistpunten kunnen ze elkaars bloed drinken maar als het op externe politiek aankomt vormen ze een geduchte eenheid. De afgunst en bezorgdheid van de andere baronieën om de groeiende rijkdom en macht begint meer en meer op te spelen. Dit bezorgt de beide gouverneurs behoorlijk wat diplomatisch werk en kopzorgen.

Courone

Courone is opgebouwd rond twee gemeenschappen. Enerzijds is Courone het brandpunt van het spirituele gebeuren in het VVO, maar aan de oostelijke zijde is de baronie hoofdzakelijk bevolkt door dwergen. De dwergen vertegenwoordigen zowat een derde van de bevolking in de baronie. De beide gemeenschappen hebben het nodige respect voor elkaar en leven vreedevol naast elkaar. Maar toch zijn het volledig verschillende leefwerelden. Waar het gros van Courone het spirituele met voornamelijk de Witte Dame omarmd, zijn de dwergen enkel geïnteresseerd in wat ze uit de bergen kunnen ontginnen en op meesterlijke wijze omzetten met hun befaamde ambachtskunsten.

De dwergen zijn dan ook hoegenaamd niet geïnteresseerd in het bestuur van de baronie. Ze hebben wel een afgevaardigde in de hoofdstad Mounastaire, de abdijburcht, maar zolang hun belangen niet in het gedrang komen, houden ze

zich totaal afzijdig. De politiek en religie zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden in Courone. De baron is de nauwst verbonden mannelijke telg uit de familie van de regerende abt in het hoofdklooster van Courone. De abt bekleedt zijn ambt in principe voor het leven. Maar wanneer een nieuwe abt verkozen wordt door de clerus, zal ook een nieuwe baron aangesteld worden uit de familie van de nieuwe abt.

Het leven rond de abdijburcht draait volledig om het religieuze leven. De uitgebreide bibliotheek bevat alles wat in het VVO ooit geschreven werd betreffende religie, magie en spiritualisme. Elke religieuze opvatting of beweging valt en staat met de goedkeuring van Mounastaire. De handel van alles wat zowel geestelijke als wereldlijke magie aangaat is dan ook gevestigd in de abdijburcht en omringende stad. Maar ook de dwergen hebben hier een bloeiende handel in hun zéér gegeerde handelswaren. Wapens gesmeed door de dwergen van Courone bezitten de hoogste faam.

Courone heeft het momenteel wel zwaar te verduren. De Dwergen hebben steeds meer moeite om de drieste skaven terug te dringen in hun bergen. En na de herverdeling van het godendom, krijgt de religieuze wereld een tweede harde klap door het wegvallen van de Witte Dame. De vroegere pracht en glorie van de baronie heeft zwaar moeten inboeten en de nodige herbronning dringt zich op.

Lyonesse

Lyonesse is behalve baronie ook de plaats waar de koninklijke troon prijkt. Reinhold, brenger van eenheid, was baron van Lyonesse toen hij met zijn kruistocht weer eenheid in het VVO bracht en tot koning werd gekroond. Sindsdien is door geboorterecht elke koning een telg geweest uit het nageslacht van Reinhold. De huidige koning is Koenraad de Sterke. Hij regeert het VVO met ijzeren maar rechtvaardige hand, zoals de traditie het vereist.

Door deze trouwe aanhang voor tradities is Lyonesse nog steeds een feodale staat. De edelen zwaaien de plak in de baronie en houden de teugels strak in handen. Dit heeft als gevolg dat van grote steden en bloeiende handel weinig sprake is. De edelen bewonen hun kastelen, omringd door hun gevolg en lijfeigenen. Ondanks deze toestand is het toch goed vertoeven in de baronie. Het land is vruchtbaar en levert goede oogsten en door het politieke belang wordt de baronie veel bereisd wat ook de nodige inbreng van inkomsten met zich meebrengt.

De koning regeert van oudsher in de Drakenburcht. Deze imposante burcht overheerst de ruime omgeving en de kleine stad er omheen vervalft als het ware

in het niets. De koning kan zich steeds beroepen op zijn trouwe vazallen voor raadgeving en militaire steun. Hij houdt het zelfbestuur van de andere baronieën hoog in het vaandel en zal slechts ingrijpen als dit in het algemene belang van het VVO is. Deze politiek heeft reeds meermaals zijn vruchten afgeworpen en de recente kruistocht van Koenraad de Sterke tegen de Zwarte Dame in de Necropolis was dan ook weerom een groot succes.

Lyonesse heeft een sterke militaire cultuur. Elke edele houdt er zijn schare ridders op na en de koning kan naast zijn vazallen ook steeds beroep doen op de Hamer van Horund, een leger bestaande uit dwergen elitekrijgers. Dit leger is befaamd en gevreesd in het VVO en tot ver daarbuiten. Door dit militair machtsvertoon voelen de skaven zich dan ook niet geroepen om deze baronie binnen te vallen. Menig nederlaag heeft hun oorlogszucht hier sterk gewijzigd. Maar de dreiging voor de koning komt meer van binnenin het VVO. Ondanks zijn grote populariteit en aanzien algemeen, zijn er enkele groepen met rijkdom en machtswellust die het geboorterecht meer en meer in vraag stellen. De vraag lijkt steeds meer wanneer een staatsgreep zich zal aandienen.

De geschiedenis

Het VVO is ontstaan tijdens de eerste grote kruistocht van Manon en haar getrouwen tegen de helleprins Iao en de Zwarte Dame. Toen de kruistocht succesvol was beëindigd zag een deel van de grote troepenmacht het niet zitten om de barre terugtocht naar huis te ondernemen. Het land tussen de El Beidja staten en de Westelijke Bergketen van Necropolis was bar maar vruchtbaar. Het was zéér dun bevolkt en bood dus alle kansen om uitgebouwd te worden tot een voortvarende kolonie van Kelton.

Maar de bezetting van Kelton door Francië, regelmatige invallen van El Beidja in het westen en chaosdweren, orken en skaven in het oosten, zorgden ervoor dat van een gestructureerde opbouw van de kolonie weinig in huis kwam. De sterke eenheid tussen de voormalige kruisvaarders verbrokkelde en zonder de gehoopte steun van het thuisland Kelton verviel de prille kolonie al snel in een “ieder voor zich” politiek. Honderden jaren trachten de baronieën elk met hun eigen middelen en kracht het hoofd boven water te houden.

Het tij zou evenwel keren. Reinhald, de toenmalige baron van Lyonesse, zat in een bittere oorlog verwickeld met de skaven. Op alle fronten moest hij terrein prijsgeven aan de skaven en het lot van zijn baronie leek getekend. Toen de Witte Dame persoonlijk aan hem verscheen, voelde hij zich door haar goddelijke macht gesterkt en begon hij onder de vlag van de Witte Dame aan een tegenoffensief. Al snel was Lyonesse verlost van de skaven en nam Reinhald het plan op om de naburige baronieën ter hulp te schieten.

De kruistocht doorheen het land boekte keer op keer grote successen en meer en meer mensen sloten zich aan onder de wimpel van de Witte Dame. Er was weer eenheid in het land en het VVO was een feit. Reinhold, Brenger van Eenheid, zou onder zijn wijs bewind het VVO uitbouwen naar een machtig koninkrijk waar het goed vertoeven is.

De huidige koning, Koenraad de Sterke, is op zijn beurt weerom op kruistocht getrokken onder de vlag van de Witte Dame. Wanneer in het oosten van Necropolis, in de Zwarte Woestijn, de Zwarte Dame heropstond en samen met haar duistere troepen een bedreiging voor de regio en zelfs gans Una begon te worden, besloot Koenraad om, gesteund door de Witte Dame, het gevaar voor eens en altijd in de kiem te smoren.

Na de succesvolle kruistocht, keert Koenraad terug naar het VVO. Ondanks de goed georganiseerde en sterke troepenmacht van het VVO, blijven skaven, El Beidja en ander gespuis aan de grenzen van zijn land zijn aandacht steeds weer opeisen...

De Eerste koning: een historisch verslag

Duistere tijden heersten er over de volkeren van het oosten voor de komst van Reinald de bevrijder, de Brenger van Eenheid. Er is nog weinig bekend over ons verre verleden. Enkel onze oudste magisters en de elfen hebben enige informatie over deze tijden. Maar zelfs veel van hun kennis is gebaseerd op legendes en mythen.

Wat ik u kan vertellen is dat in lang vervlogen tijden onze voorouders samen met de elfen een grote oorlog hebben gewonnen op het kwaad. Hierdoor kregen zij het recht om te regeren over het oosten. Zelfs de gedoemde landen achter de skaven bergen en de duisterkliffen van de chaosdweren zouden ooit tot ons koninkrijk behoord hebben.

Het ontstaan van ons koninkrijk dateert 427 jaar geleden wanneer Reinald als vondeling werd geadopteerd door de baron van Lyonesse, Hendrik de Woeste. Men zegge dat de baron in het holst van de nacht tot Reinald werd geleid door een oogverblindend licht.

In die tijden was er nog geen sprake van een koninkrijk. Ons land was verdeeld in fracties die elk in oorlog met elkaar lagen of met de vijanden van de

mensheid. Allianties werden gemaakt en gebroken even snel als het wisselen van de seizoenen.

Op zijn vijftiende naamdag verloor Reinald zijn stiefvader tijdens een veldslag tegen de gehate skaven. Hij werd de nieuwe baron van Lyonesse, maar de baronie was na de nederlaag van Hendrik sterk verzwakt. De skaven rukten steeds verder op en ziektes verspreidden zich over het hele rijk.

De oorlog woedde 3 jaar waarbij de troepen van Lyonesse steeds verder werden teruggedrongen. Het was echter door het toedoen van Reinald dat zijn volledige baronie nog niet onder de voet was gelopen. Hij was een ongeëvenaarde krijger en meesterstrateeg.

De skaven werden onrustig met de trage opmars en besloten om de baron te doden. Dit zou Lyonesse wel op de knieën krijgen. Met een list werd Reinald naar de grens met Anaereth gestuurd om zogezegd een alliantie met de woudelfen te bespreken. Bij het vallen van de avond na de tweede dagreis, liepen ze in de valstrik. De troepenmacht werd bestookt met giftige pijlen terwijl honderden sluipmoordenaars vanuit holen uit de grond sprongen. In een mum van tijd was bijna de volledige troepenmacht gedecimeerd en behalve Reinald en zijn trouwste ridders was er niemand die nog weerstand kon bieden. Beseffende dat ze hier allen zouden sterven gaf de baron de orders om een laatste charge uit te voeren op de vijand.

Het was daar dat de kampioen van de Witte Dame voor het eerst werd gezien in ons koninkrijk. Voor Reinald en zijn ridders vormde er zich een dichte mist waaruit een krijger chargeerde met bovennatuurlijke krachten. De pijlen en vergiftigde zwaarden van de skaven leken hem niet te deren terwijl hij een bloedig pad kerfde door de vijand. Bezield door deze bovennatuurlijke krijger chargeerden de overige ridders mee langs zijn zijde. Het gevecht werd snel beslist want de skaven hadden geen verhaal tegen deze onmacht. De overgebleven ratten vluchtten weg in hun holen. Net zo snel als hij was verschenen, verdween de kampioen terug in de mist...

Van het hele gevolg van de baron bleven nog maar een aantal enkelingen over. Slechts 12 ridders inclusief Reinald hadden de valstrik overleefd. Elke ridder was echter verwond geraakt door vergiftigde pijlen en langzaam voelden ze hun levenskracht wegebben door het gif. Maar bij het ochtendgloren van de derde

dag doemde de mist terug op rond de stervende ridders. Deze keer verscheen er echter geen krijger maar een prachtige dame gekleed in witte gewaden en gehuld in een oogverblindend magisch aura. Met een minzame toegenegen stem sprak ze de krijgers toe en legde haar hand op elk van hen. Eén voor één verdwenen de ridders in de mist.

Weken verstreken en het nieuws van de moord op baron Reinald verspreidde zich snel over Lyonesse. Alle hoop was verdwenen zeker nu zijn kasteel “De Drakenburcht ” ook belegerd werd door de gehate skaven.

Het was op de zevende dag van de belegering dat de hoop terugkeerde naar ons koninkrijk. Uit de ochtendmist galoppeerden 12 ridders, badend in een wit licht richting de vijand. Aan het hoofd reed Reinald met de banner van de Witte Dame. Als één staken de ridders hun slagzwaarden omhoog en de ochtendmist materialiseerde in de kampioen van de Witte Dame. Als wraakzuchtige goden chargeerden ze in slaglinie de skaven.

De poorten van de Drakenburcht werden geopend en de belegerde troepen, geïnspireerd door de charge van hun baron, vielen de vijand frontaal aan. Een bloedige slag werd geleverd voor de poorten van de burcht en hoewel de troepen van Reinald sterk in de minderheid waren, werden de skaven verslagen. Dit was de eerste van Reinald's vijf grote overwinningen.

Het was een baken van hoop en alle soldaten, krijgers en gewone burgers verenigden zich onder de banner van de Witte Dame. De twaalf en hun troepenmacht reden uit, geleid door de visioenen van de Witte Dame. De skaven werden op alle fronten teruggeslagen.

Na het verwijderen van de ratten uit Lyonesse reden de twaalf door naar het elfenrijk, Anaereth. De woudelfen en Lyonesse deelden hetzelfde lot en voerden dezelfde strijd. Bij het zien van de banier van de Witte Dame werd een verbond gesmeed tussen elf en mens. De elfen in al hun wijsheid waren reeds onderricht in de macht van de Witte Dame en haar kampioen. Met de hulp van Reinald zijn troepen werden de skaven al snel teruggedreven in de bergen.

Om hun nieuw verbond te eren volgden vele elfen Reinald op zijn queeste om de vrije volkeren van het oosten te ontdoen van alle vijanden. De troepenmacht trok door de mysterieuze wouden van het elfenrijk richting Altena dat al jaren geplaagd werd door de chaosdweren en hun ork slaven.

Hoop keerde terug bij de inwoners en de nobelen van Altena zwoeren trouw aan de banier van de Witte Dame en Reinald. De steeds groter wordende troepenmacht reed door naar de kliffen in het noorden waar een grote horde ork slaven met hun chaosdweg meesters de geallieerden stond op te wachten. Een lange en bloederige veldslag werd gestreden op de kliffen en de chaosdweggen moesten het onderspit delfen. Zo won Reinald zijn tweede grote veldslag. Een nieuw verbond werd gemaakt tussen Altena en Lyonesse.

De twaalf en hun strijdmacht trokken verder door via Paravon richting de graswoestijnen van Zar. De baron van Paravon sloot zich aan bij Reinald en zwoer eeuwige trouw aan de Witte Dame nadat deze zijn zoon genas van een dodelijke ziekte.

De nomaden stammen en de berserker barbaren van Zar lagen al eeuwen in strijd met elkaar maar vooral ook met het demonengebroid van El Beidja. Bij het zien van geallieerde troepen onder de banier van de Witte Dame werden de persoonlijke vetes tussen de nomadenstammen geluwd. De berserker koning van de barbaren onderwierp zich aan Reinald na het verliezen van een duel tegen hem. Met deze nieuwe alliantie trokken de troepen door de graswoestijn richting El Beidja. Onnoemelijk veel schermutselingen werden uitgevochten met het demonisch gespuis dat steeds verder werd teruggedreven. Op de grens met Zar lag een groot bolwerk van El Beidja. Van hieruit zaaiden zij dood en verderf over de nomadenstammen. In een 18 weken durende belegering werd het volledige bolwerk vernietigd en de macht van El Beidja in het westen van ons koninkrijk werd finaal gebroken. En zo won Reinald zijn derde grote veldslag. De nomadenstammen en berserker barbaren erkenden het leiderschap van Reinald en de macht van de Witte Dame en opnieuw werden verbonden gemaakt.

Er was echter geen rust voor de twaalf want in het zuiden werden Callitis en Couronne belaagd door een nieuwe invasie van ratten uit de zuiderse bergketens. De troepenmacht die was aangesterkt met stammen van furieuze berserker barbaren trokken via Dorhaven richting Courone. De leider van Dorhaven was niet blind gebleven voor de heldendaden van Reinald en sloot zijn troepenmacht zonder twijfel aan bij het grote leger.

De twaalf doorkruisten volledig Courone tot aan de bergketens en met elke stap

werden de skaven teruggeslagen. De ziektes en giften van de skaven hadden geen verhaal tegen de helende krachten van de Witte Dame en telkens de geallieerde troepenmacht een zware strijd aanging materialiseerde haar kampioen zich uit de mist om de vijand met bloedige verliezen terug te drijven.

Courone werd volledig bevrijd van de rattenplaag en de legermacht trok verder richting de haven van Callitis waar de skaven van het zuiden zich hadden verenigd in een gigantisch rattenlegioen. De overgebleven strijdkrachten van Callitis samen met hun gedecimeerde vloot sloten zich aan bij Reinald voor de finale veldslag die ons koninkrijk tot één zou maken.

Aan de kust van Callitis voltooide zich de verschrikkelijke slag. Met de steun van de Witte Dame die samen met haar kampioen op het strijdtoneel verschenen, haalden de geallieerden de bovenhand. Het rattenlegioen werd gebroken en teruggedreven in de bergen en zo won Reinald zijn vierde grote veldslag.

Het koninkrijk van het oosten was geboren. Reinald werd door zijn heldendaden tot koning gekroond, erkend door alle fracties. Het rijk werd opgedeeld in 7 baronieën die trouw zwoeren aan hun nieuwe koning en de Witte Dame. Ook tussen de verschillende baronieën werden nieuwe bloedverbonden gesmeed.

Alhoewel het land nu één koninkrijk was geworden bleven de verschillende baronieën eigenmachtig. In de nasleep van de oorlog richtte Reinald een nieuwe orde op, de Gardia Imperium. Deze orde werd geleid door zijn elf trouwe ridders die gezegend werden door de Witte Dame. Hun taak was nieuwe elite krijgers op te leiden die hun land en de dame zouden dienen.

Koning Reinald regeerde 70 jaar over het koninkrijk van het oosten. Op de laatste dagen van zijn koningschap werden de andere baronnen uitgenodigd om een nieuwe koning te kiezen uit hun gezelschap. Eens dit gedaan was trok Reinald zicht terug en is sinds nooit meer gezien. Getuigenissen zeggen dat ze Reinald in de mist zagen stappen waar hij werd opgewacht door de Witte Dame...

Hoofdstuk 2 : de geschiedenis

Net zoals herinneringen, is bij geschiedenis de accuraatheid rechtstreeks verbonden met de verstreken tijd. Herinneringen uit de eerste jaren van een leven zijn vaak onbestaande of schaars en veelal vertekend door invloeden en gebeurtenissen opgedaan in een later stadium van het leven. En dit geldt al even zéér voor geschiedenis.

Hoe verder men in de tijd teruggaat, hoe meer de kronieken geschoeid zijn op sagen, legendes en culturele scheppingsverhalen. En op Una is dit niet minder het geval. De kronieken van Una beginnen pas vanaf de Heropstanding van Manon gestaafd te worden door historische documenten. Wat niet wil zeggen dat alle voorafgaande geschiedenis als pure fictie dient beschouwd te worden. Vele sagen en legendes bevatten een bron van waarheid, maar vaak vervormd door de tand des tijds of herschreven naar de normen en waarden die een bepaalde cultuur hanteert.

Het eerste deel van dit overzicht is het meest gangbare scheppingsverhaal, verzameld uit oude verhalen en geschriften van verschillende rassen. Er zijn wel kleine verschillen tussen de onderlinge scheppingsverhalen, meestal op culturele basis geschoeid, maar door de band genomen overlappen deze elkaar grotendeels.

Vanaf de Heropstanding van Manon duiken steeds meer en meer historische documenten op die de kronieken onweerlegbaar bewijzen. Uit de beginperiode van de jaartelling hebben menig documenten de tand des tijds niet overleefd, maar naar mate men dichter naar het heden schuift, neemt het aantal en de geloofwaardigheid van de verslagen toe.

Overzicht :

- I. In den beginne
- II. De titanen
- III. De eerste goden
- IV. De Naamloze
- V. De heropstanding van de Naamloze
- VI. De ondergang der goden
- VII. De opstand van de helleprinsen
- VIII. De terugkeer van Manon

- IX. De oorlog tegen de helleprinsen
- X. De lange wacht
- XI. De heropstanding der helleprinsen
- XII. De heropstanding der goden
- XIII. De ondergang der helleprinsen
- XIV. De herverdeling van het godendom
- XV. Een oude Duistere Kracht
- XVI. Heden en toekomst

I. In den beginne

In den beginne was er niets. Het heelal was een duistere chaotische plaats zonder enig teken van leven. Maar de drang van leven om te bestaan is nu eenmaal niet tegen te houden. Een korte heldere flits.... De levensvonk... De heldere lichtbron verdrong de duisternis in het heelal. De bron van alle leven was ontstaan.

II. De titanen

Voor vele miljoenen jaren was de Levensvonk het enig teken van leven in het heelal. Maar leven evolueert en uit het almachtige licht ontstonden de titanen, de eerste vormen van intelligentie en individuele levenskracht. Kronos, Gaia, Fuego, Aeron en Nautica werden gevormd uit de primaire elementen van de Levensvonk. Tijd, Aarde, Vuur, Lucht en Water brachten hun tijd in het heelal samen door, genietende van het allesomvattende licht van de Levensvonk. Maar de drang van het leven om nog verder te evolueren en zich te verspreiden was onverzadigbaar.

III. De eerste goden

Op hun beurt besloten de titanen het leven in het heelal verder uit te breiden. Ze creëerden in totaal 11 kinderen, de eerste goden. Manon kwam als eerste, kind van Kronos en Gaia. Spoedig volgden Ellestar, Cernunos, Oghma, Kalliria, Manusariiya Fenehr, Morwen, Earona, Earon, Lugh en Shazar, verwekt onder de verschillende titanen.

De goden bleken echter niet opgewassen tegen het immense licht dat de Levensvonk liet schijnen over het heelal en kwijnden weg. De titanen bouwden voor hen een prisma rond de Levensvonk waardoor het heldere licht werd getemperd en opgedeeld in de verschillende kleuren van het spectrum. De goden, in staat onder het gesplitste licht van de Levensvonk te gedijen, begonnen zelf aan de verdere uitbouw van het heelal.

Ze creëerden 100 werelden en talloze wezens, godenkinderen genaamd. De goden gebruikten hiervoor de verschillende essenties van de titanen, die de oorsprong zijn van alles wat in het heelal bestaat. Elk van de goden specialiseerde zich in één of een combinatie van de kleuren van de Levensvonk en vormde hiermee de titanenessenties in werelden en wezens naar eigen creativiteit en goeddunken. De verscheidenheid was groot, een deel van de wezens zouden door de mensheid als afgezanten van de goden beschouwd worden, andere wezens zouden omschreven worden als duistere gedrochten. Een deel zou zelfs alle menselijke begrip te boven gaan.

De titanen maakten zich evenwel zorgen over de creatiedrift van hun nakomelingen en drukten hun bezorgdheid dan ook uit. Hun bezorgdheid viel echter in dovemans oren en de titanen besloten zich niet meer rechtstreeks te mengen in de verdere ontwikkeling van het heelal. Ze trokken zich terug naar de achtergrond en lieten de goden begaan. De goden bleven verder creëren en zagen dat het goed was...

IV. De Naamloze

De woorden van de titanen bleken profetisch. Bij de creatie, van wat de goden als het ultieme wezen van het heelal beschouwden, liep het grondig fout. De goden hadden het plan opgevat een wezen te creëren naar hun evenbeeld. Maar naast hun goede eigenschappen werden ook de kleine kantjes van de goden in het wezen gepland.

En deze kleine kantjes kregen al snel de overmacht. Nog voor het krachtige wezen een naam kreeg toegedicht door de goden, begon het zijn eigen wil op te dringen aan het heelal. Als een ware vloedgolf overspoelde het naamloze wezen de honderd werelden met zijn duistere kwaad. De Naamloze was geboren.

De goden grepen in en trokken ten strijde tegen het naamloze kwaad. Na een epische strijd werd het wezen verslagen, in stukken gescheurd en verspreid over de honderd werelden. Maar de strijd had een zéér hoge tol geëist. Vijf van de goden vielen in de strijd. De overgebleven goden: Manon, Ellestar, Cernunos, Ogmia, Kalliria en Morwen, namen de aspecten van hun gevallen broers en zussen over en poogden weer rust te brengen in het geteisterde heelal.

V. De heropstanding van de Naamloze

De rust en vrede was helaas van korte duur. Op de werelden begonnen de fracties van de Naamloze op te staan en al snel had het wezen genoeg krachten verzameld om de strijd tegen de goden weer op te nemen. Duizenden jaren werd

bitsig strijd geleverd op de honderd werelden. Keer op keer verloren de goden de strijd en stilaan verloren ze alle macht op hun geliefde werelden.

Op 99 werelden werd, vrijwillig of onder dwang, de Naamloze volop aanbeden. Enkel op Una was nog weerstand en de goden en hun kinderen verschansten zich op dit laatste bolwerk van het goede. Om het beleg van Una ten volle te ontplooiën liet de Naamloze zich bijstaan door vier van zijn eigen creaties. De helleprinsen Iao, Dar, Hasi en Sidi kregen het bewind over de delen van Una die reeds gevallen waren. Vurig beukten de helleprinsen niet aflatend in op de laatste verzetshaarden tegen hun meester.

VI. De ondergang der goden

In wanhoop om de werelden, die hen zo nauw aan het hart lagen, te redden, besloten de goden om een gewaagd plan uit te voeren. In een episch ritueel zouden zij alle herinneringen aan henzelf en andere goddelijke wezens uit de geheugens van de wereldebewoners verdringen. En gezien de macht der goden op de werelden afhankelijk was van de aanbeding door de wereldebewoners, zouden de oorlogen verdwijnen, want niemand zou de goden, Naamloze of andere godenwezens nog aanroepen. De goden zouden al hun macht dan wel verliezen, maar hun geliefde werelden zouden verlost zijn van het bewind van de Naamloze.

Helaas zat er een grondige fout in hun denkpatroon. Hoe kan je de naam vergeten van een wezen dat geen naam heeft. Het opzet van het godenplan miste volledig haar doel en de Naamloze had vrij spel om de werelden onder zijn terreurbewind te plaatsen, terwijl de goden, geheel vergeten op de werelden, lagen weg te kwijnen in hun crypten, machteloos en verstoken van enige aanhang. Het kon niet lang meer duren alvorens de Naamloze het complete heelal in zijn macht had.

VII. De opstand van de helleprinsen

Hoe hard de Naamloze ook probeerde, hij slaagde er niet in om de wereld Una op de knieën te krijgen. Na enige tijd kwam hij tot het besef dat dit veroorzaakt werd omdat één gelovige Manon trouw bleef aanbidden. Manon had in al haar wijsheid beseft dat het epische ritueel der goden kon mislukken en had een troef achter de hand gehouden. Eén gelovige die haar naam in ere hield, de drager van haar schild. Furieus en smachtend naar de alleenheerschappij, ging de Naamloze op jacht naar de Schilddrager.

Om zich volledig op deze taak te kunnen toelagen, vertrouwde hij de bezetting van Una toe aan zijn vier helleprinsen. Iao, Dar, Hasi en Sidi zagen hierin echter

de kans om in opstand te treden tegen hun heer en meester. Ze trokken openlijk ten strijde tegen de Naamloze. Gezien de helleprinsen op Una geschapen waren door de Naamloze en dus geen weet hadden van de overige 99 werelden, liep hun poging tot machtsgreep echter volledig op de klippen.

Groot was hun verbazing dat de Naamloze niet alleenheerser was van deze wereld, maar ook nog de legioenen van 99 andere werelden ter beschikking had. Hun opstand werd in de kiem gesmoord en bloedig neergeslagen. De helleprinsen werden naar een afgelegen deel van Una verbannen.

Maar het kwaadaardige wordt niet zomaar gestopt. Als snel begon Iao vanuit zijn ballingschap een ware massamoord te organiseren onder de bevolking van Una. Met de geogste zielen hoopte hij alsnog genoeg macht te vergaren en een bres te slaan in de alleenheerschappij van zijn meester de Naamloze.

Verschrikkelijke oorlogen woedden op Una en de duistere creaturen van Iao's gesel maakten ontelbare slachtoffers onder de bevolking van Una.

VIII. De terugkeer van Manon (Jaar 0 – 150)

De massale slachtingen op Una bleven natuurlijk niet onopgemerkt bij de bevolking. De wanhoop en radeloosheid was groot, want ze hadden niemand of niets waar ze hun toevlucht konden zoeken.

Maar het tij zou keren. De éne gelovige, Schildrager van Manon, slaagde er in, met de hulp van zes epische helden om Manon te laten herrijzen. De Schilddrager van Manon en zijn Zes Helden begonnen een kruistocht tegen het kwade. De bewoners van Una schaarden zich massaal aan hun zijde en begonnen Manon met volle devotie weer te aanbidden. Gesterkt door de goddelijke kracht van Manon, slaagde de Schilddrager met de Zes Helden er in om steeds meer van de wereld te zuiveren van het kwade gebroed.

De Naamloze, danig verzwakt door zijn geleverde strijd tegen de helleprinsen, kon niet anders dan lijdzaam toezien en zijn aandacht ten volle op de andere 99 werelden te leggen om daar de heerschappij niet te verliezen.

Er was weer hoop op Una...

IX. De oorlog tegen de helleprinsen

De prinsen verloren macht en op alle fronten werden ze teruggedreven. Ze werden gedwongen om hun banningsoord te verlaten. Sidi, Dar en Hasi kwamen

tot het besef dat een frontale aanval tegen Manon hun ondergang zou betekenen en besloten stilletjes van het strijdtoneel te verdwijnen.

Iao dacht er anders over. Samen met zijn troepenmacht trok hij naar het oosten. Daar zou hij, in alliantie met de Zwarte Dame, de strijd met Manon en haar getrouwen aangaan en de heerschappij over Una winnen. Het liep echter anders uit. Iao en de Zwarte Dame werden in een hevige strijd verslagen door de Manon getrouwen. Hun legioenen werden gedecimeerd en Iao en de Zwarte Dame werden voor eeuwig gevangengezet. De beide wezens waren zo machtig dat ze niet gedood konden worden. De Zwarte Dame werd opgesloten in haar Zwarte Pyramide, Iao werd verbannen naar de Nexus en wordt nog steeds bewaakt door één van de Zes Helden.

De strijd was hevig geweest. Vooral het gebruik van magie in al zijn sterkte en in alle beschikbare facetten van het Prisma had voor ontelbare slachtoffers gezorgd. Manon besloot dan ook dat het raadzaam was om magie aan banden te leggen en slechts een deel van de kleuren van de Levensvonk nog toe te laten op Una. Een magische barrière werd opgeworpen rond Una, waardoor enkel nog de kleuren blauw en groen van de Levensvonk spaarzaam op de wereld nederdaalden. De effecten van wereldlijke en goddelijke magie was een feit.

De overige helleprinsen gingen elk hun eigen kant op en verdwenen volledig uit het beeld. Ze namen intrek in de delen van Una waar hun aanhang groot was. Hierdoor ontstonden de El Beidja staten. De helleprinsen doken hier onder en stuurden de staten aan in alle discretie, wachtende op kansen om het tij te doen keren.

Manon en de Schilddrager beseften maar al te goed dat er nog drie helleprinsen rondwaarden op Una. Ze wisten alleen niet waar...

X. De lange wacht (Jaar 150 – 875)

Doordat de drie prinsen onvindbaar waren op Una, konden de Schilddrager en de zes voorvechters van Manon de strijd niet afmaken. Er werd besloten de Zes Helden tijdelijk uit het strijdbeeld te onttrekken en deze opnieuw te laten verschijnen als de tijd rijp was. Zo kwam het dat de Zes Helden zich elk op een verschillende manier lieten afzonderen van hun geliefde wereld. Voor hen begon het lange wachten tot de drie prinsen hun schuilplaats vrijgaven of Una op een of andere manier ernstig bedreigd werd. Eén van hen bleef op de Nexus als bewaker van Iao.

XI. De heropstanding der helleprinsen (Jaar 875 – 1525)

De helleprins Sidi slaagde er in, als de valse godin Unalesca, het kleine rijk Francië aan haar macht te onderwerpen en van daaruit grote delen van Una in te lijven in één groot rijk. De valse godin Unalesca werd door steeds meer mensen aanbeden gezien dit de verplichte staatsgodsdienst van het Francische rijk werd en het aanbidden van Manon steeds minder bedreven en zelfs verboden werd. De kracht van Manon begon steeds meer te tanen.

Samen met de andere helleprinsen, Dar en Hasi, benutte Sidi de macht van het Francische rijk om de bevrijding van Iao voor te bereiden en dan in een grootse strijd Una weer finaal aan hun schrikbewind te onderwerpen.

Manon, niet langer gesterkt door de Zes Helden, besloot haar godenkinderen en een deel devote aanhangers te isoleren op Illa, een afgelegen eiland op Una en hoopte dat op een of andere manier de situatie zou keren. Door het gebrek aan aanbidding had ze zelf de kracht niet meer om de bewoners van Una bij te staan met goddelijke interventie. Met haar laatste krachten liet ze Natan, één der Zes Helden ontwaken in de hoop dat hij redding kon brengen.

XII. De heropstanding der goden (jaar 1525 – 1528)

Vanuit Kelton ontstond er meer en meer verzet tegen de overheersing van Francië. Een groep avonturiers trok ten strijde tegen het keizerrijk. Zij ontmoetten Natan en onder zijn leiding werden de resterende vier van de Zes Helden ontwaakt.

Samen met de vijf helden op Una, slaagden de opstandelingen er ook in om de overige goden weer tot leven te wekken. Ellestar, Cernunos, Ogmia, Kalliria en Morwen schaarden zich voltallig achter Manon en met aansterkende krachten namen zij en de avonturiers het op tegen de valse godin Unalesca.

Het verzet tegen de valse godin en de macht van Francië nam toe op Una. Nu de goden opnieuw waren opgestaan en door de bewoners van Una werden aanbeden, konden zij, met hun gewonnen kracht, de strijd tegen de helleprinsen aangaan. Het duurde niet lang alvorens de eerste barsten zich in het o zo machtige rijk van Francië begonnen te vertonen.

XIII. De ondergang der helleprinsen

Eindelijk kon het tij keren. Het Francische rijk stond op instorten en de helleprinsen, verstoken van alle macht werden opgejaagd wild. Maar prooien, in het nauw gedreven, kunnen geduchte tegenstanders zijn. Uiteindelijk werden alle helleprinsen finaal verslagen in verschillende hevige strijden. Maar met een

dure tol. Alle Zes Helden kwamen uiteindelijk ten val door zelfopoffering of in het heetste van de strijd.

In het machtsvacuüm dat was ontstaan door het verdwijnen van de helleprinsen, nam de Naamloze evenwel de plaats van het kwaad weer in. Hij had zich al die tijd moedwillig afzijdig gehouden in de strijd om Una, maar nu zag hij de kans schoon om een deel van de heerschappij op Una weer op te eisen.

De strijd om Una nam in alle hevigheid toe. Op Illa, ooit geïsoleerd door Manon om het eiland te vrijwaren van de invloed van de Naamloze, kwam het wederom tot een treffen tussen de groep avonturiers, gesterkt door de zegen van de goden en aanhangers van de Naamloze. Geen plek op Una bleek veilig voor de duistere invloed van de Naamloze en zijn aanhang.

XIV. De herverdeling van het godendom (jaar 1528 – 1558)

De goden kwamen tot het besef dat de Naamloze nooit verslagen kon worden en dat er slechts twee opties mogelijk waren. Ofwel werd Una ondergedompeld in een eeuwige strijd om macht tussen het goede en het kwade, ofwel diende er een gedwongen evenwicht te ontstaan in het godendom. Er werd op een conclaaf besloten dat de macht van de Naamloze voor eens en altijd diende gebroken te worden.

De overige goden besloten al hun krachten af te staan aan Manon en Ellestar. De zuster godinnen zouden als voorvechters van het goede de tegenpool van de Naamloze worden. Maar de machtswellust van de Naamloze is tomeloos en er moest dus een bijkomende god opstaan om het evenwicht tussen goed en kwaad te bewerkstelligen.

Vidar, halfgod en zoon van Manon en de Naamloze, werd opgeroepen om plaats te nemen als godheid in het pantheon. Gezien Vidar een deel van de Naamloze is, zou dit beletten dat de Naamloze ooit nog het volledige heelal in zijn bezit kon nemen en aldus werd de macht van de Naamloze gebroken.

De Naamloze, die beseftte dat zijn opzet mislukt was, berustte in de situatie en nam op zijn beurt plaats in het pantheon. Het einde van de goddelijke strijd was eindelijk een feit. De rust op Una kon eindelijk wederkeren.

Het huidige pantheon ziet er als volgt uit:

MANON 

Oppergodin van het pantheon en zus van Ellestar.
Zij staat voor licht, zon, vruchtbaarheid, genezing en voorspoed.
Haar goddelijke kleur is wit.
Zij wordt afgebeeld als een mooie jonge vrouw getooid in wit.

ELLESTAR 

Zij is de zus van Manon en tevens haar rechterhand
Zij staat voor dood, hergeboorte, rechtvaardigheid en tegenspoed.
Haar goddelijke kleur is zwart.
Zij wordt voorgesteld als mooie jonge vrouw geheel in zwart gekleed.



Regelmatig worden de symbolen van de beide zussen
Gezamenlijk afgebeeld als teken van hun verbond.
Ze worden ook vaak samen aanroepen in gebedsdiensten.



VIDAR 

Hij is de zoon van Manon en de Naamloze.
Hij staat voor chaos, moed, krijgslust en hoop.
Zijn goddelijke kleur is paars.
Hij wordt voorgesteld als een rijzige trotste man in lange jas of mantel.

DE NAAMLOZE 

De alleenheerser over de duistere werelden en belichaming van al wat kwaadaardig is.
Hij staat voor ondoed, wanhoop, verval, pijn, angst en duistere zaken.
Hij wordt voorgesteld als een angstwekkende duister creatuur

XV. Een oude duistere kracht (jaar 1558 – 1560)

De kommer en kwel op Una was helaas nog niet over. In Necropolis begon de Zwarte Dame langzaam aan kracht te winnen. Op haar beurt had ze besloten om wederom een gooi te doen naar de alleenheerschappij op Una. Hiervoor had zij evenwel kracht nodig. Veel kracht.

Ze besloot om de barrière, die Manon ooit had opgeworpen om de magische krachten van de Levensvonk op Una te beperken, te breken en met de volle

potentie van alle kleuren van de Levensvonk zich ten volle in de strijd te werpen.

In extremis werd haar plan verijdeld en werd ze finaal verslagen door de verenigde krachten van de groep avonturiers, een deel vampieren van de Necropolis en de strijdkrachten van het VVO. Het was een zware strijd maar het laatste bastion van kwaad op Una lijkt gebroken.

Alvorens de Zwarte Dame verslagen werd, slaagde ze er evenwel in om de magische barrière te verbreken. Een schokgolf deed Una op haar grondvesten daveren. De priesters van de goden bleken niet langer controle te hebben over de goddelijke magie. De wereldlijke magie daarentegen diende op een totaal andere manier gehanteerd te worden en bleek mogelijk ongekende potentiëlen te hebben. Magiërs zullen door studie en experimenteren opnieuw de kracht van de magie moeten herontdekken, en voor priesters wacht de harde taak om zowel het nieuwe pantheon als het verlies van hun goddelijke magie aan de gelovigen te verkondigen.

XVI. Het heden en de toekomst..... (jaar 1560 -)

Een nieuw, broos, evenwicht lijkt ontstaan in het pantheon der goden. Maar zal dit wankel bestand standhouden of blijft de nimmer aflatende strijd om macht bij de goden verder woeden? En wat met de bewoners van Una, waarvan velen tot in hun wezen geschokt zijn door deze nieuwe verschuiving in het pantheon? Zullen zij zich stellen in deze verdeling? Kunnen zij hun devote overtuiging van hun waarden en normen aanpassen naar deze goden? Of is er een vacuüm ontstaan in de harten van de mensen, dat niet kan ingevuld worden door de goden? Kunnen er nieuwe goden opstaan, gesterkt door aanbidding van mensen die hun geloof in de huidige goden zijn kwijt geraakt?

Enkel de toekomst zal het uitwijzen.....