

Appendix - Vitus en wat er leeft

V0.16



Inhoud

Inleiding	5
Algemene kennis	5
Kalender	6
Rassen.....	8
Mensen.....	8
Fysieke beschrijving.....	8
Cultuur.....	8
Relaties.....	8
Dwergen	8
Fysieke beschrijving.....	8
Cultuur.....	8
Relaties.....	9
Elfen.....	9
Fysieke beschrijving.....	9
Cultuur.....	9
Relaties.....	9
Orks	9
Fysieke beschrijving.....	9
Cultuur.....	10
Relaties.....	10
Goblins.....	10
Fysieke beschrijving.....	10
Cultuur.....	10
Relaties.....	10
Gnomes	10
Fysieke beschrijving.....	11
Cultuur.....	11
Relaties.....	11
Beastkin	11
Fysieke beschrijving.....	11
Cultuur.....	11
Relaties.....	11
Half-*ding*	12
Fysieke beschrijving.....	12
Cultuur.....	12

Relaties	12
Geloofsbewegingen	13
Solus	13
Wat betekent geloof in Solus?	13
De geboden van Solus	13
De vertelling van het woord	14
Organisatie van het geloof	14
Priesters van Solus	15
Een typische Solus viering	15
Bijzondere gebeurtenissen en feestdagen	17
Lunas	19
Wat betekent geloof in Lunas?	19
De leefregels van Lunas	19
De openbaring van Lunas	19
Organisatie van het geloof	20
Priesters van Lunas	21
Een typische samenkomst van Lunas	21
Bijzondere gebeurtenissen en feestdagen	24
Babayanisme	26
Wat betekent het om een Babayaan te zijn?	26
Waar komt het Babayanisme vandaan?	26
Organisatie van het geloof	26
Landen	28
Undek	28
Bekende plaatsen	28
Kukanon	29
Bekende plaatsen	29
Fixan	31
Bekende plaatsen	31
Gugnir	32
Bekende plaatsen	32
Monla	34
Bekende plaatsen	34
Leriza	35
Bekende plaatsen	35
Harukinya	36

Bekende plaatsen	36
Bwonor	38
Bekende plaatsen	38
Magie.....	39
Mana	39
Aspect Magic.....	39
Hoe wordt Aspect Magic gebruikt	39
Het leren van Aspect Magic	40
Aspect Magic in de wereld	41
Chaos Magic	42
Hoe wordt Chaos Magic gebruikt.....	42
Het leren beheersen van Chaos Magic	42
Chaos Magic in de wereld	43
Rituele magie.....	45
Hoe worden rituelen gebruikt.....	45
Hoe wordt iemand een ritualist	45
Rituelen en ritualisten in de wereld	46

Inleiding

Deze appendix bevat informatie over de wereld van Vitus als onderdeel van Fable Forge. Het beschrijft zaken uit de wereld zoals rassen en algemene kennis over de wereld die bekend zijn bij het overgrote merendeel van de bevolking op Vitus.

Algemene kennis

Dit hoofdstuk beschrijft kennis die elk (relatief) intelligent wezen op Vitus heeft. De kennis wordt hier extreem samengevat weergegeven.

- **Alle levende wezens op Vitus worden maximaal 100 jaar oud.**
Iedereen weet dat je een ziel bezit en, afhankelijk van hoe gezond je ziel is, sterf je eerder. Er wordt beweerd dat personen die veel slechte daden plegen, eerder sterven, omdat dit slecht is voor de ziel.
- **Er is magie in de wereld en in wezens.**
Op Vitus zijn er personen die magie kunnen gebruiken en daarmee wonderlijke effecten teweeg kunnen brengen. Magiërs zijn nog steeds zeldzaam in de wereld, maar iedereen weet dat ze bestaan. Magiërs hebben een bepaalde hoeveelheid kracht die ze per dag kunnen gebruiken en die terugkeert wanneer ze genoeg uitrusten.
- **Sommige wezens op Vitus zijn "Paragon", ze bezitten extra speciale krachten die veel lijken op magie.**
Paragon wezens worden vaak verward met magiërs, omdat de krachten lastig te onderscheiden zijn voor normale wezens. Als iemand een vuurbal kan schieten, is er voor normale wezens geen onderscheid te maken tussen magische of Paragon krachten.
- **Eigen ras eerst!**
Op Vitus heerst praktisch overal rassenhaat tussen de verschillende rassen. Tegenwoordig neemt de haat tussen verschillende rassen wel af, maar zeker oudere wezens zullen ervan overtuigd zijn dat het mengen van rassen tot niets goeds kan leiden.
- **Zielen laat je met rust!**
Je ziel bepaalt je gezondheid en kracht in dit leven. Daarnaast heb je er maar één. Hierdoor is het zo dat praktisch niemand het prima vindt om te experimenteren met zielen of doden.
- **Solus is de god van kracht, hoop en leven met als symbool de zon.**
Naast deze steekwoorden heeft Solus vier geboden:
 - Wees eerlijk en oprecht
 - Verspil de energie van Solus niet
 - Geef nooit op en vecht voor jezelf
 - Neem alleen rust wanneer nodig

Er wordt gezegd, wanneer je je niet aan de geboden houdt, je uit de gratie van Solus zult vallen en daarmee zal hij je niet langer beschermen tegen ongeluk en alle ellende op de wereld. Veruit de meeste boeren zijn aanhangers van Solus, omdat ze de zon nodig hebben om de gewassen te laten groeien.

- **Lunas is de god van trouw, rust en hulp met als symbool de maan.**
Naast deze steekwoorden heeft Lunas drie geboden:
 - Help je naaste wanneer nodig
 - Leef proportioneel
 - Oordeel kalm

Er wordt gezegd, wanneer je je niet aan de geboden houdt, je uit de lokale Lunas gemeenschap gezet zult worden en daarmee zullen er minder personen zijn waarop je een beroep kunt doen. Daarnaast is het zo dat je ziel nooit echt zal rusten als je uit de gratie van Lunas valt.

- **Babayanen geloven in hun eigen kracht**
Ongeveer 700 jaar geleden is de beweging van het Babayanisme ontstaan. De volgers van deze beweging geloven niet dat er goden zijn die de wereld in de gaten houden en geloven dat alle kracht uit jezelf en je eigen ziel moet komen.
- **De meeste spullen zijn van staal, goede spullen zijn van edelmetaal.**
Sommige speciale objecten zijn van andere materialen gemaakt, maar voor het overgrote deel van de wereld geldt dat ze geen idee hebben welke andere materialen er bestaan.
- **1 Goud = 10 Zilver, 1 Zilver = 10 koper**
Op Vitus worden gouden, zilveren en koperen munten gebruikt. Deze munten verhouden zich tot elkaar met een ratio van 1:10.
- **Alchemisten kunnen van ogenschijnlijke troep magische dranken maken.**
Voor vele personen is alchemie een soort van magie. Van ogenschijnlijke plantjes en stenen kunnen wonden genezen worden, mits ze op de juiste manier door elkaar zijn gemixt.
- **Niet iedereen kan lezen en schrijven.**
Lezen en schrijven is slechts weggelegd voor hen die het goed genoeg hebben. De harde werkers van de wereld moeten het veelal zonder lezen en schrijven redden. Boekdrukkunst is ook nog geen wijdverspreide technologie.

Kalender

Op Vitus houdt men de datum bij middels een systeem van jaren, maanden en dagen. Dagen hebben 24 uren waarvan de zon er gemiddeld 12 uur schijnt. De hoeveelheid licht en zon is afhankelijk van het seizoen.

- Eén jaar is 12 maanden;
- Eén maand is 4 weken;
- Eén week is 7 dagen;
- Eén maand is 28 dagen;
- Eén jaar is 336 dagen.

Een jaar is verder ook op te delen in 4 seizoenen namelijk, Lengere, Sumar, Herbere en Wintar. De seizoenen worden door het volk van Vitus gebruikt om gemakkelijk te onthouden welk weer er te verwachten is in de huidige en komende periode.

De benamingen van de maanden en dagen vind je in de tabel hieronder.

<u>Maanden</u>	<u>Dagen</u>
Javari	Morndas
Februus	Tirsdas
Mars	Middas
Aperire	Turdas
Maia	Fredas
Juno	Loredas
Joli	Sundas

Augtum

Septimus

Octavius

Novarus

Decati

Historici zijn het niet allemaal met elkaar eens, echter is de algemene consensus dat het huidige jaartal 2337 is. Niemand weet precies vanaf welke gebeurtenis geteld wordt, maar de telling in oude geschriften is overgenomen en wordt nu algemeen gebruikt, zodat gebeurtenissen uit het verleden goed in perspectief geplaatst kunnen worden.

Rassen

Dit hoofdstuk beschrijft de verschillende veelvoorkomende rassen op Vitus. De informatie in dit hoofdstuk is bedoeld om een algemeen beeld te geven. Afwijkingen van deze beschrijvingen kunnen voorkomen.

Mensen

Niemand weet precies waarom, maar niemand kan om het feit heen dat je in de verste uithoeken van Vitus toch altijd groepen mensen tegenkomt. Eindeloos ambitieus en oneindig variabel is de mens.

Fysieke beschrijving

Mensen zijn de meest fysiek diverse wezens op Vitus. De lengte van de mensen ligt tussen de 150cm en 200cm is ongeveer het enige typerende. Mannen zijn vaak wel groter dan vrouwen en hebben over het algemeen meer spiermassa. Allerlei kleuren haar zijn te vinden en alle lichaamsbouwen zijn aanwezig, van lang en slank tot kort en potig. De menselijke huidskleur kan variëren van donker tot zeer licht.

Cultuur

Menselijke cultuur is ontzettend aan de locatie gebonden waar de groep mensen leeft. Per groepering van mensen kan de cultuur extreem wisselen en er zijn eigenlijk geen gemene delers te vinden. Zo zullen sommige groeperingen het meeste waarde hechten aan kennis en zullen andere het meeste waarde hechten aan vechtcapaciteiten. De meeste mensen leven in gemeenschappen die niet van locatie wisselen en bouwen permanente huizen van hout of steen.

Relaties

Vrijwel alle mensen zijn huiverig als het gaat om relaties met andere rassen. Per groepering verschilt dit nog steeds erg veel, maar over het algemeen trekken mensen naar elkaar toe in plaats van naar andere rassen. Binnen menselijke gemeenschappen is het gebruikelijk dat er wordt samengewerkt. Echter hebben veel mensen de drang om zichzelf te bewijzen als "het beste" in een vaardigheid.

Dwergen

Grote en mooi versierde zalen in de bergen uitgehouwen. Gangen die reiken tot diep in de bergen waar generaties aan is gewerkt. Door de gangen klinkt bijna altijd de echo van hamers en pikhouwelen. Met genoeg tijd weten dwergen van alles iets moois te maken.

Fysieke beschrijving

Dwergen zijn relatief kleine wezens en zijn meestal ergens tussen de 120cm en 140cm groot. Ondanks dat dwergen qua lengte niet heel veel voorstellen, maken ze dat goed in de breedte, vaak zijn dwergen flink gespierd van al het harde handmatige werk dat ze verrichten. Dwergen hebben vaak een grote hoeveelheid haar op hun hoofd en de mannen hebben lange baarden die ze hun hele leven laten groeien. Vrouwen hebben vaak een grote bos lange haren op het hoofd in plaats van aan de kin eronder. Haarkleur betekent voor dwergen vrij weinig en dus zie je dat dwergen veelal hun natuurlijke haarkleuren houden namelijk zwart, bruin en rood.

Cultuur

Traditie is het meest belangrijke in dwergencultuur. Tradities betekenen dat degene die voor zijn gegaan niet vergeten worden. Tradities zorgen ervoor dat dwergen voortbouwen op de kennis en kunde van de dwergen die zijn voorgegaan. Dwergen zijn echte doorzetters en zijn niet snel bang. Vechten is een belangrijk deel van de cultuur van dwergen, echter is de stijl van dwergen veelal

verdedigend. Dwerfen leven in clans en zijn normaal gesproken hun hele leven verbonden aan deze clan, ze zullen er eigenlijk niet over denken om de clan te verraden en te verlaten. Hard werken is een vereiste in de dwergencultuur en de meeste nadruk ligt daarbij op fysieke arbeid. Vele generaties dwergen komen eraan te pas om in een vakgebied meester te worden.

Relaties

Dwergen zijn van alle rassen op Vitus misschien wel de meest lastige om relaties mee op te bouwen. Het vertrouwen van dwergen is niet snel te winnen en snel gebroken mits er niet aan afspraken voldaan wordt. Wanneer het vertrouwen van dwergen eenmaal echt gewonnen is en er aan afspraken wordt voldaan, zullen dwergen bijzonder goede vrienden zijn. Leden van een clan zullen zo veel mogelijk samenwerken en van elkaar proberen te leren.

Elfen

Wezens uit de natuur waarvoor elegant meer een levenswijze is dan simpelweg een beschrijving. Kunst, muziek en alle andere mooie dingen zullen veelvuldig te vinden zijn bij elfen, vorm gaat boven functie en daar zijn ze trots op.

Fysieke beschrijving

Elfen zijn gemiddeld tussen de 140cm en 190cm lang. De bouw van de meeste elfen is verder zeer vergelijkbaar met die van mensen met de uitzondering dat elfen zeer puntige lange oren hebben. Alle kleuren zijn terug te vinden bij elfen in zowel haar als huidskleur.

Cultuur

Elfen zijn echte levensgenieters. Alles wat in de natuur te vinden is, weten elfen maximaal te benutten en alle mooie elementen van de natuur zijn terug te vinden in kleding en huizen van elfen. Perfectie is belangrijk voor elfen en daarom kan het zijn dat bouwwerken generaties op zich laten wachten. Kennis en expertise worden erg gewaardeerd en elfen proberen daarmee zelfs de meeste simpele taken in het leven tot een kunstvorm te verheffen.

Relaties

Elfen willen vaak het mooie zien van alles en daarmee ook de andere rassen. Elfengemeenschappen die goede ervaringen hebben gehad, zullen dus vaak een mogelijke eerste stap zetten als het gaat tot het opbouwen van een relatie. Als de gemeenschap echter slechte ervaringen heeft gehad met buitenstaanders, kan het generaties duren voordat er weer wordt geprobeerd om met buitenstaanders een relatie op te bouwen. Onderling zijn elfen vrij open tegen elkaar over hun expertises, maar zullen ze niet pochen. Doordat de elfen elkaars expertise met veel respect behandelen zijn ze niet snel aan het wedijveren.

Orks

Gebrul, geschreeuw, rook en de geur van brandend vlees. Simpele bouwwerken en tenten zijn voldoende en niks wordt verspild. Wat voor vele andere rassen als bruto overkomt, is voor de meeste orks de normale gang van zaken.

Fysieke beschrijving

Orks zijn relatief grote wezens op Vitus. Met een lengte tussen de 170cm en 210cm en meestal een brede bouw, komen orks vaak imposant over. Dit beeld wordt versterkt door de grote tanden die vaak goed te zien zijn, ook buiten de mond. Orks hebben vaak een bruine, groene of grijze huid en zwarte haren.

Cultuur

Ork cultuur lijkt vaak op een klassieke militaire structuur, waarbij heel duidelijk is wie de leiding heeft over welke groepen andere orks en aan wie er verantwoording voor acties wordt afgelegd. Dit heeft vooral te maken met het feit dat orks vrijwel hun hele leven op vechten baseren. Zwakke orks bestaan niet, omdat deze door een "ongeluk" tijdens het trainen zijn overleden. Vanwege deze heftige focus op fysiek vechten, zijn er weinig orks die magie beoefenen. Orks zijn gewend om te pakken wat ze nodig hebben en als je het daar niet mee eens bent, kun je vechten om het terug te krijgen.

Relaties

Orks bouwen niet echt klassieke diplomatieke relaties op. Je bent met ze en dan val je binnen hun structuur of je bent tegen ze en dan pakken ze van je wat ze willen als ze denken dat ze je kunnen overmeesteren. Dat wil niet zeggen dat orks totaal geen diplomatie beoefenen, de meeste bazen weten immers dat het onmogelijk is om iedereen tegelijk te bevechten. Onder elkaar zijn orks gewend om met elkaar te vechten om te bepalen wie er gelijk heeft. Daarnaast zijn de meeste orks wel geneigd om van elkaar te leren als iemand bewezen heeft ergens meer van te weten of beter in te zijn.

Goblins

Gefluister is de nacht, het trippelen van kleine voeten en dan een schreeuw. De volgende ochtend gaat iedereen verder en is er niks gebeurd, er is simpelweg iemand anders die nu op de grote stoel zit. Creatief problemen oplossen is voor goblins de standaard.

Fysieke beschrijving

De lengte van de gemiddelde goblin ligt tussen de 95cm en 120cm. De bouw van goblins is vrij slank met weinig spiermassa. De huidkleur van goblins is net als die van orks veelal een tint bruin, grijs of groen. Goblins hebben weinig lichaamsbeharing behalve op het hoofd. Haarkleuren zijn bij goblins vrij gevarieerd en worden door goblins ook vaak aangegrepen om zichzelf uniek uit te drukken.

Cultuur

Achterbaks, geniepig en diplomatiek zijn sleutelwoorden in de goblincultuur. Omdat goblins van nature niet sterk zijn hebben toevlucht gezocht bij de "diplomatieke" kant van onderhandelen en dat werkt door in alles van de goblincultuur. Bij goblins geldt, voor wat hoort wat en degene met de meeste "vrienden" is de leider van de groep. Goblins hechten weinig waarde aan fysieke eigenschappen en geven vooral om praktische dingen die iets of iemand echt te bieden heeft.

Relaties

Goblins zijn redelijk makkelijk in het aangaan van relaties. Ze zullen vaak de partij zijn die de eerste stap voor contact onderneemt. Hierbij moet wel goed worden opgelet, goblins zullen er namelijk alles aan doen om de relatie zo goed mogelijk naar hun hand te zetten. Daarnaast is het zo, als goblins met andere rassen deals maken, lang niet altijd geldt dat een deal ook echt een deal is. Goblins geven niet echt om hun reputatie richting andere rassen. Goblins onder elkaar handelen bijna hetzelfde als met andere rassen, weinig tot geen vertrouwen en pas als er iets bewezen kan worden geloven ze iets.

Gnomes

Een constant rumoer van bezigheid en gelach typeert een gnome gemeenschap. Kleine explosies, geschreeuw van frustratie en blijheid horen er allemaal bij. Er is geen enkel probleem dat niet opgelost kan worden en geen mechaniek te complex om te maken.

Fysieke beschrijving

Fysiek stellen gnomes weinig voor. Met een lengte tussen de 90cm en 125cm en een smal postuur zijn gnomes niet bepaald een spannende verschijning. Net als elfen, hebben gnomes puntige oren, al zijn die van gnomes meestal wat korter dan die van elfen. Gnomes hebben vaak wel een wat grotere neus waaraan ze goed te herkennen zijn. Qua haar en huidskleur zijn gnomes vrijwel gelijk aan mensen.

Cultuur

Voor gnomes is de wereld een grote puzzel die opgelost moet worden. Vrijwel alle gnomes zijn benieuwd naar hoe de wereld werkt. Bij sommige gnomes gaat dit om gigantische concepten zoals het mysterie van de goden en bij sommige gaat het om hele kleine concepten zoals hoe bijvoorbeeld brood gebakken wordt. Gnomes geven vrijwel niks om vechten en eigenlijk is alles erop gebouwd om zoveel mogelijk te kunnen experimenteren. Als er gevochten moet worden, kunnen gnomes in de ogen van sommige andere rassen bijzonder bruut uit de hoek komen, de gnomes zelf noemen dit zelf liever "efficiënt".

Relaties

Gnomes zijn slecht van vertrouwen. Andere wezens missen wat hen betreft de benodigde kennis en kunde om echt iets te kunnen betekenen voor gnomes. Wanneer je jezelf waardig aan een gnome kunt bewijzen, zullen ze nog steeds constant controleren of je waardig blijft en zul je het vertrouwen snel verliezen voor elke fout die incompetentie aangeeft.

Beastkin

Een marktplein, een hutje midden in het bos of een tentenkamp bovenop een berg. Op alle plekken waar dieren te vinden zijn, zijn er ook beastkin. Sommige beastkin zijn duidelijk te herkennen en voor anderen geldt dat er slechts hele kleine delen van het dier zichtbaar zijn.

Fysieke beschrijving

Beastkin zijn zeer divers. De gemiddelde lengte van de meeste beastkin ligt tussen de 150cm en 190cm, echter kan deze extreem afwijken als het gaat om combinaties van kleinere of grotere dieren. Qua uiterlijk lijken beastkin op een combinatie van de rassen die zijn samengegaan met een menselijk sausje wat betreft de lichaamsbouw. Omdat dieren heel divers zijn, zijn de beastkin net zo divers en dus zijn ze te vinden in allerlei soorten, kleuren en maten.

Cultuur

De meeste beastkin leven in groepen, dit hangt echter af van het dierlijke deel van de beastkin, Als het dier gewend is om alleen te zijn, zal de beastkin waarschijnlijk ook vooral in zichzelf gekeerd zijn. Wanneer beastkin leven in een groep, is er een alpha van de groep. De alpha van de groep bepaald veelal wat er gebeurt. Exact hoe deze alpha bepaald wordt, hangt af van het type beastkin, maar dit zal vaak zijn door bewezen leiderschapsvaardigheden.

Relaties

Beastkin zijn bereid om relaties op te bouwen met anderen, zolang deze anderen de balans van hun gemeenschap niet verstoren. Relaties kunnen daarom nogal eens op zich laten wachten, omdat de beastkin liever de kat uit de boom kijken om zeker te weten dat de groepsbalans behouden blijft. Bij onderlinge relaties tussen beastkin bepaalt het dierlijke deel vooral hoe relaties worden opgebouwd en wat er nodig is om vertrouwen te winnen.

Half-*ding*

Magische experimenten of simpelweg de liefdesbaby van twee verschillende rassen. Halven zullen bestaan zolang er liefde mogelijk is tussen verschillende rassen en/of er magische methoden mogelijk zijn om dingen te combineren.

Fysieke beschrijving

De meeste halven komen voort uit de verschillende veelvoorkomende rassen op de wereld van Vitus. Hierbij zie je toch dat de grotere bouw het vaak wint, waardoor de meeste halven zo'n 150cm tot 200cm groot zijn.

Cultuur

Halven hebben niet echt een eigen cultuur. Ze groeien ergens op en dit is bepalend voor de cultuur van het wezen. Halven worden over het algemeen niet geaccepteerd in de gemeenschappen vanwege de grote mate aan rassenhaat in de wereld. Hierdoor zijn halven vaak op zichzelf aangewezen of worden ze gedwongen om één helft zo goed mogelijk te verbergen om zo toch bij de gemeenschap van de andere helft te horen.

Relaties

Halven zijn zowel perfect als vreselijk voor het vormen van relaties. Aan de ene kant is een half-elf bijvoorbeeld perfect om een relatie op te bouwen met elfen. Aan de andere kant betekent het dat de elfen ook moeten dealen met de andere helft waar ze misschien niks mee te maken willen hebben. Dit maakt dat halven lang niet altijd aan de onderhandeltafel terecht komen.

Geloofsbewegingen

Dit hoofdstuk geeft een overzicht van de verschillende geloofsbewegingen op Vitus en de regels die daarbij horen.

Solus

De zon is de creatie en beeltenis van Solus. Solus zorgt ervoor dat alle levende wezens op Vitus kunnen groeien en leven. Het overgrote deel van de wezens op Vitus leeft, terwijl Solus aan de hemel staat. Hierdoor is deze geloofsbeweging de grootste die er op Vitus te vinden is. In sommige landen zijn gigantische kathedralen gewijd aan de verering van Solus.

Wat betekent geloof in Solus?

Solus staat voor velen als een symbool van kracht, energie en hoop. Voor veruit de meeste wezens is Solus de bron van energie die Vitus maakt tot wat het is. Zonder Solus groeien er geen gewassen en zouden wezens niet normaal kunnen werken door een gebrek aan licht. Geloven in Solus betekent dus dat hij elke dag terugkeert om Vitus te zegenen met zijn levenslicht.

Elke keer dat je je niet houdt aan de geboden van Solus, zul je zijn zegening niet meer krijgen en zal je levenslicht verder doven. Wanneer je levenslicht helemaal gedoofd is, is er geen hoop meer voor je ziel. Deze zal het licht van Solus niet meer kunnen vinden en dus zul je na je sterven voor eeuwig ronddwalen op Vitus op zoek naar rust. Daarnaast is Solus natuurlijk extreem krachtig en is hij in staat om alles te zien en te horen dat zijn licht bereikt. De kans is dus groot dat hij naast het intrekken van zijn zegening je ook op andere manieren zal straffen.

Geloven in Solus betekent niet per definitie dat geloof in Lunas of andere goden stom of verboden is. Zo zijn er velen die beide goden aanhangen of erkennen, dit geldt echter lang niet voor iedereen. Zeker de meer fanatieke gelovigen zullen ongelovigen verdoemen en hen niet langer met respect behandelen. De algemene consensus van de Solus volgelingen is dat Solus leven mogelijk maakt op Vitus en dat zonder hem alles zal sterven, daarvoor verdient hij dank en verering.

De geboden van Solus

Volgens de overlevering heeft Solus vier geboden gegeven aan Grootheer Abel, hij die leefde naar Solus zijn wil voor de openbaring.

Wees eerlijk en oprecht

Zolang je in het licht van Solus staat, mag je niet liegen of de waarheid verdraaien. Veel Solus aanhangers geloven echter dat ze wel kunnen liegen als ze binnen staan en/of in de schaduw zijn. Daar kan Solus ze immers niet zien en dus kan er dan best een leugentje vanaf.

Verspil energie van Solus niet

Solus geeft zijn energie voor iedereen en het is de bedoeling dat deze energie zo goed mogelijk wordt ingezet. Uitslapen en geen gebruik maken van het zijn levenslicht is uit den boze, ook als het de avond daarvoor laat is geworden.

Geef nooit op en vecht voor jezelf!

Solus blijft vechten voor iedereen, zelfs als het regent en de wolken zijn glorie proberen te onderdrukken. Dit betekent niet dat je altijd je gelijk moet proberen te krijgen. Het betekent vooral dat je niet over jezelf heen laat lopen.

Neem alleen rust wanneer nodig

Solus beschermt en zegent iedereen zolang zijn beeltenis aan de hemel staat. Ondanks de oneindige goedheid van Solus, duldt hij geen verspilling en dus verwacht hij dat zijn zegening optimaal benut wordt. Wanneer zijn beeltenis verdwijnt en zijn bescherming voor de dag ophoudt, is het toegestaan om te rusten.

De vertelling van het woord

Het onderstaande verhaal is het verhaal van de eerste verschijning van Solus. Dit verhaal wordt door priesters verteld tijdens praktisch elke viering in naam van Solus.

In die tijd waren er oorlogen. In die tijd waren vrienden schaars en waren dorpen op zichzelf aangewezen. Grootheer Abel had zijn mensen verenigd en een prachtig land gemaakt voor zijn inwoners. Dit was ook de tijd voor de sturing van Solus en ook de mensen waren verdeeld onder elkaar. Door deze verdeeldheid kwam het dat Xanar het land van Abel verafschuwde en probeerde zijn rijk ten gronde te richten.

Met het duister van de nacht viel Xanar de landerijen van Abel voor vele maanden aan. Vaders, zoons, moeders en dochters werden vermoord. Families uiteengescheurd en soms tot op de laatste persoon uitgeroeid. Na deze duistere maanden slaagde Abel erin om Xanar en zijn leger te vinden en voerde hij een aanval uit op een regenachtige dag.

Echter verliep de aanval niet volgens plan en Abel werd geforceerd om terug te trekken. Bij deze actie werd zijn paard fataal getroffen en stortte Abel met zijn paard ter aarde. Omsingelt door de vijand en alleen, liggend in de natte modder kon Abel slechts aan 1 ding denken. Abel verlangde terug naar de prachtige dagen die hij voor zijn mensen gecreëerd had. Terwijl Abel in gedachten zijn einde afwachtte, liep Xanar zelf op Abel af om hem de genadeslag toe te brengen.

Op dat moment werden de twee omgeven door een straal van vuur dat kwam van boven de regenwolken. Na enkele seconden hield het vuur op en stond slechts Abel nog waar ooit twee mannen gestaan hadden. Het wolkendek werd plots doorbroken en de zon begon te schijnen op Abel en zijn leger. In dit moment van vurige verlichting hoorde Abel de stem van Solus. Vanaf dit moment begon Solus met zijn sturing voor iedereen. Abel volgde de stem van Solus zonder twijfel en versloeg de rest van Xanar's leger, waardoor de mensen in zijn land weer vredig konden leven.

Organisatie van het geloof

Het geloof in Solus is niet centraal georganiseerd in Vitus. Het geloof is dusdanig oud dat er vele splintergroepen en aparte tradities zijn ontstaan die passen bij lokale gebruiken. De organisatie is overal op Vitus wel ongeveer hetzelfde geregeld in de vorm van een aantal rangen. Je bent gelovige, priester of hogepriester. Daarboven is zelden een extra rang te vinden, hoewel sommige heersers zichzelf boven alle priesters plaatsen als zijnde afgezant van een god. Afhankelijk van de plek of commune, zijn er bepaalde vereisten om hogepriester of priester te worden.

De grootste organisaties van het geloof in Solus zijn de kerk in Kukanon en de kerk in Gugnir. In Ydalon, de hoofdstad van Kukanon, staat een kathedraal ter ere van Solus en hem alleen. Dit is tevens de grootst bekende kathedraal die alleen aan Solus gewijd is.

Solariar in Gugnir is het grootst bekende kerkgebouw dat bestaat op Vitus. Dit gebouw is echter gewijd aan zowel Solus als Lunas. Keizer Faedar van Gugnir is de hoogste in de rangen van de kerk binnen Gugnir en daarmee staat geen enkele priester boven hem.

Plaatsen die aan Solus geweid zijn, zoals de kathedralen of vaste tempels, zijn herkenbaar aan het zonnelymbol boven elke deur. Daarnaast is het zo dat er veel glas in de gebouwen verwerkt is, waardoor het licht van Solus al zijn aanwezige volgelingen kan bereiken. In plekken waar glas schaars

is, kan dit worden weggelaten zolang er tenminste één opening is waardoor de priester in het licht van Solus staat.

Priesters van Solus

Zoals hierboven beschreven zijn er een heel breed scala aan priesters van Solus te vinden. Desondanks hebben de meeste priesters wel een aantal dingen gemeen. Zo hebben priesters vaak veel rode, gele en oranje tinten in de kleding die ze dragen en heeft die kleding ergens een zon als symbool. Daarnaast staan priesters van Solus erom bekend om ongevraagd in het openbaar te prediken. Solus priesters proberen waar ze komen kracht, energie en goede moed uit te stralen. Afhankelijk van de locatie die in de omgeving beschikbaar is, geven die priesters op vaste momenten preken of zijn ze een luisterend oor aan hen die dat nodig hebben. Voor een Solus priester geldt bovenal dat zolang het dag is, er geen onverdiend onheil zal plaatsvinden, omdat dat immers het moment is dat Solus regeert en straffen uitdeelt.

Naast deze veelvoorkomende overeenkomsten hebben de meeste Solus priesters ook twee extra geboden boven de geboden voor alle anderen.

Wees paraat bij zonsopgang

Voor priesters is het van groot belang dat zij de zonsopgang niet missen. Het eerste levenslicht van Solus is bedoeld voor zijn meest trouwe volgelingen, zoals het eerste licht bedoeld was voor Grootheer Abel. Dit licht helpt de priesters bij hun dagelijkse taken.

Help hen die in het licht leven

Hiermee worden wezens bedoeld die een goed leven proberen te leiden. Dat zijn namelijk de wezens die het verdienen. De wezens die stelen en bedriegen, worden gezien als de wezens van het duister.

Een typische Solus viering

Hieronder wordt een typische Solus viering beschreven. Zoals voor alle Solus onderdelen geldt dat er per ras en locatie natuurlijk verschillen zijn, echter hanteren de meeste groeperingen wel dezelfde structuur, omdat deze vanuit de oudheid is meegekomen. Een typische viering voor Solus vindt plaats bij zonsopgang, met de hoogste zon in de middag of tijdens zonsondergang. Solus vieringen vinden alleen binnen plaats als er te veel zicht op buiten is.

Welkomstwoord

Welkom iedereen, wat goed dat jullie hier allemaal zijn verschenen onder het aangezicht van Solus. Ik dank jullie voor het uitdragen van jullie geloof in Solus door jullie aanwezigheid hier. Laat ons gezamenlijk eer brengen aan de allerhoogste op dit mooie moment. Ik <NAAM> zal deze bijeenkomst voorgaan in naam van Solus.

Dankgebed van de Dageraad

Laat ons deze bijeenkomst beginnen met het dankgebed van de dageraad.

Allerhoogste Solus, wij danken u voor uw voortdurende aanwezigheid in ons leven. U geeft ons een reden om elke dag op te staan. U geeft ons momenten van rust. U geeft alles op deze wereld de kracht en energie om te leven!

Allerhoogste Solus, wij danken u dat u in goede en in slechte tijden onvermoeid uw licht laat schijnen over de wereld. Wij danken u voor uw prachtige licht in ons leven en danken u voor de oneindige wijsheid die u deelt met uw priesters.

Zonder uw licht zijn wij verloren, zonder uw licht kunnen wij niet bestaan.

Dank u Solus.

Vertelling van het woord

In die tijd waren er oorlogen. In die tijd waren vrienden schaars en waren dorpen op zichzelf aangewezen. Grootheer Abel had zijn mensen verenigt en een prachtig land gemaakt voor zijn inwoners. Helaas was dit ook de tijd voor de sturing van Solus en waren ook de mensen verdeeld onder elkaar. Zo kwam het dat Xanar het land van Abel verafschuwde en probeerde zijn rijk ten gronde te richten.

Met het duister van de nacht viel Xanar de landerijen van Abel voor vele maanden aan. Vaders, zoons, moeders en dochters werden vermoord. Families uiteengescheurd en soms tot op de laatste persoon uitgeroeid. Na deze duistere maanden slaagde Abel erin om Xanar en zijn leger te vinden en voerde hij een aanval uit op een regenachtige dag.

Echter verliep de aanval niet volgens plan en Abel werd geforceerd om terug te trekken. Bij deze actie werd zijn paard fataal getroffen en stortte Abel met zijn paard ter aarde. Omsingelt door de vijand en alleen, liggend in de natte modder kon Abel slechts aan 1 ding denken. Abel verlangde terug aan de prachtige dagen die hij voor zijn mensen gecreëerd had. Terwijl Abel in gedachten zijn einde afwachtte, liep Xanar zelf op Abel af om hem de genadeslag toe te brengen.

Op dat moment werden de twee omgeven door een straal van vuur dat kwam van boven de regenwolken. Na enkele seconden hield het vuur op en stond slechts Abel nog waar ooit twee mannen gestaan hadden. Het wolkendek werd plots doorbroken en de zon begon te schijnen op Abel en zijn leger. In dit moment van vurige verlichting hoorde Abel de stem van Solus. Vanaf dit moment begon Solus met zijn sturing voor iedereen. Abel volgde de stem van Solus zonder twijfel en versloeg de rest van Xanar's leger waardoor de mensen in zijn land weer vredig konden leven.

De geloofsbelijdenis

Laat ons vieren dat Solus besloot om ons een doel te geven in ons leven. Laten wij ons geloof hardop uitspreken opdat wij Solus eren.

Allerhoogste Solus, Wij geloven in uw macht en uw wil. Wij geloven in uw goede intenties en uw sturing voor de wezens van de wereld. Uw naam zullen wij prijzen en alleen uw naam verdient onze loyaliteit. Ons geloof in u is als de altijd weerkerende zon die u aan ons schenkt. Allerhoogste Solus, wij beloven uw gunsten niet te verspillen en gebruik te maken van uw wijsheid en energie voor altijd. Wij beloven te leven in woord en daad zoals u voorschrijft en accepteren elke straf voor onze misstappen. Allerhoogste Solus, wij geloven in u met heel ons hart en ziel.

Oproep

Beste aanwezigen dan is er nu tijd voor de oproep. Zijn er onder ons aanwezigen die een beroep willen doen op de goedheid van Solus? Denk hierover in stilte en als u besluit een oproep te doen, spreek dan zonder twijfel.

Allerhoogste Solus, wij bidden dat u de oproepen van de aanwezigen hier verhoord.

Gebed van Zonsondergang

Zoals gebruikelijk heeft elke dag ook een einde en zo ook deze bijeenkomst. Laat mij dit prachtige samenzijn beëindigen met het gebed van de zonsondergang.

Allerhoogste Solus, soms moeten wij ons zonder uw aangezicht redden. 's Nachts is het koud en donker zonder uw aanwezigheid, maar als alles duister is, bent u het licht dat brandt in onze ziel. Uw woord leidt ons verder en uw warmte blijft bij ons ook als wij alleen zijn. Ik vraag u om uw warmte en kracht uit te stralen over alle aanwezigen. Steun hen en een geef aan de oproepen van uw dienaren gehoor opdat zij een gezegend leven in uw naam kunnen leven. Aanwezigen, voor u geldt dat u deze kracht van Solus niet moet verspillen. Solus is genadig en kent geduld, hij zal echter niemand dulden die onoprecht omgaat met zijn energie en kracht. Gaat heen en verspreid de kracht, macht en energie van Solus.

Bijzondere gebeurtenissen en feestdagen

Binnen het geloof van Solus zijn een aantal bijzondere gebeurtenissen in iemands leven te kenmerken. Deze gebeurtenissen zijn, de geboorte, de trouw gelofte en de dood.

De geboorte

Eén van de tradities onder de Solus volgelingen is "De nieuwe dageraad". Dit gebruik vindt plaats bij de geboorte van een nieuw kind. De traditie schrijft voor dat het pasgeboren kind bij de eerstvolgende dagenraad zo hoog mogelijk gehouden moet worden om de zegening van Solus te ontvangen. Kinderen die het eerste daglicht missen zullen nooit trouwe volgelingen van Solus kunnen worden en zullen nooit priester kunnen worden.

De trouw gelofte

Deze traditie wordt ook wel de "Belofte aan het licht" genoemd. Deze belofte wordt gedaan wanneer 2 wezens de liefde tussen hen willen bezegelen met een extra zegening van Solus. In ruil voor de zegening van Solus beloven de partners dat zij in naam van Solus nieuwe volgelingen zullen maken en opvoeden in de naam van Solus en daarmee dus ook de rite van "De nieuwe dageraad" zullen vervullen.

Deze belofte wordt vaak gedaan tijdens een viering van Solus onder het toezicht van een priester. Het komt echter ook voor dat wezens deze gelofte juist als tweetal tegenover Solus en elkaar uitspreken in een privé moment.

De dood

Wanneer een gelovige van Solus komt te overlijden, wordt er geloofd dat Solus de ziel van de overledene zal zoeken en zal opnemen in zijn licht. Of de ziel gevonden kan worden door Solus is afhankelijk van de hoeveelheid levenslicht van de ziel. Dit betekent dat eenieder die zich goed aan de geboden van Solus heeft gehouden, eenvoudig gevonden zal worden door Solus, omdat deze immers nog veel levenslicht bezitten.

Om de overledene een extra kans te geven, vindt er vaak een bijeenkomst plaats met bekenden van de overledene. Deze bijeenkomst staat ook wel bekend als "Het laatste woord". Tijdens deze bijeenkomst herdenken en vertellen de bekenden alle momenten waarvan zij vinden dat de overledene zich als een trouwe Solus volgeling gedroeg. Aan het eind wordt het lichaam gecremeerd. Het idee hierbij is dat de goede woorden en het licht van het vuur Solus de goede kant op wijzen en de overledene een grotere kans heeft om gevonden te worden door Solus.

De personen die door Solus worden gevonden en opgenomen worden in zijn licht, zullen voor eeuwig leven in het licht van Solus. Zij zullen in staat zijn om te delen in de kracht van Solus en kunnen oordelen over de wezens op Vitus. De zielen die niet gevonden worden door Solus, zijn gedoemd om voor eeuwig op Vitus rond te dwalen en vreselijke pijn voelen van elke zonnestraal van Solus.

Feestdagen

Binnen het geloof van Solus zijn verschillende feestdagen, de meeste hiervan zijn afhankelijk van de locatie en groepering. Er is echter één dag die door alle Solus gelovigen wordt gevierd en dat is "De dag van verlichting". Deze dag valt op de laatste dag van de maand Juno. Op deze dag schijnt het licht van Solus het langst van alle dagen van het jaar en deze dag wordt vaak gebruikt om de hele dag te feesten.

Lunas

De maan is de creatie en beeltenis van Lunas. Lunas zorgt er dag en nacht voor dat alle wezens op Vitus een doel hebben. Voor velen is Lunas slechts een nachtwacht die het mogelijk maakt om ook 's nachts te leven. De volgelingen van Lunas zullen je echter vertellen dat Lunas dag en nacht alle wezens bijstaat waar nodig.

Wat betekent geloof in Lunas?

Lunas staat bekend als de godheid van kalmte, doorzettingsvermogen en eenheid. Geloven in Lunas betekent dat je gelooft dat vele handen licht werkt maken, mits deze handen allemaal aan hetzelfde werken. Zonder Lunas zou iedereen op zichzelf aangewezen zijn en zouden er constant ruzies zijn door heethoofden die hun gelijk proberen te halen. De volgelingen van Lunas zijn over het algemeen vrij tolerant voor allerlei wezens in de wereld waar rassenhaat aan de orde van de dag is.

Zolang je je aan de leefregels van Lunas houdt, zal hij er voor je zijn. Lunas zal je een doel geven en je vrienden brengen in je leven waar je echt op kunt bouwen. Lunas zal je de kalmte en het doorzettingsvermogen geven om elke situatie het hoofd te bieden. Voor Lunas aanhangers geldt dat de dood een thuiskomst is bij Lunas. Hij neemt de ervaringen van de overledenen op en zorgt ervoor dat de kennis die jij hebt opgedaan in je leven, wordt gegeven aan degene die het nodig heeft en verdient.

Lunas gelovigen erkennen praktisch allemaal het bestaan van Solus. Ze erkennen zijn nut, maar vinden de geboden van Solus niet bij henzelf passen. Natuurlijk geldt ook voor Lunas aanhangers dat er extremisten zijn die vinden dat Solus de plek van Lunas probeert in te nemen door hem te verdrijven tijdens de dag.

De leefregels van Lunas

Toen Lunas zichzelf voor het eerst openbaarde gaf hij een aantal leefregels mee om zijn sturing verder te verspreiden over Vitus.

Help je naasten wanneer nodig

Lunas is de stille kracht die altijd bestaat en helpt wanneer dat nodig is. Lunas verwacht van zijn volgelingen dat zij de handen zijn van zijn kracht en dat zijn volgelingen zijn kracht doorgeven aan hen die daarvoor hulpbehoevend zijn.

Leef proportioneel

Lunas geeft niet meer licht dan nodig gedurende de nacht, men moet kunnen slapen. Wanneer iemand altijd veel meer licht geeft dan anderen, zullen er naasten in de schaduw eindigen, omdat hun licht niet fel genoeg is. Er zijn momenten om te schijnen en momenten om te dimmen, zodat iedereen zijn deel kan bijdragen.

Oordeel kalm

Lunas openbaarde zichzelf voor het eerst aan een groep slaven. Hiermee werd aangegeven dat iedereen een kalm oordeel verdient. Dit betekent dan ook dat iedereen potentieel een vriend of een volgeling van Lunas zou kunnen zijn. Door kalm te blijven is de kans het grootst dat je de aanwezigheid van Lunas opmerkt en betere keuzes maakt.

De openbaring van Lunas

Uit de tijd van eindeloze oorlogen komt het verhaal van Lunas. Dorp na dorp werd gewetenloos verwoest, inwoners werden vermoord, verkracht of als slaaf verhandeld. Zo was ook het dorp Ghaol

veroverd en waren de overlevenden als slaaf verkocht. Als slaaf moesten ze vele gruwelijkheden ondergaan. Keer op keer werden ze op de proef gesteld, maar de inwoners uit Ghaol bleven samen en steunden elkaar voor zover het kon.

Wanneer mogelijk, kwamen ze samen in de rust van de nacht. Onopgemerkt door de vreselijke meesters die hen mishandelden zolang de zon scheen. 's Nachts was er een moment van rust en reflectie, maar ook tijd om gezamenlijk tot een ontsnapingsplan te komen. Het plan werd goed voorbereid en niks werd overhaast besloten.

Eindelijk kwam de nacht van het plan. De donkerste nacht was gekozen als moment van ontsnapping. Iedereen vervulde zijn rol tot het beste van zijn kunnen. De kinderen zorgden voor de afleiding van de poortwachters, terwijl de rest onopgemerkt door de poort naar buiten rende. Alles leek goed te gaan, tot één van de kinderen struikelde tijdens zijn sprint en een wachter het gezelschap zag. Als ware eenheid overmeesterde de groep slaven de wachter maar het was te laat, het alarm had geklonken. Al rennend werd het plan aangepast, gezamenlijk zouden ze het donkere bos intrekken in de hoop dat de wachters hen niet zouden vinden.

De tocht door het bos ging langzaam. Het was aardedonker en de groep moest elkaar bij de handen vasthouden om elkaar niet te verliezen. Terwijl de groep door het duistere bos trok, hoorden zij van achteren de groep wachters naderen die hen weer gevangen wilde nemen. Terwijl de groep wachters naderde, bleef de groep kalm en zoekende naar een uitweg. Op het moment dat het zeker leek dat de slaven gevonden zouden worden, scheen er plots een lichtstraal van de maan op de ingang naar een groot hol onder een oude boom. De slaven zagen dit licht als een teken en verborgen zich allemaal in het hol. Toen de laatste slaaf binnen was verdween de lichtstraal en openbaarde Lunas zich aan de slaven. Hij sprak tot hen, zij hadden zich als een waardig voorbeeld hadden gedragen in deze extreem moeilijke tijd. Hij zou de slaven verder leiden en zorgen dat ze tot het einde van hun tijd bij elkaar konden blijven zolang ze zich bleven houden aan de idealen die ze tot nu toe gekoesterd hadden.

Organisatie van het geloof

Het geloof van Lunas heeft geen centraal hoofd. Het fungeert als een soort spinnenweb waarbij er altijd wel een verbinding is met andere Lunas gelovigen en priesters. Zodoende staan priesters of gelovigen van Lunas eigenlijk nooit alleen als er echt een probleem is en komen er altijd anderen die bereid zijn om te helpen. Het is eigenlijk alleen mogelijk om een Lunas priester te worden indien iemand door andere priesters benoemd wordt tot priester. Dit is natuurlijk niet altijd te controleren maar vanwege het spinnenwebmodel zijn er meestal wel een paar gelovigen te vinden als er iets gecontroleerd moet worden.

Binnen het geloof zijn er geen echte harde rangen en wordt er eigenlijk alleen onderscheid gemaakt tussen priesters en volgelingen. Vanwege natuurlijk verloop is Lunalai in Harukinya uitgegroeid tot grootst bekende kathedraal waar Lunas vereerd wordt. De laatste jaren lijkt die plek dan ook de plaats waar de veelbesproken priesters nieuwe ideeën en overtuigingen de wereld in brengen.

Kerkgebouwen die aan Lunas zijn opgedragen, zijn erg wisselend gedecoreerd. Aan de ene kant van het spectrum is bijvoorbeeld Lunalai. Lunalai staat bomvol met prachtige standbeelden van wezens en oude priesters die vereerd worden. Gigantische kunstwerken die de pracht en praal uitstralen van Lunas zijn daar overal te vinden. De andere kant van het spectrum zijn de gewone huiskamers van Lunas priesters. Vele priesters houden de samenkomsten gewoon in de eigen woonkamer, op een plein of in een tuin. Kunst voor Lunas wordt vaak gemaakt op vrijwillige basis door kunstenaars die

zich kunnen vinden in de leefregels van Lunas. Hierdoor zijn de kerkgebouwen waar samenkomsten plaatsvinden, vaak mooi ingericht als de gemeenschap eromheen groot is.

Priesters van Lunas

Lunas priesters zijn niet altijd eenvoudig te herkennen. Wanneer ze reizen, zullen ze vaak geen herkenbare kledij dragen en zullen ze slechts symbolische amuletten of ringen dragen met symbolen van de maan. Wanneer een Lunas priester wel dienstdoet of zichzelf kenbaar wil maken, dan heeft hij/zij eigenlijk altijd zuiver witte of zilveren kledij aan, eventueel met het symbool van de maan.

Priesters van Lunas willen nogal eens een slechte naam krijgen binnen een gemeenschap. Dit komt doordat de priesters zich vooral inzetten voor zaken waar Solus priesters het laten afweten. Dit komt vanuit de overtuiging dat iedereen in de basis hulp verdient tot er een gedegen oordeel geveld kan worden. Hierdoor zijn Lunas priesters vaak te vinden bij dieven, moordenaars en ander gespuis dat door de meeste wezens verafschuwd wordt. Lunas priesters zien hun taak voor dat soort wezens als tweeledig.

Eenzijds zijn ze er om uit te zoeken of dat wezen zijn status wel echt verdiend heeft. Misschien heeft hij/zij helemaal geen moord gepleegd of heeft hij/zij alleen gestolen om niet dood te gaan van de honger. Als blijkt dat het wezen zijn status niet verdiend heeft, zal de priester zijn best doen om de naam van het wezen te zuiveren en hem te helpen een nieuw leven te beginnen.

Anderzijds, als blijkt dat het wezen zijn status wel verdiend heeft, zal de Lunas priester eenmaal aanbieden om het wezen te helpen als het zijn of haar leven betert en in naam van Lunas gaat leven. Als deze kans echter wordt afgeslagen, zal de Lunas priester ervoor zorgen dat het wezen ook binnen de Lunas gemeenschap niets meer te zoeken heeft om zo ook zijn eigen gemeenschap te beschermen.

Naast de leefregels voor gewone volgelingen hebben Lunas priesters twee extra leefregels.

Bescherm de gelovigen

Van Lunas priesters wordt verwacht dat zij het voortouw nemen als de Lunas gemeenschap bedreigd wordt. Hierdoor zie je bijvoorbeeld dat een groot aantal Lunas priesters redelijk bekwaam is in verschillende vechtvaardigheden. Daarnaast wordt er van priesters verwacht dat zij de gemeenschap ook op politiek vlak kunnen beschermen door het opbouwen van de juiste connecties.

Alles verdient een kans

Lunas wenst dat zijn volgelingen een eenheid zijn waarop gebouwd kan worden. Van priesters wordt verwacht dat ze het kaf van het koren scheiden en alles tenminste een kans geven om te bewijzen dat ze de hulp van Lunas verdienen.

Een typische samenkomst van Lunas

Hieronder wordt een typische Lunas samenkomst beschreven. Een samenkomst wordt vaak geleid door een priester, maar iedereen weet dat als hij/zij het van tevoren aangeeft bij de priester, dat hij/zij ook de samenkomst mag leiden. Een samenkomst vindt plaats vanaf het moment dat de maan zichtbaar is.

Woord van Welkom

Hallo iedereen, allereerst een hartelijk welkom voor iedereen die hier is voor ons samenzijn. Het moment is weer daar dat Lunas ons verblijdt met zijn aangezicht. Ik ben <NAAM> en zal jullie

voorgaan tijdens dit samenzijn. Laten we er samen weer een mooi moment van verzoening en reflectie van maken.

Schuldbekentenis

Wij zijn allemaal niet perfect. Iedereen dwaalt wel eens van de gebaande paden en zoekt de grenzen op. Helaas breken we daarmee het vertrouwen dat Lunas in ons gesteld heeft. Daarom vraag ik jullie om samen met mij de schuldbekentenis uit te spreken en daarmee onze fouten te onderkennen.

(Voorganger) Lunas, wij zijn hier samen in naam van uw woord en hopen dat u luistert naar uw volgelingen.

(Iedereen) Lunas wij hopen dat u luistert.

(Voorganger) Wij spreken hier de woorden van onze schande, tot onze grote spijt hebben wij gefaald om te leven naar het woord van Lunas.

(Iedereen) Lunas wij hebben spijt en hebben gefaald.

(Voorganger) Wij geven ons falen toe, wij hebben fouten gemaakt en schandelijk gehandeld in uw naam.

(Iedereen) Lunas wij hebben fouten gemaakt.

(Voorganger) Wij bekennen schuld en accepteren elke straf als gevolg van ons falen.

(Iedereen) Lunas wij accepteren elke straf.

(Voorganger) Lunas uw woorden zijn wijs en uw leer onovertroffen. Wij beloven beter naar uw woord te leven in al wat wij doen.

(Iedereen) Wij beloven ons leven te beteren.

(Voorganger) Wij hebben onze schuld bekend en zoeken naar kracht om onze beloften te volbrengen. Beste aanwezigen neem even een moment voor uzelf om uw beloften en uw zonden te overdenken.

De overtuiging

Omdat wij van elkaar kunnen leren en samen sterk staan, wil ik nu graag één van de aanwezigen vragen om zijn of haar overtuiging in Lunas uit te spreken. Als er niemand bereid is om te spreken, zal ik zelf uiteraard graag mijn overtuiging delen.

Ikzelf ben overtuigd van Lunas door precies wat hier nu plaatsvindt. Lunas heeft de kracht om wezens met elkaar te verbinden. Dit alles komt door één van de simpele lessen die Lunas ons leert, oordeel kalm. Door de tijd te nemen voor elkaar en door elkaar beter te begrijpen, is het mogelijk geweest dat er zo'n prachtige gemeenschap als de onze is ontstaan. Deze gemeenschap kan natuurlijk slechts blijven bestaan door de andere lessen die Lunas ons geeft. Namelijk, help je naasten wanneer nodig en leef proportioneel. Toen ik door mijn ouders in dit geweldige gezelschap werd geïntroduceerd, had ik natuurlijk mijn twijfels. Het idee van een rijke zakenman in een gigantisch landhuis is natuurlijk best aantrekkelijk, maar in mijn leven heb ik de liefde leren kennen die Lunas ons geeft. Die liefde inspireert mij om anderen dezelfde liefde door te geven en hier voor jullie te staan.

Aan iedereen die hier aanwezig is en weleens twijfelt of het een goed idee is om Lunas te volgen, zeg ik, probeer het opnieuw of probeer het voor het eerst. Oordeel kalm, kijk met een nieuw perspectief en laat je omgeven door de wijsheid van Lunas en zijn volgelingen. Waarschijnlijk verdwijnen je twijfels en raak je ook vervuld van de liefde van Lunas.

De uitleg

Mijn overtuiging komt natuurlijk niet zomaar uit de lucht vallen. Mijn overtuiging van de liefde van Lunas komt voort uit het eerste verhaal dat over hem verteld werd. Hoewel sommigen van jullie het verhaal misschien al kennen, zal ik het nogmaals verkondigen. Ik raad iedereen aan om te luisteren

naar de oorsprong van ons geloof. Ook lang overtuigden kunnen energie putten uit dit verhaal en misschien bemerk je zelfs iets wat je hiervoor nog niet begreep.

Uit de tijd van eindeloze oorlogen komt het verhaal van Lunas. Dorp na dorp werd gewetenloos verwoest, inwoners werden vermoord, verkracht of als slaaf verhandeld. Zo was ook het dorp Ghaol veroverd en waren de overlevenden als slaaf verkocht. Als slaaf moesten ze vele gruwelijkheden ondergaan. Keer op keer werden ze op de proef gesteld, maar de inwoners uit Ghaol bleven samen en steunden elkaar voor zover het kon.

Wanneer mogelijk, kwamen ze samen in de rust van de nacht. Onopgemerkt door de vreselijke meesters die hen mishandelden zolang de zon scheen. 's Nachts was er een moment van rust en reflectie, maar ook tijd om gezamenlijk tot een ontsnapingsplan te komen. Het plan werd goed voorbereid en niks werd overhaast besloten.

Eindelijk kwam de nacht van het plan. De donkerste nacht was gekozen als moment van ontsnapping. Iedereen vervulde zijn rol tot het beste van zijn kunnen. De kinderen zorgden voor de afleiding van de poortwachters, terwijl de rest onopgemerkt door de poort naar buiten rende. Alles leek goed te gaan, tot één van de kinderen struikelde tijdens zijn sprint en een wachter het gezelschap zag. Als ware eenheid overmeesterde de groep slaven de wachter, maar het was te laat, het alarm had geklonken. Al rennend werd het plan aangepast, gezamenlijk zouden ze het donkere bos intrekken in de hoop dat de wachters hen niet zouden vinden.

De tocht door het bos ging langzaam. Het was aardedonker en de groep moest elkaar bij de handen vasthouden om elkaar niet te verliezen. Terwijl de groep door het duistere bos trok, hoorden zij van achteren de groep wachters naderen die hen weer gevangen wilde nemen. Terwijl de groep wachters naderde, bleef de groep kalm en zoekende naar een uitweg. Op het moment dat het zeker leek dat de slaven gevonden zouden worden, scheen er plots een lichtstraal van de maan op de ingang naar een groot hol onder een oude boom. De slaven zagen dit licht als een teken en verborgen zich allemaal in het hol. Toen de laatste slaaf binnen was, verdween de lichtstraal en openbaarde Lunas zich aan de slaven. Hij sprak tot hen, zij hadden zich als een waardig voorbeeld hadden gedragen in deze extreem moeilijke tijd. Hij zou de slaven verder leiden en zorgen dat ze tot het einde van hun tijd bij elkaar konden blijven, zolang ze zich bleven houden aan de idealen die ze tot nu toe gekoesterd hadden.

Wat ik zo prachtig vind aan dit verhaal, is dat je echt kunt zien waarom Lunas deze slaven verkoos om zijn woord te verkondigen. Hij koos de groep die al door iedereen was verstoten en ter dood veroordeeld was. Zelfs op dit soort onverwachte plekken ziet Lunas wezens die zijn wijsheid verdienen.

Op talloze momenten had iemand uit deze groep slaven ervoor kunnen kiezen om buiten de gemeenschap een beter leven te kiezen. Iemand had het plan kunnen verraden aan de wachters. De groep had kunnen rennen en het vallende kind kunnen achterlaten. Een deel van de groep had kunnen rennen, terwijl de rest de wachter overmeesterde en tot slot hadden iemand de ketting van handen kunnen doorbreken in het duistere woud. Ondanks al deze verleidingen bleef deze groep slaven een eenheid en bleven ze kalm met iedereen een oplossing zoeken. Dit prachtige genootschap was daarmee verdient de eerste die de stem van Lunas mocht horen.

De dankzegging

Beste aanwezigen, we zijn alweer op het punt aangekomen waar het officiële gedeelte van onze samenkomst ten einde komt. Graag wil ik u uitnodigen om na deze samenkomst nog even de tijd te

nemen om vrienden en nieuwe personen uit de gemeenschap beter te leren kennen. Laten wij samen nog de dankzegging uitspreken voor Lunas.

(Voorganger) Lunas, onder het toeziend oog van uw beeltenis zeggen wij u dank. Wij zijn gesterkt door uw aanwezigheid en de aanwezigheid van uw gevolg hier. Samen zijn wij één als wij u danken.

(Allen) Lunas, wij danken u voor uw zegening, elke dag weer. Wij danken u voor de liefde die u schenkt aan de gemeenschap. Wij danken u voor de wijsheid die u ons schenkt in alle dagen. Wij danken u voor uw onuitputtelijke kracht voor uw gelovigen en danken u voor het geduld dat u elke dag met ons heeft.

(Voorganger) Als er nog aanwezigen zijn die een speciale dankzegging aan Lunas willen richten, dan is dit uw moment.

(Allen) Lunas wij danken u voor uw aanwezigheid bij dit samenzijn.

Bijzondere gebeurtenissen en feestdagen

De volgelingen van Lunas vierten een aantal speciale momenten in hun leven. Zo krijgen bijvoorbeeld de eerste nacht van openbaring, de trouw gelofte en de dood bijzondere aandacht.

De eerste nacht van openbaring

Nieuwgeboren kinderen van leden van de Lunas gemeenschap worden allemaal samengebracht op de eerstvolgende "Nacht van openbaring" (zie feestdagen aan het einde van dit hoofdstuk). De families van deze nieuwe kinderen worden middels de kinderen verbonden op een extra speciale manier. Van alle ouders wordt gevraagd om een belofte uit te spreken waarin ze beloven alle kinderen volgens de regels van Lunas op te voeden en de zorg te dragen voor alle aanwezige kinderen. Hiermee wordt gezorgd dat geen van de kinderen van Lunas zonder ouders op hoeft te groeien.

De trouw gelofte

Wanneer twee wezens samen door het leven willen gaan en daarbij de zegening van Lunas willen, kunnen zij een belofte voor Lunas uitspreken. De belofte wordt simpelweg de "Belofte van eeuwige trouw" genoemd. Het uitspreken van de belofte gebeurt vaak exclusief met de partner. Bij deze belofte zweren de partners trouw aan elkaar en vragen zij Lunas om de band tussen hen zo sterk te maken als de band tussen de slaven van de openbaring. Ook vragen zij Lunas om het doorzettingsvermogen om altijd te blijven luisteren naar de partner. Na de trouw gelofte zullen de partners in de eerstvolgende samenkomst van Lunas mededelen dat zij de belofte van trouw aan elkaar hebben uitgesproken.

De dood

Voor Lunas aanhangers geldt dat de dood een thuiskomst is bij Lunas. Dit wordt door gelovigen gebruikt als een moment om berichten door te geven naar reeds overledenen of aan Lunas zelf. Het lichaam van de overledene wordt in doeken gewikkeld en alleen het gezicht blijft vrij zodat Lunas zijn volgeling kan herkennen. Het lichaam wordt in een kist gelegd en in de kist worden spullen of berichten gestopt die de overleden persoon meeneemt naar Lunas. De kist wordt begraven en de plek wordt gemarkeerd met een steen waarop de naam van de overledene geschreven staat. Het begraven van het lichaam wordt samen met de rest van de gemeenschap gedaan en wordt ook wel "De laatste reis" genoemd. Volgelingen van Lunas maken hun begraafplaatsen voor andere gelovigen als plekken waar de verbintenis met Lunas extra sterk is.

Feestdagen

Afhankelijk van de Lunas gemeenschap zijn er vele feestdagen te vinden binnen het geloof van Lunas. Zo worden binnen gemeenschappen bijvoorbeeld sterfdagen of juist geboortedagen gevierd van verscheidene Lunas voorgangers die bijzonder veel invloed hebben gehad binnen de gemeenschap.

De feestdag die door alle Lunas aanhangers gevierd wordt is "De nacht van de openbaring". Deze feestdag valt altijd op de laatste dag van Decati. Naast de hierboven beschreven speciale gebeurtenis is dit voor alle Lunas gemeenschappen een moment van bezinning. Deze dag leggen de volgelingen alle eigen werkzaamheden neer en besteden ze de hele dag aan het helpen van anderen. Hiermee symboliseren de volgelingen de slaven die de eerste openbaring van Lunas mochten meemaken.

Babayanisme

Babayanisme is de jongste geloofsbeweging op Vitus en ook de kleinste. De hoeveelheid wezens die zich achter het Babayanisme scharen, groeit echter elke dag. Steeds meer wezens twijfelen aan de goden en deze twijfelaars vinden steeds vaker hun weg in het Babayanisme. De beeltenis die het meeste gehanteerd wordt door Babayanen is een simpele cirkel. Deze cirkel staat voor de compleetheit van de ziel die voor iedereen gelijk is.

Wat betekent het om een Babayaan te zijn?

Babayaan zijn betekent dat je in de kracht van je eigen ziel gelooft. De wereld wordt beheerd door wezens en elk wezen heeft een ziel waarvan sommige zielen sterker zijn dan andere. Babayaan zijn betekent dat je focust op je eigen krachten. Met de juiste sturing en onderwijs kan de ziel groeien en zullen je eigen krachten toenemen. Door verkeerd gebruik van je ziel zal je kracht afnemen of zul je zelfs sterven. Hoe en wat jij met je ziel doet, is volledig aan jou, het is immers jouw ziel en niemand anders heeft daar iets over te zeggen.

Babayanen zijn over het algemeen niet erg tolerant tegenover de andere geloven. Ze zijn ervan overtuigd dat er geen goden zijn die Vitus geschapen hebben of regeren. De goden zijn slechts verhalen van vroeger, bedacht om grote groepen wezens in bedwang te houden. Er is geen bewijs voor goden, maar er is meer dan genoeg bewijs voor het bestaan van zielen in de vorm van het beheersen van bijvoorbeeld magie.

Waar komt het Babayanisme vandaan?

Hoewel het onduidelijk is wie er precies met het idee van het Babayanisme begonnen is, zijn de meeste historici het erover eens dat een wezen met de naam Gleamfiddle de originele verspreider van deze geloofsovertuiging was. Het oudste geschreven werk over Babayanisme is gemaakt door deze Gleamfiddle en sinds het schrijven van dit werk is het aantal Babayanen gestaag toegenomen. Dit is echter lastig te bewijzen, omdat er geen perfecte registratie is van inwoners en geloofsovertuiging.

Het werk van Gleamfiddle had als titel "Baya Ya ism" en is uit lokaal dialect vrij vertaald naar "De ziel in jou". Dit boek is gevonden in wat nu Fixan is, niet heel ver van de plaats waar nu de universiteit van Fixan staat. Hierdoor wordt over het algemeen aangenomen dat het geloof vanuit Fixan verder over de wereld verspreid is. Deze aanname wordt bijgestaan door het feit dat het overgrote deel van de bevolking van Fixan aangeeft Babayaan te zijn.

Organisatie van het geloof

Het Babayanisme is de minst georganiseerde vorm van geloof op Vitus. Er zijn geen gebouwen, rangen of kledingvoorschriften gekoppeld aan het zijn van een Babayaan. Babayaan ben je zelf en je omgeving kan dat ook zijn of niet. Afhankelijk van hoeveel mede-Babayanen er zijn, organiseren ze zich in kleine gemeenschappen met als doel de verdere ontwikkeling van jezelf en je ziel.

Doordat er geen overkoepelende organisatie is en het geloof specifiek op het individu gericht is, wordt alles in het leven heel persoonlijk beleefd. Zo zijn er bijvoorbeeld geen feestdagen en speciale rituelen die door alle Babayanen gedaan worden.

De meeste Babayanen proberen hun ziel te versterken door middel van training. Deze training is, zoals eerder benoemd, voor elk wezen een persoonlijke ontdekkingsreis. Voor sommige is dit het fysieke lichaam tot het uiterste duwen, zodat de ziel binnenin zo veel mogelijk ruimte heeft om te kunnen groeien. Voor andere is dit vooral mentale training. Hierbij kan gedacht worden aan het leegmaken van het hoofd van gedachten en/of gevoelens, zodat de ziel zich niet met onzinnige

dingen hoeft bezig te houden. Er zijn ook Babayanen die, ondanks alle adviezen, via magische rituelen proberen om de ziel van anderen over te nemen en zichzelf op die manier te versterken.

Landen

Dit hoofdstuk geeft een overzicht over de verschillende landen op Vitus. Het beschrijft waar landen om bekend staan, maar ook prominente figuren of plaatsen binnen de landen.

Undek

Geloof	Leider	Economisch	Militair	Klimaat
Uiteenlopend	Niemand	Zwak	Zwak	Gematigd klimaat

De meeste andere landen kijken over Undek heen, omdat er geen eenduidige leider of regerend wezen is. Het gebied is verder bekend als een wetteloos gebied waarin vele kleine Huizen, Clans en Stammen proberen zo groot mogelijk te worden en heel Undek te veroveren.

Undek zelf is een redelijk ongerept stuk grondgebied. Er zijn veel bossen te vinden, maar ook dorre heuvels en lage bergen. Tussen al dit natuurschoon wonen zeker wel levende wezens en zijn er vele nederzettingen te vinden. De welvaart en het technologisch niveau van deze nederzettingen hangt sterk af van welke clan de nederzetting regeert.

Bekende plaatsen

Huis Stoïk, Een groot langhuis met bijgevoegde taveerne. Op zichzelf weinig noemenswaardig, ware het niet dat er zeer recent een oproep is gedaan door de leider van het huis aan iedereen die zich bij hem wil voegen. De oproep was uniek, omdat er geen eisen gesteld werden aan het ras van de gevraagde wezens.

Kukanon

Geloof	Leider	Economisch	Militair	Klimaat
Solus	Diederik-Jan-Pieter van Swendaelzwaaiierloge (Mens)	Sterk	Gemiddeld	Landklimaat

Georganiseerd land geleid door een democratische nobele senaat die, ondanks de vriendjespolitiek, het land prima weet te besturen op een manier waar het volk ook profijt van heeft. Zodoende is de welvaart in het land groot. Het land heeft goede contacten met Fixan en krijgt daardoor vele nieuwe innovaties en technieken snel mee. Het land heeft vooral een sterke grenswacht tegen Gugnir, want bij de oorlogszucht van hen willen ze absoluut niet betrokken worden. Geloof in Lunas wordt verafschuwd, omdat mensen dat zien als geloof in duistere plannen.

Er zijn zes grote adellijke families die een erfelijke senatorschap genieten. De zes grote adellijke families zijn: Swendaelzwaaiierloge, Hamilhold, Hayward, Stratphrey, Harbell en Blackster.

Elke zes jaar worden er opnieuw verkiezingen gehouden onder alle adellijke families om de nieuwe voorzitter te kiezen. Het is onmogelijk voor andere adellijke families buiten deze zes te verkozen worden tot de voorzitter, tenzij er een nieuwe familie door de senaat wordt toegevoegd aan de lijst. Naast deze zes families zijn er nog vele andere families bekend.

Alleen de voorzitter van de senaat of oud-voorzitter mag drie voornamen hanteren, verder is het normaal om als lid van de hoge adel twee voornamen te hebben.

Hoofdstad: **Ydalon**. Hier zetelt de voorzitter van de Senaat. Het is de grootste stad uit Kukanon en naast de Senaat is hier ook de grootste kathedraal van heel Kukanon te vinden.

Bekende plaatsen

Kreah is een belangrijke stad waar de landbouw uit de omgeving samenkomt en wordt verzameld. Na de verzameling en telling in Kreah worden de producten verder op transport gezet en verdeeld door het land. De adellijke familie Hamilhold heeft de meeste invloed in deze stad.

Puurts is de grootste havenstad van Kukanon. Praktisch alle handel met andere landen gaat via Puurts. De stad heeft een sterke poortcontrole om ervoor te zorgen dat er geen andere wezens dan mensen de havenstad verlaten naar de rest van Kukanon. De adellijke familie Swendaelzwaaiierloge heeft de meeste invloed in deze stad.

Lamil is de burcht, gebouwd op de grens met Undek. Men zegt dat Lamil het laatste punt van echte beschaving is vóór een doorreis naar Undek. De burcht heeft een redelijk aantal soldaten gestationeerd om eventuele aanvallen van de "barbaren" uit Undek af te kunnen slaan.

Kilart is één van de steden uit Kukanon met een eigen haven. Vanuit deze haven wordt de meeste handel met Fixan gedreven. De adellijke familie Hayward heeft de meeste invloed in deze stad.

Yano is een klein fort dat is gebouwd om een eventuele aanval vanuit Undek over het water tijdig aan te kunnen. Er gebeurt echter al jaren niks en het fort staat bekend als een paradijs voor smokkelwaar.

Okil is een oud fort dat geclaimd is door Kukanon om ook beslag te kunnen leggen op het eiland. Niemand weet hoe oud het fort is, maar het is voortreffelijk gebouwd en lijkt een onneembare vesting.

Amperda is een kleine havenstad aangrenzend aan de groene heuvels. De heuvels in de buurt van deze stad zijn een populaire plek om te jagen voor de nobelen van Kukanon.

Ykolmar wordt ook wel de opslagplaats van Kukanon genoemd. Deze stad bevat het grootste deel van de voorraden van Kukanon en een groot deel van de nationale handel verloopt via deze stad. De adellijke familie Stratphrey heeft de meeste invloed in deze stad.

Walada is een vesting die is uitgegroeid tot stad. Het oorspronkelijke doel van deze stad is de verdediging tegen een aanval vanuit Fixan. Omdat er al decennia geen aanwijzingen zijn voor een aanval vanuit Fixan, is deze stad verder gegroeid tot handelspost met Fixan. De adellijke familie Harbell heeft de meeste invloed in deze stad.

Garanon is een relatief nieuwe burcht die is gebouwd als centraal punt tegen een eventuele aanval vanuit Gugnir. Deze stad staat bekend om de grote hoeveelheid verdedigingswerken om de burcht. Deze zijn gebouwd om de stad goed verdedigbaar te maken ondanks dat deze op vrijwel vlak land gebouwd is. De adellijke familie Blackster heeft de meeste invloed in deze stad.

Tarnemar is een grensstad die is gebouwd als eerste verdediging tegen Gugnir. Vrijwel alle voorraden voor deze stad komen uit Garanon. Deze stad is eigenlijk een groot legerkamp waar de focus ligt op het trainen van soldaten en het maken van wapens.

Smogats is een kleine grenspost die is gebouwd om meer controle over de grens met Gugnir te krijgen.

Fixan

Geloof	Leider	Economisch	Militair	Klimaat
Babayanisme	Hoofdmeester Baedor Karfmis (Gnome)	Gemiddeld	Zwak	Poolklimaat

Een land waarin je eigen intellectuele capaciteit bepaald hoe belangrijk je bent. De vele academies van dit land proberen de mysteries van de wereld te ontrafelen. De Hoofdmeester van de centrale universiteit heeft een senaat en deze bestuurt, naast de centrale universiteit, ook het land. In het land wordt geloof in godheden gezien als een teken van domheid, desondanks wordt er wel onderzoek gedaan naar goden.

Hoofdstad: **Skildarvo**. Deze stad is het middelpunt van Fixan, ondanks dat het op de meeste noordelijke punt van het land ligt. Deze stad bestaat voornamelijk uit de universiteit van Fixan en de campus daarvan. De Hoofdmeester en senaat leven in deze stad alsmede iedereen die een soort van diplomatieke relaties met Fixan probeert te onderhouden.

Bekende plaatsen

Qurpla is een rijke stad waar vooral onderzoek wordt gedaan naar de zee en het ijs dat gevonden kan worden in de zeeën. Er wordt gezegd dat iedereen die geen toegang kan krijgen tot de universiteit, aansluiting zoekt bij de onderzoeken in Qurpla om zichzelf alsnog te kunnen bewijzen.

Lovostor is de oorlogsacademie van Fixan. Hier worden soldaten, magiërs en ambachtslieden getraind voor de oorlog. Hoewel Lovostor officieel geen legerbasis is, zijn er veel soldaten gelegerd.

Pilkardan is de enige echte militaire basis van Fixan. Vaak worden kinderen uit Fixan, die gedisciplineerd moeten worden, hier naartoe gebracht.

Upvalmir is een dorp waar een groot landhuis centraal staat. In het landhuis worden bijzondere bijeenkomsten gegeven. Volgens de traditie worden er elke 30 jaar 4 gezinnen uitgekozen die zorg dragen voor het landhuis en de bijeenkomsten.

Bunar is de stad voor mijnbouw in Fixan. De ijskoude en hoge bergen verbergen vele bijzondere materialen die de universiteit maar al te graag bestudeerd. Veel van de inwoners die niet geleerden zijn, worden hier aan het werk gezet.

Triinar is de grootste havenstad van Fixan. Vanuit Triinar gaan de boten naar Upvalmir en wordt de handel met Kukanon onderhouden.

Sulamar is een voorstad van Qurpla. In de voorstad wonen de wezens die niet zoveel hebben met de onderzoeken van het land. Het merendeel van het dorp vervult een simpel ambacht en neemt er genoegen mee dat ze het land assisteren door het te voorzien van eten.

Novalar is het onderzoekerseiland van Fixan. Sommige experimenten zijn dusdanig gevaarlijk dat deze niet uitgevoerd mogen worden op het vasteland. Novalar is de stad waar onderzoekers verblijven, terwijl ze bezig zijn met experimenteren. Vanwege de experimenten is in de stad ook een redelijke hoeveelheid soldaten gestationeerd.

Gugnir

Geloof	Leider	Economisch	Militair	Klimaat
Solus en Lunas	Keizer Faedar Ymachlinti (Elf)	Zwak	Zeer sterk	Landklimaat

Dit gigantische land is samengevoegd door oorlogen. De huidige leider van het land heeft met zijn leger steeds meer land ingenomen en onderwerpt iedereen die zich niet overgeeft met geweld. Het land wordt geregeerd door plaatselijke vorsten die aangewezen worden door de keizer van het land. De vorsten dienen de benodigde hoeveelheid nieuwe soldaten aan te leveren om de oorlog verder mogelijk te maken. Vele vorsten kiezen voor een dienstplicht, maar er zijn zeker ook vorsten uit de meer welvarende delen van Gugnir die soldaten ofwel de familie van soldaten betalen. Economisch is het land een puinhoop en is bijna alle werkverschaffing erop ingericht om meer oorlog mogelijk te maken. Op het moment is het land in oorlog met Harukinya.

Hoofdstad: **Zumdar**. Een grote stad die een buiten- en binnenring bevat. De buitenring bevat voornamelijk ambachtslieden, de binnenring is een militair trainingskamp. De keizer van Gugnir verblijft in deze stad als hij niet weg is voor het voeren van oorlog.

Bekende plaatsen

Solaria is de grootste bekende kathedraal op Vitus. De kathedraal is gebouwd voor zowel Solus als Lunas en er worden voor beide goden dan ook diensten georganiseerd. Het verhaal gaat dat keizer Faedar in deze kathedraal gezegend is door beide goden.

Kalodar is een middelgrote stad die voornamelijk dient als wachtpost en uitvalsbasis richting Harukinya.

Zulkvirdar is een middelgrote stad waar veel smeden en mijnwerkers leven. De belangrijkste stad voor Gugnir als het gaat om materialen voor het vervaardigen van wapens.

Evaldar is een stad waar veel mijnwerkers leven. De mijnen rondom Evaldar bevatten min of meer dezelfde speciale materialen die ook in Fixan te vinden zijn.

Ikvaldar is het centrale punt voor alle landbouw binnen Gugnir. Bijna al het land rondom deze stad wordt gebruikt voor de productie van voedsel die nodig is om het leger van Gugnir op de been te houden. De stad herbergt een groot aantal soldaten die streng toezien op de productie van het eten. Ook beschermen de soldaten de burgers zodat ze zo veel mogelijk kunnen produceren.

Okaldar is de grootste militaire stad van Gugnir en ook het centrale verdeelpunt van alle voorraden van Gugnir. Er wordt extreem zwaar gecontroleerd op smokkelwaar in deze stad. Ook worden hier de elitekrijgers van Gugnir getraind.

Mindaldof is een grenspost die op voormalig terrein van Harukinya gebouwd is. Hier leven voornamelijk krijgers die de grens met Monla en Harukinya bewaken. Het uitschot wordt vaak naar dit grensgebied gestuurd. Vanwege de historie met Harukinya zijn hier geregeld rebellen die willen dat de stad weer onder heerschappij van Harukinya valt.

Upaldof is een fort dat ooit toebehoorde aan een groep huurlingen. Na belegering is het fort overgenomen en is een deel van de huurlingen overgestapt naar Gugnir. Onder streng toezicht dient dit fort als opslag voor de grenspost Mindaldof en de havenstad Kuldof.

Kuldof is een stad die gebouwd is rondom het vissersdorp wat hier zelfstandig was. Uiteindelijk is deze stad uitgegroeid tot de enige havenstad van Gugnir.

Ivkaldof was ooit een klein dorpje met een kerk. Gugnir heeft dit dorp overgenomen en de toename van het geloof is sindsdien gegroeid. Voornamelijk priesters wonen hier. Omdat zowel Lunas als Solus vertegenwoordigd worden, is de stad soms een puinhoop.

Swaldof was ooit een zelfstandig houthakkersdorp. Inmiddels is het niet zelfstandig meer en wordt het met harde hand geregeerd. Hoewel het dicht bij grensgebieden ligt, wordt het niet echt goed beschermd door krijgers. Of dit met het bijzondere nabijgelegen bos te maken heeft of de inwoners, is niet bekend.

Monla

Geloof	Leider	Economisch	Militair	Klimaat
Solus	Koning Mian Purlz (Half-Kat)	Sterk	Zwak	Zeeklimaat

In dit land draait het leven vooral om de zee. Het land heeft het zeegebied tussen Undek, Kukonon, Gugnir en Leriza min of meer onder controle. Niet dat het de andere landen dwarszit, maar de andere landen weten allemaal dat ze het op het water nooit van Monla zouden winnen. De grenzen over het land zijn door Monla volledig dichtgegooid, vanwege de oorlogen waarin de aangrenzende landen verkeren en het wilt graag neutraal blijven. Deze grenzen wordt bewaakt door een aantal kleine legers, aangevoerd door sterke Paragon. Het land wordt bestuurd door een koning met zijn ministerraad.

Hoofdstad: **Ivarli**. Deze havenstad is de kracht van Monla. Hier worden goederen verhandeld en vanuit deze stad wordt veel handel naar Kukanon, Gugnir, Leriza en Harukinya gereguleerd, omdat het aan de zee midden tussen deze landen gesitueerd is. De stad wordt streng gereguleerd.

Bekende plaatsen

Avilkandur is een grote havenstad en tevens een fort wat goed bewapend is, waardoor er veel controle op de zee richting Gugnir is. Deze stad wordt veel minder streng gecontroleerd door de koning en staat bekend als een echte multiculturele stad met een grote onderwereld.

Minvold is een middelgrote havenstad waarvandaan voornamelijk overschot vanuit Jagnu verscheept wordt.

Jagnu is het landbouwhart van Monla. Praktisch alle materialen die nodig zijn voor bouw of het leger komen hiervandaan. Dit is tevens de stad die het leger van Monla bevoorraadt.

Leriza

Geloof	Leider	Economisch	Militair	Klimaat
Uiteenlopend	De senaat	Gemiddeld	Gemiddeld	Tropisch

Dit land is zeer verdeeld onder verschillende stadhoudersfamilies. Deze realiseerden zich dat ze samen moesten werken om een soort van slagkracht te behouden tegen de grotere omringende landen. Daartoe hebben de families een senaat in het leven geroepen die eens per half jaar uitspraken doet over zaken die het hele land aangaan. Elke familie mag daarbij een afgevaardigde aanwezig hebben om te stemmen, als een familie niet aanwezig kan zijn, hebben ze geen stem. Als inwoner heeft je welvaart vooral te maken met het gebied waar je woont en of dat goed beheerd wordt door de stadhouders. Het land heeft geen formeel leger, maar eigenlijk onderhoudt elke familie zijn eigen soldaten, waardoor het totale aantal aardig oploopt.

Hoofdstad: **Ibirtumul**. Een grote havenstad waar veel ambachten uitgevoerd worden. De meeste exotische producten worden hier geproduceerd en verscheept. Ibirtumul staat onder leiding van Zeidan Naxxremis.

Bekende plaatsen

Jamzul is een grote stad omringt door een prachtig bos. De meeste ruwe materialen voor het binnenland van Leriza worden in deze stad geproduceerd. Naast het produceren van materialen, worden hier nieuwe producten voor de export ontwikkeld. Jamzul staat onder leiding van Nadir Zul.

Dirzul is een havenstad die leeft van de visserij. Tevens is dit de stad waar de stadhoudersfamilies bij elkaar komen voor de halfjaarlijkse stemmingen. Elke familie heeft daardoor een groot huis in deze stad en er is te allen tijde een redelijke legermacht aanwezig. De stad staat onder leiding van Salem Sharpe.

Waegul is de stad in de heuvels van Leriza. Op deze dunbegroeide heuvels van Leriza is het leven hard en leven de wezens van dag tot dag. De grootste inkomsten voor de stad komen uit de mijnen waar de rest van het land afhankelijk van is. Waegul staat onder leiding van Arc Fade.

Estrag is de definitie van een vakantieoord voor nobelen van Leriza. De landerijen om de stad heen zijn vrijwel uitsluitend in gebruik voor landbouw en er gebeurt eigenlijk nooit wat. Hierdoor is Estrag in staat om veel voedsel te produceren en is het redelijk welvarend. Vele families hebben huizen in Estrag voor als ze even alles willen vergeten. Estrag staat onder leiding van Klyn Lobo.

Bengaal is meer een gigantisch kampement dan een stad, waar wezens tijdelijk verblijven om waren te verhandelen. Als je iets moet vinden in de wereld dan is het waarschijnlijk te vinden in dit kampement. Doordat het kampement steeds verder uitgroeide, zijn er ook steeds meer permanente gebouwen te vinden. Het kamp staat onder leiding van Echo Lynx.

Harukinya

Geloof	Leider	Economisch	Militair	Klimaat
Lunas	Keizer Aliamos Gaventrimal (Half-elf)	Sterk	Sterk	Landklimaat

Samen staan wij sterk, dat is het motto waarmee de keizer van Harukinya regeert. De keizer was onder de eerste wezens op Vitus die begon met het verenigen van volkeren om gebruik te maken van elkaars goede capaciteiten. Het land is groot geworden door vrijwillige aansluiting van andere volken die het idee hadden dat ze wel iets konden halen bij de steeds groter wordende alliantie. De keizer regeert met een ministerraad en deelt het land op in provincies. Daar is een provinciebestuurder aangesteld die terug dient te rapporteren aan de keizer. In het land wordt vooral Lunas aangehangen, omdat de keizer daar allerlei evenementen voor organiseert.

Hoofdstad: **Amulaswa**. Vanuit deze grote stad, met in het midden een enorm huis, wordt Harukinya bestuurd door de keizer en zijn ministerraad. Alle ministers zijn verplicht om hier te wonen, zodat de keizer korte lijnen kan houden voor het bestuur van het land.

Bekende plaatsen

Odullawa is een voornamelijk militaire stad die Zumashi en Hilumashi bevoorraadt. In de stad worden de militairen ook getraind. Vanwege de nabijgelegen bergen, voorziet deze stad zichzelf qua ruwe materialen voor het maken van wapens.

Pilvalawa is de enige stad van Harukinya die aan de zee ligt. De stad is erg welvarend, omdat hier alle goederen en personen langskomen die niet over het land binnen kunnen komen. Omdat de stad relatief afgelegen ligt van de andere grote steden van Harukinya, is de stad veelal op zichzelf aangewezen.

Zumashi is een grenspost waar voornamelijk militairen en mijnwerkers leven. Deze grenspost is tevens het laatste rustpunt voor hen die de bergen richting Bwonor willen trotseren.

Hilumashi is een grenspost waar voornamelijk militairen en mijnwerkers leven. Hilumashi fungeert als eerste plaats waar de meeste vluchtelingen en/of deserteurs uit Gugnir aankomen. Hiervandaan worden ze verder geholpen naar een andere plek in Harukinya.

Yilimashi is een stad die onder andere dient als opslag voor goederen vanuit en naar Pilvalawa. Tevens is dit de laatste stad voor hen die een bedevaart doen naar Lunalai. Door de vele gelovigen in deze stad, wordt het ook wel het verlichte middelpunt van Harukinya genoemd. Veel nieuwe technologieën voor Harukinya komen uit Yilimashi.

Karumura is een multifunctionele stad. De landerijen om Karumura worden gebruikt voor landbouw. In de heuvels worden belangrijke mineralen gedolven en het fungeert als de belangrijkste stad voor de handel met Leriza. De stad heeft daarnaast ook een groot aantal soldaten gestationeerd om te kunnen reageren op eventuele aanvallen uit Monla of Leriza.

Lunalai is een bedevaartstad waar voornamelijk priesters wonen. Alle belangrijke personen worden hier begraven in een tombe en meerdere evenementen worden hier georganiseerd uit respect voor Lunas.

Umalai is een stad die afgezonderd is van de rest van Harukinya. Harukinya houdt zich niet actief bezig met deze stad. De stad erkent en volgt de wetten van de keizer, maar vrijwel niemand in Harukinya heeft contact met personen uit Umalai.

Bwonor

Geloof	Leider	Economisch	Militair	Klimaat
Uiteenlopend	Gorkuk Ulonda (Ork), Udain Ramhammer (Dwerg)	Gemiddeld	Zeer sterk	Hooggebergte- klimaat

Strak militair regime van exclusief Dwergen en Orks, alle andere rassen zijn te zwak bevonden. Afwisselend regeert er een Orkleider of een Dwergenleider, waarbij degene die niet regeert een adviserende rol blijft houden. Ze houden zich op dit moment op in een bergachtig gebied, maar eigenlijk vertrouwd niemand erop dat ze daar nog lang zullen blijven.

Om het grote leger van voedsel te voorzien, is er in Bwonor een bijzonder grote productie van gewassen te vinden die onder de grond groeien. Gigantische delen in de twee grootste steden van het land, zijn geweid aan het verbouwen van gewassen die met weinig of geen licht onder de grond kunnen groeien.

Hoofdstad: **Zulwaldir**. Deze enorme stad en tevens fort is later de hoofdstad van Bwonor geworden. De vorige hoofdstad, **Uldival**, was militair gezien zwak en ontoereikend bevonden. Daardoor is deze stad gebouwd en benoemd tot hoofdstad. Zulwaldir ligt tegen een vulkaan aan en delen van de stad bevinden zich zelfs onder de grond richting de vulkaan.

Bekende plaatsen

Uldival is de voormalige hoofdstad van Bwonor. Een gigantisch fort gelegen aan de rand van een bos. Ooit werd door een leider besloten dat het niet goed genoeg te verdedigen was, waarna de hoofdstad en de regering verplaatste naar de nieuwgebouwde stad Zulwaldir.

Magie

Dit hoofdstuk beschrijft in het kort welke vormen van magie er bestaan op Vitus en hoe deze beleefd en gebruikt worden door de inwoners.

Mana

Magie is één van de belangrijkste krachtbronnen op Vitus. Deze rauwe kracht pulseert eigenlijk constant door de wereld heen in “pulsen”. Magiërs en/of wezens die in staat zijn om mana te vormen uit deze kracht voelen deze pulsen constant. Op hun eigen persoonlijke manier kunnen ze mana vormen uit deze pulsen. Afhankelijk van de magiër kan die mana vervolgens gebruikt worden om de meest wonderlijke spreuken te doen. Alle wezens die interacteren met de pulsen kunnen je vertellen dat de pulsen soms op bepaalde plekken zwakker, sterker of zelfs helemaal afwezig zijn. De aanwezigheid van de pulsen bepaald hoe eenvoudig het is voor een magiër om ruwe mana te tappen uit de pulsen.

Waarom de pulsen er precies zijn en wat nu de “juiste” of “beste” manier is om deze te gebruiken, is niet bekend. Vele wezens hebben hier een sterke mening over. Deze meningen wisselen zo sterk dat duidelijk is dat het gebruiken van magie is erg persoonlijk is.

Aspect Magic

Aspect magie is de meest gebruikte vorm van magie op Vitus. Door de grote meerderheid van de bevolking wordt Aspect magie gezien als de “correcte” vorm van magie omdat het de meest voorspelbare resultaten heeft.

Hoe wordt Aspect Magic gebruikt

Aspect Magic is eigenlijk het gebruik van gefilterde Mana. Door middel van een filter wordt van de gevormde mana alleen het stukje energie gepakt dat aansluit bij wat de magiër probeert te bereiken. Iedere magiër heeft hiervoor zijn/haar eigen filter, dit kunnen fysieke objecten zijn, maar ook de pure wilskracht of gedachtegang van de magiër. Het gaat er hierbij om de magiër zelf denkt de spreuk te kunnen uitvoeren. Voorbeelden zijn:

Mentale filters

- Focus op blije herinneringen voor genezing, nare herinneringen voor dood en verderf, water in de beekjes, aarde onder voeten, zielen en wezens in de omgeving etc.

Fysieke filters

- Sieraden, wapens, kleding, boeken, afbeeldingen, geschriften, kledij, schreeuwen, dansen etc.

Deze filters worden samen met een incantatie gebruikt door magiërs om tot de gewenste spreuk te komen. Filters hebben als functie om de ruwe mana te converteren naar mana die benodigd is voor de gewenste spreuk. Omdat iedereen zijn of haar gedachten op een andere manier structureert, zijn filters dus uitermate persoonlijk.

Zo wordt bij een ‘Fire Arrow’ bijvoorbeeld gedacht aan het branden van een kampvuur of bijvoorbeeld een uitbarsting van woede. Bij een ‘Cure wounds’ spreuk kan gedacht worden aan vers groeiend gras dat groeit over verdorde aarde of aan hoe een chirurg wonden geneest.

Wanneer het filter correct is toegepast en er bruikbare mana is voor de gewenste spreuk volgt die incantatie waarmee de magiër de spreuk zijn uiteindelijke vorm geeft. Deze incantatie is wederom persoonlijk maar kan ook gestandaardiseerd zijn wanneer de magiër bijvoorbeeld op een academie is

geschoold in magie gebruik. Het belangrijkste is dat de incantatie die houvast is voor de magiër om de spreuk vorm te geven. Bijzonder geoefende magiërs zijn in staat om incantaties te verkorten of zelfs helemaal te negeren omdat ze deze houvast niet langer nodig hebben.

Het leren van Aspect Magic

Er zijn natuurlijk vele manieren om aspect magie te leren beheersen. Op Vitus zijn verschillende instanties die scholing bieden in het gebruik van aspect magie. Het is echter ook mogelijk dat wezens zichzelf weten te scholen al dan niet met behulp van boeken of andere hulpmiddelen. Grofweg gaat het leren gebruiken van aspect magie altijd in de volgende drie stappen.

1. Het leren aanvoelen van de pulsen en die omzetten tot ruwe mana;
2. Leren hoe de ruwe mana omgezet kan worden door middel van filters;
3. Incantaties onthouden of creëren om zo het gewenste effect van de spreuk vast te leggen.

Pulsen voelen

Het voelen van de pulsen in de wereld is een kracht die vanuit de ziel van een wezen komt. Bij sommige is deze kracht aangeboren, bij sommige ontwikkelt deze kracht op latere leeftijd en bij verreweg de grootste groep wezens ontwikkelt deze kracht zichzelf nooit. Het voelen van de pulsen is niet iets dat aangeleerd kan worden, de ziel van een wezen kan het simpelweg wel of niet. De kans is groot dat je pas op latere leeftijd ontdekt dat je dit kunt als je ziel deze mogelijkheid bezit.

Wat wel aangeleerd kan worden, is het omzetten van de pulsen naar ruwe mana. Wanneer een wezen de pulsen kan voelen, kan dit wezen proberen om een deel van de puls naar zichzelf toe te trekken en zo de ruwe mana te gebruiken. Dit is een proces dat veel met voelen te maken heeft en vaak erg lastig te begrijpen is. Daarnaast kan het een pijnlijk proces zijn als de magiër te veel van de puls probeert aan te spreken of als de magiër de ruwe mana niet kan wegsturen. Ruwe mana is erg instabiel en als de magiër de kracht met slechte concentratie of een halve gedachte probeert te vormen, kunnen er gekke dingen gebeuren. Wanneer deze stap wordt uitgevoerd met een ervaren instructeur, kan de instructeur door middel van contact met de magiër de onstabiele ruwe mana wegsluizen.

Ruwe mana filteren

Wanneer een magiër consequent in staat is om uit de pulsen een vaste hoeveelheid ruwe mana te extraheren en dit zonder problemen weg te laten vloeien, kan het filteren beginnen. Ruwe mana is instabiel, bevat veel energie die niet nodig is en mogelijk ook energie die tegenwerkt om een gewenst effect te bereiken. Om alleen de nodige energie aan te spreken, moet de magiër leren om de ruwe energie te filteren en alleen het deel aan te spreken dat benodigd is.

Het zoeken naar de juiste manier van filteren kan een langdurig en frustrerend proces zijn. Doordat het filteren per persoon en per spreuk wisselt, is dit een proces van veel vallen en opstaan. Voor sommige is het vasthouden van het familie amulet en geloven dat de voorouders de juiste energie aanleveren een werkende oplossing voor alle spreuken. Andere moeten voor elke spreuk een ander mentaal filter gebruiken. Mentale filters zijn dus voor veel gebruikers verschillend per spreuk, maar kunnen vele vormen aannemen, de kunst voor de magiër hierbij is diep in zichzelf te graven en een heel persoonlijk filter ontwikkelen per spreuk. Hetzelfde kan echter natuurlijk ook bereikt worden door talloze uren proberen en studeren om standaarden in te prenten.

Incantaties

Nu dat er door middel van filtering relevante mana is voor de spreuk kan het effect vastgelegd gaan worden door middel van een incantatie. De incantatie bezegeld als het ware de filtering en het gebruik van de mana waardoor het echt een spreuk genoemd kan worden. Doordat de incantatie

constant is, is ook het effect van de spreuk constant. Wanneer de incantatie wordt onderbroken en daarmee de concentratie voor het gewenste effect verloren gaat, gaat ook de spreuk verloren. De magiër voelt hier vrijwel niets van behalve dat de mana verloren gaat.

Het leren van incantaties is meestal dus de meest eenvoudige stap van het leren beheersen van aspect magie. Het is een kwestie van herhalen en de incantatie één maken met het gewenste effect en daarmee de spreuk. Onder alle omstandigheden moet de incantatie hetzelfde effect geven, daarom wordt er in deze stap vaak met allerlei vormen van afleiding voor de magiër getraind.

Aspect Magic in de wereld

Hoewel Aspect Magic de meest voorkomende versie van magie is op Vitus, betekent dit echter niet dat het veelvuldig voorkomt, dat iedereen er mee bekend is, of dat aspect magiërs overal te vinden zijn. Verreweg de meeste inwoners van Vitus zullen zelf nooit magie beoefenen. Daar komt bij dat, afhankelijk van het land en de locatie, magiërs heel anders genoemd kunnen worden. Paladijnen van het licht, elementalisten en druïdes zijn bijvoorbeeld voorbeelden van mogelijke aspect magiërs.

Afhankelijk van de training van de magiër zal deze een erg verschillend leven leiden. Een aspect magiër die vele genezende spreuken heeft geleerd, zal terecht kunnen in een ziekenhuis of hospice wanneer deze een relatief rustig leven beschoren is. Zo zijn er ook vele magiërs die helpen met verschillende werkzaamheden zoals het aanleggen van wegen of het bouwen van huizen. Tot slot zijn er ook vele magiërs te vinden in de legers van de landen op Vitus om daar dodelijke effecten te veroorzaken. Al met al kun je aspect magiërs dus in alle hoeken van de wereld tegenkomen, maar zul je ze wel moeten opzoeken.

Omdat de aspect magiërs dus door alle lagen van de samenleving te vinden zijn, zijn er ook allerlei verschillende leerscholen. Verreweg de grootste hiervan is de universiteit in Fixan waar op een gestandaardiseerde manier scholing wordt geboden aan iedereen die toelating kan betalen en compatibel is met het lesprogramma. Naast deze grote universiteit zijn er echter een scala aan kleinere scholen te vinden door Vitus. Meestal hebben deze scholen een speciale status en komen er vele wezens op af om uit te vogelen of ook zij magie kunnen leren beheersen. Voor de meeste van deze wezens blijft dit echter een droom die niet uitkomt.

In de samenleving worden aspect magiërs over het algemeen met respect en een beetje angst aangekeken. Bekende en bewezen magiërs worden gerespecteerd en hulp van hen is welkom. Echter is magie voor het gewone volk lastig te begrijpen en daardoor is het lastig in te schatten wanneer de aardige magiër misschien toch ineens jouw geest overneemt.

Chaos Magic

Chaos Magic is een kracht die door velen niet begrepen wordt, omdat het lastig is om constant dezelfde effecten te bereiken. Afhankelijk van de beoefenaar is het zelfs onmogelijk om pulsen te voelen en ruwe mana te onttrekken op sommige dagen. Wanneer een chaos magiër echter in staat blijkt om wel iets te doen, kan het effect ongelooflijk zijn.

Hoe wordt Chaos Magic gebruikt

Fundamenteel is het gebruik van Chaos Magic hetzelfde als Aspect Magic. Er wordt bruikbare mana getapt uit de pulsen van Vitus en deze wordt gebruikt om een magisch effect te bereiken. Het belangrijkste verschil is dat chaos magiërs het gewenste effect proberen te bereiken zonder de mana te filteren en dus de ruwe mana proberen om te vormen tot een effect. Pure verbeelding en wilskracht worden door de magiër gebruikt in combinatie met de pulsen.

Chaos magiërs zijn als geen ander verbonden met de pulsen van Vitus. De pulsen en de kracht die daarmee uit Vitus komt, bepaald wat de chaos magiër aan effect kan bereiken. Omdat de pulsen van Vitus constant veranderen, veranderen ook de effecten die chaos magiërs kunnen bereiken. Deze band met de pulsen betekent daarnaast ook dat een storing of een verandering in de pulsen ongewenste bijeffecten kan hebben voor de chaos magiër. Van het ene op het andere moment kan een spreuk die normaal gesproken zou genezen, schade veroorzaken of kan een straal vuur net zo hard de magiër, als zijn beoogde doel raken. Met oefening kan de chaos magiër leren wat wel en niet mogelijk is, maar de nauwe verbinding met de pulsen zal altijd onvoorspelbaarheid blijven geven.

Het gebruiken van Chaos Magic is dus ongeveer als volgt te beschrijven.

1. Voel de pulsen en of het mogelijk is om ruwe mana te onttrekken uit de pulsen.
2. Voel aan de pulsen en laat ze je vertellen wat er mogelijk is met de mana in de pulsen.
3. Onttrek mana uit de pulsen voor het effect/de spreuk die je denkt gevoeld te hebben.
4. Richt de ruwe mana uit de puls en vorm het effect dat je denkt gevoeld te hebben.

Het leren beheersen van Chaos Magic

Het leren beheersen van Chaos Magic is geen eenvoudige opgave. Veel ervaren chaos magiërs zijn er niet, omdat de kans groot is dat er ergens een keer iets vreselijk mis is gegaan met het uitvoeren van een spreuk. Uiteindelijk komt het leren beheersen van Chaos Magic neer op het beter leren begrijpen van de pulsen uit Vitus.

De puls bepaalt of het mogelijk is om spreuken uit te voeren. Hoe sterker de verbinding met de pulsen, hoe groter de kans is dat je in de puls het juiste vindt om een spreuk uit te voeren. Daarbij komt dus heel veel oefenen kijken. Een beginnende chaos magiër is misschien wel sterk verbonden met de pulsen, maar weet nog niet wat er mogelijk is met de ruwe mana of speelt het helemaal niet klaar om mana te kunnen onttrekken uit de pulsen. Het is daarom van groot belang om zo veel mogelijk verschillende effecten te proberen te bereiken met de verschillende gevoelens die uit de pulsen komen. In feite is het daarmee dus leren herkennen wat er mogelijk is met welke puls.

Het voelen van de pulsen

Zoals eerder kort beschreven is een chaos magiër zeer nauw verbonden met de pulsen van Vitus. Deze verbinding is echter voor elke chaos magiër anders. Dit betekent dat niet elke chaos magiër op dezelfde dag dezelfde effecten kan bereiken. Er zullen dagen zijn waarin chaos magiërs de pulsen zelfs helemaal niet kunnen voelen of deze verkeerd aanvoelen waardoor mana onttrekken onmogelijk is.

Hoe sterker de verbinding van de chaos magiër met de pulsen, hoe kleiner de kans wordt dat de magiër de pulsen helemaal niet of slecht kan aanvoelen.

Zoeken naar mana

Wanneer het de chaos magiër lukt om succesvol de pulsen aan te voelen kan de chaos magiër de ruwe mana uit de puls proberen te onttrekken. Dit is een lastige stap in het leerproces, omdat het lastig in te schatten is hoeveel ruwe mana er uit de puls onttrokken kan en moet worden. Te weinig mana en de spreuk zal niet het gewenste effect bereiken, te veel mana en de spreuk zal het gewenste effect misschien wel bereiken, maar dan met wat (onbedoelde) extra's.

Daar komt dan nog bij dat de hoeveelheid mana niet persé de reden hoeft te zijn waarom een spreuk wel of niet lukt.

Zoeken naar een effect

Wanneer de chaos magiër dan is staat is om de puls aan te voelen en er ruwe mana uit te onttrekken, moet deze ruwe mana tot een effect omgevormd worden. Dit kan gezien worden als de meest lastige stap van het leren beheersen van Chaos Magic. Voor zover bekend, bevat ruwe mana namelijk alles dat nodig is om elk gewenst effect te bereiken, hierdoor voelt het voor beginnende chaos magiërs alsof ze alle effecten kunnen bereiken met de ruwe mana. Chaos magiërs moeten leren om het effect in de ruwe mana te lezen en meer ervaren chaos magiërs kun je daardoor goed herkennen aan de hoeveelheid effecten die ze kunnen bereiken. Deze stap wordt eigenlijk tegelijk uitgevoerd met het onttrekken van de ruwe mana uit de puls. Zo gauw als de mana uit de puls onttrokken wordt door de magiër, moet deze proberen te lezen wat het effect in de puls is en kan de magiër het effect proberen te vormen.

Het effect vormen

Tot slot volgt dan het vormen van het daadwerkelijk effect. Wanneer de chaos magiër de puls succesvol heeft aangevoeld, het gelukt is om mana uit de puls te onttrekken en de magiër denkt het juiste effect in de ruwe mana gelezen te hebben, komt de wilskracht en verbeelding van de magiër om de hoek. De ruwe energie moet vorm krijgen en verplaatst worden naar het doel van de magiër. Deze laatste stap is erg persoonlijk voor elke chaos magiër, ieders brein werkt anders en dus is dit vooral een kwestie van veel oefenen. Dit vele oefenen is voor een chaos magiër echter erg lastig, omdat het bijna nooit voor zal komen dat de puls en de ruwe mana die eruit onttrokken wordt, exact hetzelfde zal aanvoelen voor de magiër.

Chaos Magic in de wereld

Chaos magiërs zijn in alle uithoeken van Vitus te vinden, het grote probleem is dat deze wezens misschien zelf niet op de hoogte zijn van hun gave. Allemaal zijn ze sterk verbonden met de pulsen van Vitus en misschien zal het hen in een opwelling van emotie per ongeluk lukken om een magisch effect te bereiken. Omdat dit soort magie bijzonder onvoorspelbaar is, zijn wezens snel geneigd om dit soort chaos magiërs uit de maatschappij te verbannen. Niemand wil namelijk dat de plaatselijke kroeg afbrandt omdat Sjaak zijn biertje niet op tijd kreeg en daar een beetje boos over werd of dat de oogst spontaan verdorde, omdat Klaasje zich echt niet lekker voelt.

Maar zelf de wezens die beschouwd kunnen worden als getrainde chaos magiërs blijven een gevaar voor zichzelf en de omgeving. De sterke verbintenis met de pulsen zorgt ervoor dat er gewoon dingen gebeuren zonder dat de magiër zich daar bewust van is. Hierdoor zul je weinig chaos magiërs vinden in de hogere rangen van elke maatschappij en zullen bijvoorbeeld ook de chaos magiërs die onderdeel zijn van een leger, apart worden geplaatst van de rest.

De echt geoefende chaos magiërs zijn erg moeilijk te vinden, maar de wezens die voldoende invloed kunnen uitoefenen zullen met wat moeite vast in staat zijn om een krachtige chaos magiër te vinden. Chaos magiërs kunnen namelijk erg sterk zijn en effecten bereiken die aspect magiërs niet kunnen bereiken. Hierdoor komt het nog wel voor dat de chaos magiërs worden ingezet voor specifieke doelen.

Rituele magie

Rituele magie is net als Chaos Magic een onbegrepen kracht voor velen, behalve voor de ritualisten zelf. De mana die gebruikt wordt in rituelen kan vergeleken worden met de ruwe mana waarmee zowel aspect magiërs als chaos magiërs beginnen. Rituelen duren vaak langer dan een simpele incantatie en bevatten veel meer woorden en handelingen dan normale spreuken. Daarnaast komen er vaak meerdere fysieke katalysatoren kijken bij een ritueel zoals object of personen. Ondanks deze hogere moeilijkheidsgraad wordt rituele magie veelvuldig beoefend om effecten te bereiken die niet in bekende spreuken te omvatten zijn.

Hoe worden rituelen gebruikt

Ook rituele magie maakt gebruik van de pulsen die door Vitus stromen. Uit deze pulsen wordt de ruwe mana onttrokken op welke manier dan ook en deze wordt "vastgehouden" in een rituele vorm. Vaak heeft deze rituele vorm een fysieke representatie op de grond zodat het voor de ritualist eenvoudiger is om de kracht te sturen en duidelijke kaders voor het ritueel te stellen. Om deze kaders nog duidelijker te maken, worden er vaak speciale symbolen en vormen gebruikt in het ritueel. Ook de eventuele deelnemers en objecten zijn er om meer context en meer vorm te geven aan de vormloze ruwe mana die wordt gebruikt. De ritualist neemt de ruwe mana en gebruikt de context en het verhaal dat alle extra voorwerpen schetst en maakt daar samen met zijn eigen wilskracht een effect mee. Hiermee moet ook duidelijk worden dat deelnemen aan een ritueel dus niet zonder risico's is. Alle deelnemers zijn onderdeel van de energie die de ritualist aanwendt om het beoogde effect te bereiken.

Het moge hiermee duidelijk zijn dat een goed voorbereide ritualist meer context en meer duidelijkheid voor zichzelf kan verschaffen. Hierdoor zal het voor de ritualist eenvoudiger zijn om de ruwe mana vorm te geven zoals hij bedoeld heeft met de context. De kans bestaat natuurlijk dat de context volkomen helder is, maar dat er te weinig ruwe mana aanwezig is om het beoogde effect van de ritualist waar te maken. In dat geval is het resultaat voor de ritualist onvoorspelbaar te noemen. De meeste ritualisten durven dan ook geen echte garantie te geven op het resultaat dat behaald gaat worden door middel van een ritueel.

De stappen voor het uitvoeren van een (succesvol) ritueel zijn als volgt.

1. Maakt een rituele vorm waarin je de energie wil vasthouden. Deze vorm mag letterlijk alles zijn, zolang de ritualist denkt dat het duidelijkheid voor het ritueel verschaft.
2. Breng ruwe mana in de rituele vorm. De mana wordt door de ritualist binnen de vorm "vastgehouden".
3. Maakt zoveel mogelijk context en duidelijkheid die de ritualist omzet in een beoogd effect. Dit kan door middel van incantaties, objecten en of personen.

Hoe wordt iemand een ritualist

Net zoals het leren beheersen van de andere soorten magie op de wereld van Vitus, is het niet eenvoudig om te leren hoe rituele magie gebruikt wordt. De mogelijke effecten zijn vrijwel oneindig maar mede daardoor is het bijzonder lastig om te leren begrijpen welke exacte handelingen goed of fout zijn. Het voordeel voor ritualisten in tegenstelling tot de andere vormen van magie, is dat de ritualisten zelf de ruwe mana niet uit de pulsen hoeven te onttrekken. Ritualisten moeten alleen leren hoe ze de ruwe mana kunnen aanvoelen en sturen binnen de rituele vorm die ze voor ogen hebben. Wezens worden dus niet geboren als ritualist en leren deze vaardigheid vaak van het bijwonen of meedoen aan rituelen van andere ritualisten.

Rituele vormen en context maken

Allerleest moet een aspirant ritualist een rituele vorm leren maken. Deze vorm wordt (zeker in het beginstadium) vaak fysiek weergegeven met een cirkel op de grond. Binnen die fysieke representatie moet de ritualist zich meester voelen over alles dat zich binnen de vorm bevindt.

Nadat de fysieke representatie gemaakt is wordt er gewerkt aan het maken van de context. Zo worden bijvoorbeeld kaarsen neergezet die de ritualist beter laten focussen. Er worden symbolen getekend die de ritualist linkt aan het gewenste effect en/of er worden deelnemers toegevoegd die eventueel zelf ook energie kunnen bijdragen. Energie moet hier heel ruim gezien worden, zo kunnen de deelnemers bijvoorbeeld simpelweg woorden spreken die bijdragen aan het ritueel of kunnen ze concreet ruwe mana bijdragen.

Het leren maken van de juiste rituele vorm en context wordt vaak geoefend zonder dat er daadwerkelijk ruwe mana in een ritueel wordt vastgehouden. Zo kan een beginnende ritualist leren en oefenen zonder dat er potentiële nadelige effecten teweeg worden gebracht.

Ruwe mana "vasthouden"

Wanneer de ritualist door heeft hoe deze zichzelf comfortabel voelt in zijn rituele vorm en deze goed instaat is om context te vormen, kan deze gaan leren om daadwerkelijk een ritueel uit te voeren waarbij ruwe mana betrokken is. Dit is verreweg de meest lastige stap voor de meeste ritualisten. Voor de ritualisten die zelf ruwe mana uit de pulsen van Vitus kunnen tappen, komt deze stap meestal natuurlijker, maar het blijft lastig om de mana vast te houden voor de duur van het ritueel.

Ruwe mana is bijzonder instabiel en vluchtig. Indien de ritualist niet volledig geconcentreerd blijft op het ritueel, kan er een effect vormen dat onbedoeld voortkomt uit de gedachten van de deelnemers en de context die geschetst wordt. Daarnaast moet een ritualist leren om grote hoeveelheden ruwe mana te controleren. Wanneer er direct geprobeerd wordt om grote hoeveelheden mana te controleren door een onervaren ritualist, zal deze duidelijk merken dat zijn lichaam en geest het lastig vinden om de energie in de vorm te houden. De ruwe mana zal alleen in de vorm blijven indien de ritualist overtuigd blijft dat deze meester is over alle objecten en energie in de vorm.

Effect bereiken

Wanneer de ritualist in staat is om langere tijd energie in de rituele vorm te houden, kan deze beginnen met het vormen van het effect. Ondanks dat de ritualist vaak zelf volkomen helder heeft wat het gewenste effect moet zijn, is het lang niet altijd mogelijk om dat ook te bereiken. Alle energie binnen de rituele vorm wordt immers meegenomen in het vormen van het effect. Daardoor is alle context en zijn alle gedachten van deelnemers van belang en zal de ritualist aan de energie binnen zijn vorm moeten aanvoelen wat de mogelijkheden zijn. Hiervoor zal bijzonder veel geoefend moeten worden, omdat er zoveel variabelen aanwezig zijn tijdens rituelen. Wat elke ritualist weet is dat grote intense effecten veel meer ruwe mana vereisen.

Rituelen en ritualisten in de wereld

Rituele magie wordt nog veelvuldig op de wereld van Vitus beoefend, van stamoudsten tot hofmagiërs voor de allerrijksten. Omdat rituele magie een oneindige hoeveelheid aan effecten kan bereiken en vaak stabiel is dan Chaos Magic, zijn geoefende ritualisten erg waardevol. Daarbij komt ook nog eens dat ritualisten vaak relatief grote hoeveelheden wezens kunnen beïnvloeden met een ritueel, waar het voor andere magiërs vaak om enkele wezens gaat. Echter zijn de kosten die verbonden zijn aan dat soort rituelen ook een stuk hoger dan die van de meeste spreuken. Vaak wordt er door meerdere wezens ruwe mana bijgedragen en moeten er ook nog allerlei (exotische) voorwerpen in het ritueel worden bijgevoegd voor het gewenste resultaat.

Omdat de verscheidenheid aan ritualisten zo groot is, kan het ook ingewikkeld zijn om een goede leermeester te vinden. Elk wezen bereikt op zijn eigen manier de context die nodig is voor een ritueel en goede effecten. Welke deelnemers bijdragen aan het ritueel bepaald welke energie aanwezig is. Onder andere deze factoren maken het dat bijvoorbeeld (oude) literatuur onbruikbaar is voor de ene ritualist en ontzettend bruikbaar voor de andere.