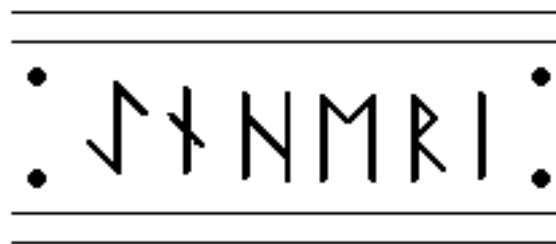


Einheri
5. De Atlas Einheri



Versie 6.0

Dankwoord

Einheri had niet tot stand kunnen komen zonder de volgende personen en verenigingen; Attila, Yurth van Bleda, Geart Klooster, Marco Oostendorp, Mijntje van Paridon, Joost Huttenga, Menno Dijkstra, Rob Buurman, Renee Scheerder, Kristan Kits, Marco van der Spek en Bram Hagedouw.

Mensen die in dit lijstje misschien vergeten zijn maar wel hebben geholpen; ook jullie hulp wordt erg gewaardeerd; bedankt!

Bedankt! Zonder jullie hulp en inzet was Einheri er nu niet.

de Spelleiding van Einheri

Over dit regelsysteem

Einheri werkt voor haar regelsysteem met een set van vijf documenten:

1. Het Nieuwe Leven
Bent u op zoek naar iets nieuws? Vlot het allemaal niet meer in de werkelijkheid? Begin dan opnieuw bij Einheri.
Dit document bevat: de algemene regels voor het evenement (zowel IC als OC), een beknopte lijst van de meest belangrijke calls, de handleiding voor het maken van een personage, en de rassen zoals deze beschikbaar zijn voor spelers.
2. Een Cursus Voor Gevorderden
“Hoe doe ik dat?” En zo’n kleine tweehonderd andere belangrijke vragen en antwoorden!
Dit document bevat een overzicht van alle beschikbare vaardigheden.
3. De Zelf-Immolatie Gids
Altijd al eens u zelf, of anderen, op willen blazen? Lees deze gids en begin uw leven met een knal! Deze gids bevat informatie over Magier spreuken, Priester Spreuken, Sjamanistische Gaves en Rituelen.
4. Twaalf Ambachten, Dertien Ongelukken
“Ik wil een magisch zwaard” en dertien andere 5-stappen plannen.
Je kunt hier alles in vinden over: Ambachten, Reparatie Vaardigheden, Componentenkennis, Alchemie en Maak Magisch Voorwerp.
5. De Atlas Einheri
Hier vindt u ‘alle’ informatie over de wereld van Einheri en de wonderlijke wezens die erin leven. Geschreven in duidelijke taal die zelfs de aardigste Aeran begrijpt. Wij raden personages van Aarde aan dit niet te lezen.

Inhoudsopgave

1. De Geschiedenis van Einheri	6
1.1 Geloof.....	6
1.2 Magie.....	7
1.3 Handelsfamilies	9
1.4 Verscheuring.....	10
2. Geografie.....	12
2.1 De Grote Steden	13
Pandemonium.....	13
Westerpoort.....	13
Telvan.....	13
Oosterpoort.....	14
Nue Hoffnung.....	14
Naarstad	14
Risland	14
Fornkaap	14
Sohylan	15
Nachtenvaak.....	15
2.2 Kirmor's Velden.....	15
2.3 Girbrandur Zee en de Eilanden.....	15
2.4 Berg, Woud en Woestijn.....	16
2.5 Ovatosh Arak	16
3. De Goden en Geloof	17
4. De Grote Machten.....	19
4.1 De Magiërs Academie.....	19
4.2 De Priesters	20
4.3 Het Verbond van Versus	20
4.4 Het Broederschap van de Vier.....	21
4.5 De Verenigde Handelsfamilies	21
4.6 Het Leger van Thimodesa.....	22
5. Orde en Veiligheid.....	22

Wat volgt is een overzicht van de kennis die de gemiddelde Einheriaan over de wereld heeft. Dit is kennis die komt van jaren leven op Einheri, dus afhankelijk van hoe lang je personage er al woont, kun je verkiezen om dit al dan niet te lezen.

1. De Geschiedenis van Einheri

1.1 Geloof

Het verre verleden van Einheri is gehuld in mysterie. Enkel in verhalen en legenden vind men soms nog aanwijzingen naar wat er ooit geweest kan zijn. Het meest bekende van deze verhalen staat beschreven in het heilige schrift van de Vijf: het Dubbele Boek.

Het Dubbel Boek spreekt van de creatie van Einheri en het ontstaan van de Vijf Goden, toen bekend als de Vijf Folken. De tijd begon met de Oergodin, wiens naam, als zij die al had, lang verloren is gegaan. Tegenwoordig noemt men haar simpelweg Haar. Zij maakte het ultieme offer en kerfde uit haar eigen essentie de Vijf.

De Vijf namen Haar gebroken lichaam en smeden samen Einheri en de rest van Creatie. De Vijf waren echter nog jong en onervaren en buiten hun visie om klonterden de ongebruikte resten van Haar samen tot een tweede wereld: Aarde. Wat Aarde precies is, is nog altijd onbekend. Het lijkt onmogelijk om er contact mee te leggen en wezens die beweren er vandaan te komen worden vaak voor gek verklaard.

De tijden na creatie zijn onstuimig en onbekend. Van de weinige bronnen die er te vinden zijn over deze periode is er geen enkele betrouwbaar. Veel spreken over veel strijd en enorme veldslagen, maar tussen wie en waarover is onduidelijke.

Het Dubbele Boek spreekt over ontelbare eeuwen later. Einheri is gefragmenteerd. De vele rassen leven in individuele stammen, geleid door sjamanen. Hoe deze sjamanen het geloof in en het vereren van de voorvaderen invullen verschilt van stam tot stam. Geen van allen geloven echter nog in de Vijf; hun namen zijn slechts bijzaken in veel scheppingsverhalen.

Met de komst van de Ware Profeet veranderde alles. De blik van de Vijf viel op een stam nomadische Alojar uit het gebied wat men tegenwoordig de Woestijn van Alhar noemt. In hun midden werd Isam Luming geboren en onder het waakzame oog van de Vijf groeide de jongen snel op tot knul. Toen de jongen een man werd, schiep Siilfe, de Godin van het Leven, een perfecte Alojar met de naam Deidre. Deidre kwam tot Isam met een boodschap en samen reisde zij naar de Wouden der Silte, waar Isam tot de Vijf kwam.

Isam, gevuld met de wil van de Vijf, verliet de Wouden der Silte en begon. Binnen een enkele maand had hij alle stammen van de Woestijn van Alhar verenigd onder zijn leiderschap en Deidre tot zijn vrouw genomen. Gekroond als Profeet van de Vijf verspreidde Isam Luming de waarheid en roeide het Sjamanisme uit waar hij ook ging. Het moge immers duidelijk zijn dat Sjamanisme een abominatie is, een heidens geloof wat de Vijf onteert en hun rol als Makers en Hoeders van Creatie onderkent.

Al snel kwam heel Einheri samen onder het leiderschap van de Ware Profeet en verwierp het sjamanisme. In de warme boezem van de Ware Profeet verboederde de wereld ook en het tijdperk van isolatie kwam ten einde. Niet langer leefden rassen apart van elkaar, naast elkaar en langs elkaar. Dorpen en later enorme steden verrezen uit de grond en alle rassen waren er welkom en handen er een plaats.

Toen zijn Heilige Missie bijna ten einde was, verdween Isam Luming. In zijn strijd tegen de laatste sjamanen, verscholen in het gebied dat men tegenwoordig Kirmor's Velden noemt, werd Deidre hem ontnomen door de hand van een Sjamaan. Verscheurd en vol Heilige Furie trof Isam deze sjamaan en zijn gevolg op het slagveld - en verdween.

Men sprak en zei dat Isam gevallen zou zijn, maar noch zijn lichaam, noch dat van de sjamaan, zijn ooit gevonden. Tegenwoordig weet men beter. Het was immers Kirmor zelf die de pijn en het gemis van Isam begreep. Het was immers Kirmor zelf die de profeet bij de hand nam. Het was immers Kirmor zelf die hem mee voerde. Het was immers Kirmor zelf die hem herenigde met Deidre.

Na de verdwijning van Isam Luming werd besloten een raad op te zetten. Deze eerst raad had veertien leden en uit hun midden kozen zij de leider van de wereld, alle priesters en het geloof in de Vijf. Deze priester kreeg de titel Prefect en werd geaccepteerd door alle Goden. De dertien resterende werden zijn vertrouwde adviseurs als Raad van Dertien. Sindsdien gaat het nog altijd zo, al zijn er natuurlijk vele raadsleden en Prefecten geweest sinds de tijd van Isam.

1.2 Magie

Magie en Einheri zijn al zo lang men zich kan herinneren onlosmakelijk verbonden, het mag dan ook niet vreemd zijn dat, met genoeg oefening en een goede leraar, zelfs de simpelste poepschepper de meest krachtige spreuken kan leren beheersen. Natuurlijk zijn er, zoals met alles, altijd wel wezens met een bijna onnatuurlijk talent voor magie.

In het moderne Einheri is het beoefenen van magie doorgaans illegaal. Het gebruik van spreuken zonder precies te weten wat je doet kan ontzettend gevaarlijk zijn voor jezelf en de wezens om je heen. Priesters en andere wetshandhavers rekenen dan ook meestal erg snel af met deze zogenaamde Klusjesmagiërs en Kruidenheksen.

Voor het legaal beoefenen van magie moet de magiër lid zijn van de Magiërs Academie: een monolithische organisatie met campussen in alle grote en veel van de kleinere steden van Einheri. De grotere campussen van de Magiërs Academie zijn enorme torens en de Academie word dan ook meestal simpelweg de Toren genoemd.

Om de huidige positie van magiërs in Einheri goed te begrijpen moeten we naar de geschiedenis kijken. De ontwikkeling van de Toren loopt bijna parallel aan het ontstaan van het geloof in de Vijf.

In de tijd voor Isam, toen de rassen nog gescheiden in hun eigen stammen leefden, waren magiërs vaak solitaire wezens. Magie zoals wij het kennen stond nog in de kinderschoenen en ook het overdragen van kennis gebeurde vaak niet. Magie was hierdoor erg gevaarlijk en onvoorspelbaar en voor de veiligheid van de stam werden wezens met een sterk magisch talent dan ook vaak al vroeg uit de stam verbannen.

Heel soms wist een solitaire magiër door een combinatie van geluk en inzicht toch lang te overleven en veel kracht te verzamelen. Deze potente magiërs hadden voor veel stammen een enorme strategische waarde en een goede magiër zat dan ook zelden zonder bondgenoten.

Toen Isam Luming de stammen verenigde en rond de Tempels van de Vijf de eerste dorpen en later verschenen, veranderde de positie van de magiër in de samenleving. Door de grote concentratie wezens in een vrij beperkte ruimte konden wezens met magische potentie makkelijker contact leggen en kennis delen. Al snel werden spreuken gestandaardiseerd en ontstonden de eerste gildes voor magiërs, de zogenaamde Cirkels der Magiërs. Door een gebrek aan contact tussen de steden en dorpen onderling waren de verschillen tussen de Cirkels echter vaak erg groot.

Na verloop van tijd besloten de hoofden van de Cirkels van de vier grootste steden de handen in een te slaan en een grotere, inter-stedelijke Cirkel te vormen. Deze Cirkel kreeg de naam de Academie der Magiërs. Al snel werden het gedachtegoed van de Cirkels samen gevormd tot een nieuwe, overkoepelende filosofie en de Academie werd het centrum van het magische onderzoek in Einheri. Veel van de kleinere Cirkels sloten zich, al dan niet vrijwillig, aan bij de Academie der Magiërs. De Cirkels die dit niet deden verschenen of stierven langzaam uit door gebrek aan nieuwe leden.

De nieuwe Academie breidde zich snel uit en stroomlijnde een aantal processen, waaronder het bekende Oog dat tegenwoordig door iedere legale magiër op de wang gedragen wordt. Ook het systeem van Leermeester en Leerling stamt uit deze periode.

Binnen de Academie zijn de vier originele Cirkels nog steeds terug te vinden in de vorm van de vier Facties. Deze facties zijn verbonden aan een kleur en vertegenwoordigen delen van de filosofie van hun originele Cirkels. Leden van de verschillende facties eren nog steeds de vier originele oprichters, al is de naam van de Oprichter van de Blauwe Cirkel in de loop der eeuwen verloren gegaan.

Groen	Werton
Geel	Loxionus
Rood	Verlius
Blauw	Onbekend

1.3 Handelsfamilies

Met de komst van grote steden ontstond er een nood voor de levering van goederen. Om deze leveringen te faciliteren ontstonden er verschillende systemen, van ruilhandel tot munten. Uiteindelijk kregen enkele families steeds meer invloed op deze nieuwe vorm van handel. Om de handel te vereenvoudigen hebben deze families een standaard systeem van ringen in gevoerd. Hiermee ontstonden er ook niches voor ambachtslieden, welke geld en tijd hadden om te leren lezen en schrijven. Het Elfse schrift was het schrift van de magiërs, het Dwergse schrift het schrift van de grote Dwergse smeden, en nu ontstond er ook een schrift voor het standaard Einheri bij de middenklasse. Hierdoor werden ook het Elfs en Dwergs schrift toegankelijker voor het algemene publiek. Enkel over de oorsprong van Ondertaal zijn de historici het oneens. De leidende theorie is dat dit schrift is ontstaan uit runen en markeringen van de sjamanen, maar waarom deze het beste in bloed te schrijven zijn en waarom deze tekens met tijd vervagen weet niemand.

In het oosten ontstond de familie Moonspring, een Elf familie die naast hun handelscontacten ook bekend stonden als priesters. Als deel van hun aanhoudende conversie-pogingen kregen ze contacten met de sjamanen en wisten daarmee te onderhandelen. Ze zijn dan dan ook groot geworden met de handel in wild en pelzen. Daarnaast wisten ze een monopolie op de specerijen handel in Caronne te krijgen, waarmee ze heel oost-Einheri bedolven.

De familie van Netelen, een Alojar familie, handelden via de Zijde-route van Kirmor's Hiel naar Fornkaap. Ze vestigden zichzelf in Telvan, vanuit waar ze ook andere stoffen, boeken en kunst verspreidde. De familie Edenion, een Aelan familie, was hun grootste concurrent. Zij handelden ook in stoffen over dezelfde route, maar daarnaast ook koffie en tabak.

De familie Luming, nazaten van de grote Profeet, ontwikkelden zich pas later tot een handelsfamilie. De grote landgoederen die ze bezaten maakten hun latere instap mogelijk. Ten oosten van Fornkaap wisten ze Caronne te bereiken voor de specerijen en vanuit de woestijn van Alhar brachten ze kunst, relikwieën en boeken van vroeger. Vrij recent is ook de Queran familie Zoetermeer ten tonele gekomen in Naarstad. Ze handelden vooral in tabak, koffie, specerijen, boeken en magische voorwerpen. Waar zij hun specerijen vandaan halen is niet bekend.

Generatie op generatie werden de grote handelsfamilies rijker en vergaarden zij meer macht. Veel van de families richtte uiteindelijk eigen legers en legio aan handelsposten op. Door de aanwezigheid van Handelsfamilie patrouilles werd de beschaafde wereld een stuk veiliger. Veel klachten kregen zij dan ook niet van de Academie of de Priesters.

Af en toe werd er wel eens een poging gedaan door kleinere familie of andere partij om een groot rijk te stichten. Deze pogingen mislukte echter altijd, soms door een ingreep van de andere families, de priesters of de Academie, maar heel vaak ook spontaan. Restanten van deze pogingen zijn nu nog terug te vinden in de sporadisch verdeelde verzameling stadsraden, burgervaders en magistraten in Einheri.

Tijdens de laatste dagen van de Prefect Torc Dietmar (Kirmor rustte zijn eeuwige ziel), werd Einheri echter grondig opgeschud. Ineens verschenen overal op Einheri wezens die beweerde

van Aarde af te komen. Tot op de dag van vandaag lijken deze wezens nog steeds af en toe te verschijnen. Met deze wezens kwamen verhalen van de Adel zoals die op Aarde wel bekend is.

Een van de wezens die zich door deze verhalen liet inspireren was Floris van Netelen, huidig hoofd van de Van Netelen familie en rijkste man van Telvan. Hij riep zich uit tot Baron Floris van Netelen, Heer van Telvan. Hij organiseerde een groot gemaskerd bal om zijn nieuwe titel te vieren en presenteerde zijn plan voor een nieuwe Adel aan de aanwezige Handelsfamilies en de huidige Prefect, Aranil.

Tijdens dit bal keerde de Ware Profeet, Isam Luming, terug. Nog immer gedreven om zijn Heilige Missie uit te voeren nam de Ware Profeet zijn plek in als Prefect en hefte hij het zwaard richting Kirmor's Velden om ook de laatste sjamanen uit te roeien.

Eenmaal aangekomen bleek dat ook de compassie van Isam Luming nog immer vurig te branden. De sjamanen, gespleten en verscheurd, wekte zijn medelijden. Uiteindelijk sloot hij een pact met de sjamanen om samen Einheri te sterken.

Een van de sjamanen, een ouderling met de naam Gul'Feyn, weigerde echter de gulle gratie van de Ware Profeet te accepteren. Met zijn gevolg wist hij Oosterpoort binnen te dringen en het centrum van de stad, de drukke markt, op te blazen. Gul'Feyn is inmiddels verdwenen en de rust op Einheri leek te zijn teruggekeerd. Velen zeggen dat Isam's heilige zwaard het bloed van Gul'Feyn geproeft heeft, maar noch de Raad van Dertien, noch de profeet heeft tot nu toe iets los gelaten over het lot van dit onfortuinlijke wezen.

1.4 Verscheuring

Ineens kwam er vanuit het noordwesten een gigantisch leger zoals Einheri in zijn recente tijd niet heeft gezien. Geleid door zwart-geschubde serpentai kwamen er ineens goed bewapende en getrainde mensen naar voren. Buiten dat ze getraind zijn, magie gebruiken nooit eerder gezien op Einheri en dat ze alles doen in naam van hun Godin Thimodesa is er niets bekend. Alles in noordwest Einheri viel binnen enkele dagen en momenteel loopt dat gebied tot de Woestijn van Alhar, langs de bergen tot de bossen bij Westerpoort. Daar liep het leger op tegen onvergefelijke woestijnzanden, dwergen en magiërs.

De Prefect Isam predikt tot op de dag van vandaag vrede en stuurt verschillende diplomaten naar het leger. De Academie echter houdt met veel moeite stand en schijnt niet gecharmeerd van deze insteek. Dit heeft in sommige gebieden in midden Einheri zelfs gezorgd voor wrijving en oorlog tussen priesters en magiërs. De Academie heeft zelfs een legermacht opgezet met gewone burgers, al dan niet vrijwillig. Magiërs trekken naar de grote steden, terwijl de markten daar rustiger en rustiger worden. In rap tempo ontwikkelde zich ook andere facties. De handelshuizen wisten sommige grotere steden zoals Telvan, Kirmor's Hiel en Naarstad onafhankelijk te houden of maken met hun privé legers onder de banier van de Verenigde Handelshuizen. Ineens hield informatie uit de zuidwestelijkste punt van Einheri op en naar de geruchten gaan zitten daar nu ook magiërs, maar heel anders en veel gevaarlijker dan die van de Academie.

De grootste verandering kwam echter toen het Oog, de grote draaikolk in het midden van de Girbrandur Zee ophield met bestaan. Een hele hoop kleine eilanden kwamen “bovendrijven”, samen met een groter eiland waar ooit de onbevaarbare binnenzee was. Sjamanen claimden dit land voor zichzelf en vertrokken met ladingen boten. Ze kwamen echter tot de ontdekking dat de grootste van de eilanden al geclaimd was. Ze noemden zichzelf het Verbond van Versus en dit eiland werd Hoofdzetel genoemd. Ineens begon deze groep boeren-militie op te zetten met vreemde wapens die de gewone burger in staat stelde om magie te doen. Deze troepen gaven rust aan het Academie Leger, die nu af en toe de Ivoren Toren worden genoemd. Ook begonnen ze te onderhandelen met de verschillende facties.

Er gaan inmiddels veel geruchten rond dat het einde der tijden eraan komt. Sommige priesters geven aan dat hun gebeden spontaan niet verhoord worden. Isam zegt dat de Vijf ontstemd zijn door het gebrek aan geloof. Hij zegt dat hij nog wel contact heeft met de Vijf en dat er tot hem gebeden kan worden, zodat hij de gebeden aan de Vijf door kan geven. Daarnaast wordt er gesproken van Wandelaars die het einde der tijden aankondigen. Waar deze passeren zijn er aanvallen van wilden, worden hele dorpen afgeslacht met slechts enkele incoherente achterblijvers of zijn er vele doden zonder ook maar één aanduiding hoe ze gestorven zijn. Van de weinige overlevende zijn er tot nu toe vier verschillende Wandelaars ontdekt, maar wat ze elk doen en waar ze zijn is onduidelijk.

2. Geografie

Einheri is een wereld waarin technologie vergelijkbaar is met de Middeleeuwen zoals wij ze op aarde kennen. Mannen en vrouwen hebben een gelijke positie, al kan dit in onderlinge relaties altijd verschillen.



Einheri is de naam die de inwoners van de wereld gebruiken om deze te beschrijven. Dezelfde naam wordt gebruikt voor het grootste continent. Buiten dit continent om bestaan er, voor zo ver bekend, slechts enkele eilanden. Verreweg de grootste hiervan is Ovatosh Arak, genoemd naar het ras wat er leeft.

Einheri is niet opgedeeld in verschillende landen, en is nooit onder één overkoepelend bestuur geweest. Soms proberen ambitieuze wezens wel eens de macht te grijpen maar dat is altijd over een klein gebied met weinig succes, wat tot gevolg heeft dat Einheri geen adellijke families heeft. Het dichtstbijzijnde zijn de handelsfamilies. Zeer rijke families met veel invloed, geld en aanzien. Grote steden worden vaak bestuurd vanuit een dergelijke handelsfamilie.

In plaats van landen bestaat Einheri meer uit stadstaten die zorg dragen voor het gebied rondom zich. Hoe het bestuur werkt verschilt van stad tot stad, maar meestal wordt er iemand aangesteld die verantwoordelijk is voor de bestuurs taken van de stadsstaat. Dit zorgt ervoor dat er in Einheri geen consistentie te vinden is over hoe zaken geregeld worden. Hierdoor heb je kleine staten waar de gebruiken compleet kunnen verschillen van plek tot plek.

Desondanks was er niet te spreken van wetteloosheid in gebieden die niet onder de directe controle van een stadstaat vallen. Misdad gaat tenslotte ten kostte van de handel, iets wat de stadstaten natuurlijk willen voorkomen. Daarnaast hebben ook de Academie en de Tempel een interesse in het voorkomen van misdad. Praktisch betekent dit dat er onderling afspraken worden gemaakt om misdad te voorkomen. De recente oorlog heeft dit alles nogal in de war geschopt.

2.1 De Grote Steden

Hieronder staan de belangrijkste steden van Einheri, gesorteerd op hun inwonersaantal van hoog naar laag.

Pandemonium

Pandemonium is de centrale zetel van de Tempel. In Pandemonium zetelt de Raad van Dertien, bestaande uit de dertien hoogste priesters. Ook de zetel van de Prefect is hier te vinden, en elk van de Vijf heeft hier zijn hoofd tempel . De Raad van Dertien wordt verkozen door de Prefect en wisselt in deze roerige tijden ongeveer één keer per jaar van leden. Isam Luming, de teruggekeerde Profeet, is de huidige Prefect. Normaal is Pandemonium al een trekpleister voor pelgrims, maar de terugkomst van Isam heeft dit vertienvoudigd. De stad is de grootste van heel Einheri, zowel in inwonersaantal als oppervlakte. De hoofd tempel van Alhar is ook de grootste openbare bibliotheek op Einheri.

Westerpoort

Westerpoort is de onbetwiste zetel van de Magiërs Academie. Tot voorkort werd het bestuurd door een stadsraad, waarin de Magiërs Academie vaak enkele leden had. Dit veranderde echter toen de Academie de staat van oorlog afkondigde. De Academie hernoemde zichzelf naar de Ivoren Toren en nam directe controle over Westervoort. De raad werd afgezet, en alle beslissingen worden nu genomen door Jacob Goudoog, Overste Rector van de Ivoren Toren, of een van zijn secundanten, Kapitein Rector Quanta Wilgenzang en Kapitein Rector Belaar. Deze actie was volgens Jacob Goudoog de enige manier om de veiligheid van Westervoort en de Ivoren Toren te waarborgen.

Telvan

Telvan is momenteel één van de laatste “vrije” steden op Einheri. De stad wordt geregeerd door baron Floris van Netelen, die de stad onafhankelijk weet te houden door een samenwerkingsverband tussen zijn familie en het leger van de Verenigde Handelshuizen. Het is magiërs, priesters en sjamanen verboden om hun gaven binnen de muren van Telvan te gebruiken, tenzij ze een vergunning weten te krijgen van de baron. Telvan fungeert ook als centrum voor de handel en de scheepvaart over de nieuwe binnensee, zodat eten en goederen tussen de facties uitgewisseld blijven worden, hoe het in de hogere regionen ook dondert.

Oosterpoort

Oosterpoort was de zetel van de familie Moonspring en een van de grote doorvoerstedes over de Arakil Brug. Recentelijk is de stad gedeeltelijk opgeblazen door een serie van onverklaarbare explosies. Deze aanslag is opgeist door Gul'feyn, een sjamanistische rebel. Momenteel worden officieële delegaties van de priesters en de magiërs buiten gehouden, al wordt noodhulp wel geaccepteerd, aangezien de inwoners van Oosterpoort nu vele faciliteiten missen. Aylan Moonspring probeert te voorkomen dat de stad nog verder in chaos vervalt. Ze krijgt hierbij hulp van het leger van de Verenigde Handelshuizen.

Nue Hoffnung

Nue Hoffnung is één van de weinige bovengrondse dwergen bolwerken. Dwergenmagistraat Frederick Eisenkopf staat bekend als een rechtvaardige leider, die er echter niet van schrikt om een stalen vuist te gebruiken wanneer nodig. Vanuit hier verzorgen de dwergen de veiligheid van de omgeving van het Krunmeer. Er gaan geruchten dat in deze oude dwergen stad ondergrondse wegen lopen naar veel van de andere huidige dwergensteden, en zelfs naar enkele verloren gegane ondergrondse dwergensteden. Niet-dwergen zijn welkom, maar vinden het vaak moeilijk een plek te vinden tussen de starre maar intense dwergen.

Naarstad

Naarstad wordt bestuurd door Burgemeester Bernadette Zoetermeer. Ze is recentelijk getrouwd met een mens genaamd Diederick von Saksen, welke binnen Naarstad bekend staat als een vertrouwde adviseur. Daarnaast heeft hij het leger der Verenigde Handelshuizen opgezet, maar is hij reeds enkele maanden niet gezien. Momenteel heeft Dûrthal Edenion het commando over het leger. De familie Zoetermeer is redelijk ongeschonden gebleven in de huidige conflicten dankzij hun tactische ligging. De stad biedt dan tegenwoordig ook een veilig onderkomen aan vele vluchtelingen.

Risland

Voorheen werd Risland geregeerd door een vaste raad, maar deze werd ontbonden toen de Ivoren Toren controle van de stad nam. De Ivoren Toren werd weer echter verjaagd toen het Broederschap van de Vier de stad veroverde. Zo is de afgelopen paar maanden de stad negen keer van hand gewisseld tussen deze twee facties. Geen van de twee facties weet echter lang genoeg controle van de stad te houden om enigszins orde te laten terugkeren in de stad. Hierdoor staan de burgers onder grote druk, en de meeste proberen alleen maar te overleven. Door het totale gebrek aan wetshandhaving viert criminaliteit hoogtij en Risland is een vrijhaven voor criminaliteit in de wereld geworden.

Fornkaap

Fornkaap werd altijd door een burgemeester bestuurd, maar onder het toezien oog van de familie Luming. De familie Luming staan bekend om hun barmhartigheid, en iedereen is welkom. Deze barmhartigheid zorgde helaas voor een dermate grote stroom van vluchtelingen dat er sloppenwijken rondom Fornkaap ontstonden. Wat er precies van het landgoed en de stad geworden is, is vaag. Contact is verbroken en volgens geruchten heeft het Broederschap van de Vier nu controle van de stad. Deze geruchten vertellen ook dat de hele stad nu een sloppenwijk lijkt, en dat het Broederschap een Hierophant hebben aangewezen om de stad te besturen. Wat deze met de stad van plan is is onduidelijk.

Sohylan

Sohylan is zwaar getroffen door de oorlog. De stad is een paar keer in staat van beleg geweest door het leger van Thimodesa. Onder leiding van Trinya Endonion werkt de familie Endenion samen met de dwergen en de Ivoren Toren om een wig in het leger van Thimodesa te drijven. De stad was altijd bestuurd door een Regent, maar de laatste Regent, Diederick Koker, is tijdens het eerste beleg gevallen. De meeste stadsbewoners zijn geëvacueerd en de stad staat bijna leeg.

Nachtenvaak

Nachtenvaak was altijd al een vrij geïsoleerde stad onder bewind van een burgemeester van weinig faam. Tegenwoordig is er echter geen enkel contact meer met de stad. Geruchten gaan de ronde dat dit de plek is waar Thimodesa aan land is gekomen. Tot nu toe zijn er nog geen troepen ver genoeg binnen gedrongen in de gebieden onder Thimodesa's controle om er over te kunnen rapporteren en wanneer men probeert op magische manier informatie te verkrijgen over de stad vallen de zieners spontaan dood.

2.2 Kirmor's Velden

Kirmor's Velden is een gebied vol moerassen en af en toe subtropische omstandigheden. Er zijn geen steden of dorpen, enkel kleine nederzettingen van stammen. Weerwolven en orken komen veelal hier vandaan, want dit zijn de landerijen van het Sjamanisme. Zelfs de gevaarlijke Ulfhednar, enorme weerwolven met vele malen meer kracht, en Trollen leven hier. Er zijn vele gevaarlijke wezens die hier hun thuis hebben gemaakt. Elke nacht, als de vogels stoppen met fluiten, hoor je gegrom en gebrul van beesten die je liever niet tegen komt. Het is een gevaarlijke uithoek, maar het is de enige uithoek die Isam nooit bereikt heeft. Iedereen hier aanbidt de voorvaders zoals het hoort. Stammen zijn vaak families van één ras die soms uitwisseling hebben. Sterke familieleden die een gevaar zijn voor het stamhoofd worden vaak uitgezet en vinden ergens anders een andere stam om uit te dagen en te regeren. Dit gebeurt onder toezicht van de sjamanen.

Recentelijk zijn de voorouders van lang, lang geleden teruggekeerd om zich tegen Isam te verdedigen. Deze Senyvas, als ze genoemd werden, hebben vaak ingebroken in bestaande stam structuren. Er volgde een grote burgeroorlog tussen de stammen over hoe te reageren op het vredesaanbod van Isam. Enrir Vlamoog, één van de Senyvas, heeft de burgeroorlog gewonnen en heeft toen de nieuwe eilanden boven kwamen drijven een enorm exodus geleid om deze voor de stammen te claimen. Er is niets meer vernomen van hem, maar enkele stammen hebben zich succesvol gevestigd op de kleinere eilanden voor de kust.

2.3 Girbrandur Zee en de Eilanden

Ooit was de Girbrandur Zee bijna onbevaarbaar. Een gigantische maelstrom in het midden van de zee, die het Oog genoemd werd, zoog alles en iedereen die er bij in de buurt kwam weg, om nooit meer terug gezien te worden. Er was beperkte kustvaart, ook langs de Deceso's Archipellen in het zuiden. Hoogtop was het enige eiland met enigszins noemenswaardige bevolking, al bestond dit voornamelijk uit vissers en af en toe een boekanier. Toen kwam er een gigantisch eiland uit het Oog, wat tegenwoordig Hoofdzetel wordt genoemd. De eilanden eromheen zijn deels geclaimd door stammen, maar sommige eilanden zijn nog niet verkent, omdat er simpelweg niemand meer terugkeert.

2.4 Berg, Woud en Woestijn

Er zijn enkele plekken op Einheri die niet geclaimd worden of waar geen grote steden te vinden zijn. De bergen op Einheri zijn vrij onbegaanbaar en eigenlijk weten enkel Aeran en Dwergen hier nederzettingen te maken die ook maar een dorp te noemen zijn. Momenteel is het er vrij leeg, omdat er periodiek leden van Thimodesa's leger proberen over te steken.

Het grootste woud op Einheri wordt het Siilfe Woud genoemd. Het is hier dat ooit Isam de boodschapper van Siilfe ontmoet heeft. Het was een gigantisch en vredig woud met kleine dorpen hier en daar. Momenteel liggen de frontlinie van de Ivoren Toren en het leger van Thimodesa hier tegen elkaar aan en ook hier is iedereen gevlucht.

De Woestijn van Alhar is een grote lege zandvlakte. Buiten enkele oase steden en af en toe verdwaalde kluisenaar of profeet was hier weinig te vinden. Momenteel zijn er bastionen van Thimodesa opgericht, maar hun vijand heeft niet zulke gebouwen.

2.5 Ovatosh Arak

Tot enkele jaren geleden wist men niet van het bestaan van dit Eiland af. Dit veranderde met een toename in het aantal Ovatosh, beter bekend als Loze. Ovatosh waren voor deze toename wel bekend op Einheri, maar waren zeer zeldzaam, en praktisch nooit gezien. Deze nieuwe Ovatosh claimden van een Eiland genaamd Ovatosh Arak te komen. Daarnaast leken deze Ovatosh zeer verbaasd met het bestaan van het veel grotere continent, Einheri. Op Ovatosh Arak wist men niet af van dit continent, noch de wezens die er leefden. Voor hoeverre men wist op Ovatosh Arak was dit Eiland het enige dat er bestond, en waren er geen andere rassen dan de Ovatosh.

Waarom er eerder geen contact was tussen Einheri en Ovatosh Arak, ondanks de relatief kleine afstand tussen de twee hadden de Ovatosh geen verklaring voor. De enige theorie die men kon bedenken was dat beide continenten eigenlijk alleen maar kustvaart bedreven. Maar zelfs dit verklaarde niet alles aangezien de reis te maken is met een kustschip, indien het weer mee zat. Niet al te lang na het ontdekken van Ovatosh Arak werden de eerste schepen richting Ovatosh Arak gestuurd om een dialoog met het Eiland te starten. Deze keerden succesvol terug, maar over wat men aantrof op Ovatosh Arak is niet veel bekend. Tot voor kort gingen er zo af en toe schepen richting Ovatosh Arak. Dit was echter nog dermate zeldzaam dat de kennis die hierbij werd opgedaan zich nog niet onder de bevolking van Einheri heeft verspreid. Door de recente conflicten zijn deze reizen ook stopgezet, en is er geen nieuws meer vernomen van Ovatosh Arak.

3. De Goden en Geloof

De priesters zijn een macht, omdat de goden bestaan. Dat weet iedereen. Oké, de Weerwolven en Orcen blijven het ontkennen, maar dat zijn gewoon barbaren. De goden bestaan, en kunnen de arme man op het land best hulp bieden. Einherianen gaan graag naar een priester en hebben er graag een in de buurt voor het geval dat er een zieke of gewonde is. Priesters zijn meestal ook echt een onderdeel van de gemeenschap. Ze gaan niet tot zelden weg en zijn meestal opgegroeid op de plek waar ze nu de zegen van de goden geven. Natuurlijk proberen zij hun medemens het goede te laten doen, en proberen zij het aanbidden van de goden prominenter te maken, maar zij doen dit met een lach, en ongedwongen.

Religies zijn persoonlijk, en in een wereld waar vele persoonlijkheden leven zijn er ook vele vormen van religie. De eerste grote kloof zit tussen de gevestigde religie van de Vijf en sjamanisme. Ooit was er een tijd dat niemand in goden geloofde, en dat iedereen sjamanisme voor alledag nam. Dit veranderde toen de heilige Isam, een jonge Alojar, zijn kruistocht begon. Hij was aangesproken door de Vijf en toen Isam hun stem hoorde heeft hij hun woord verspreid. Isam heeft iedereen laten inzien dat er vijf goden waren die duidelijk iedereen zijn respect verdiende, waarbij Sjamanisme toen bijna is uitgeroeid. De twee rassen die zich toch bleven en blijven vasthouden aan Sjamanisme zijn de Orcen en Weerwolven, en zij worden hierdoor als primitievelingen gezien. De meeste hebben zich teruggetrokken in Kirmor's Velden, een diep woud met gevaarlijke monsters, om vrij te zijn van veroordeling en rassenhaat. Tegenwoordig ontkennen zelfs zij niet het bestaan van de Vijf, maar dat houd hen niet tegen door te gaan zoals ze altijd al hebben gedaan. De Vijf, zoals ze bekend en geaccepteerd zijn, zijn Kirmor Nemer van Leven, Siilfe Geefster van Leven, Sibrandur de Strijdvaardige, Arakill de Liefdevolle en Alhar de Wijze.

Kirmor is de echtgenoot van Siilfe en samen zijn zij de twee oppergoden. Desondanks word Kirmor door velen als de hoogste god van het Pantheon gezien. Wie ontsnapt er tenslotte uiteindelijk aan de dood? In de volksmond wordt Kirmor dan ook de god van de dood genoemd. Niemand gebruikt die titel in angst of disrespect, want wie wil nou niet opgevangen worden door hem nadat hun leven zijn koers heeft genomen? Kirmor is de gever van rust en de beschermer van ieders persoonlijke einde. Met de dood brengt Kirmor ook vernieuwing. Het symbool dat vaak voor Kirmor wordt gebruikt is de zeis.

Siilfe is de echtgenote van Kirmor en samen met hem zijn zij de twee oppergoden. Siilfe is veruit de meest geliefde van de Vijf. Zij is degene die iedereen kinderen schenkt en ervoor zorgt dat alles groeit en leeft. Siilfe staat ook voor de natuur en er is een aparte tak van aanbidder die specifiek alleen dit aspect van haar aanbidden. Het symbool dat vaak voor Siilfe wordt gebruikt is de graanhalm.

Sibrandur is een mysterie. Hij heeft geweld en pijn in de wereld geïntroduceerd maar ook vrijheid. Er zijn een hoop wezens in Einheri die dan ook een hekel aan hem hebben. Het feit dat hij nog steeds in het Pantheon zit en dus duidelijk volgens de goden nog waardig is, is de enige reden dat niemand hem openlijk veroordeeld. De volgelingen van Sibrandur volgen vaak enkel zijn licht en laten de andere goden links liggen. Hij is de echtgenoot van Arakill, waarmee hij een heuse haatliefde relatie heeft die al langer dan mensheugenis gaande is. Het symbool dat vaak voor Sibrandur wordt gebruikt is een speer of zwaard.

Arakill is de godin van de liefde en wraak. Als je verliefd bent dan roert Arakill zich in je hart. In Einheri is de overtuiging groot dat liefde en wraak goddelijke emoties zijn. Arakill is een hermafrodit en als dusdanig dus zowel de echtgenoot als echtgenote van Sibrandur. Het symbool dat vaak voor Arakill wordt gebruikt is een hart.

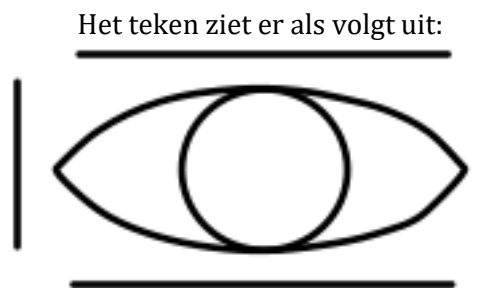
Alhar is de god van de wetenschap, welke wetenschap dan ook. Het wordt gezegd dat door alleen kennis te vergaren je hem al aanbid. Alhar kent geen fanatieke volgelingen, tenzij je mensen die zich op kennis storten daaronder rekent. Het symbool dat vaak voor Alhar wordt gebruikt is een boek.

4. De Grote Machten

4.1 De Magiërs Academie

De magiërs hebben macht omdat iedereen weet dat magie bestaat; het is een alledaags feit. De meeste magiërs zijn aangesloten bij de Academie, een instituut dat redelijk veel macht heeft binnen Einheri omdat de meeste kennis over magie zich daar bevindt. Nu is het zo dat tot voor kort de Academie vrij weinig bezig hield met de zaken van de gewone 'mens,' dus kwam het zelden voor dat ze de gewone man in Einheri iets opleggen. Maar als een magiër met het officiële teken van de Academie aan kwam zetten, werd deze wel altijd met respect behandeld.

Het teken van de Academie is een oog. In dit teken is veel informatie over de drager te vinden voor zij die weten hoe ze het teken kunnen duiden. De kleur, maar ook de plaats van de lijnen zijn belangrijk.



Recentelijk, na de inval van het leger van Thimodesa, hebben de magiërs van de Academie zichzelf opgeworpen als de grootste verdediging tegen dit leger. Ze oefenen actief controle uit op het gebied ten westen van de Girbrandur Zee, van Westerpoort tot en met de Vlake van Negenheuvels en van Neue Huffnog via Delta naar Risland. De bergen bij de Vlake van Negenheuvels worden gebruikt als actieve barrière om dit leger buiten te houden al helpen de dwergen hier bij mee. In ruil daarvoor behoud Neue Huffnog zijn onafhankelijke status. Daarnaast zijn de steden Telvan en Caronne geclaimd door de handelsfamilies.

Alle dorpen en steden in dit gebied leveren inmiddels vrijwilligers aan het leger van de magiërs academie. Dit leger, wat inmiddels het Leger van de Ivoren Toren, wordt genoemd is erg sterk, ondanks dat het voornamelijk uit niet-Magiërs bestaat. De planning is erg goed en de leiding vanuit Westerpoort is erg sterk. De controle verder van Westerpoort is echter een stuk zwakker. Sommige mensen voelen zich nogal gedwongen om in dit leger te gaan. Ook krijgen mensen met magische potentie geen keus meer of ze zich aansluiten bij de Academie. Het alternatief is echter onder de voet gelopen worden door het leger van Thimodesa, en niemand heeft daar interesse.

Er zijn ook magiërs die zich niet hebben aangesloten bij de Academie. Volgens de Academie willen de meesten zich nog aanmelden, zijn ze niet al te zuiver van motief, of kunnen ze geen leiding tolereren. Het teken van de magiërs misbruiken is een pijnlijke affaire. Het Broederschap van de Vier houdt hier een andere mening op na.

4.2 De Priesters

Priesters zijn redelijk zelf besturend en hebben in de dorpen zeggenschap, maar bemoeien zich over het algemeen alleen met zaken als genezing, vertrouwenspersoon zijn en rechtspreken. Er is geen centrale organisatie onder de priesters, al kennen ze wel een overkoepelend orgaan. Er is altijd een persoon die door alle vijf goden gekozen wordt om hun spreekbuis te zijn op Einheri. Deze persoon wordt ook wel de Prefect genoemd. De Prefect wordt door iedereen die in de goden gelooft gerespecteerd, hij of zij wordt altijd verwelkomd als ware het een god zelf.

De Prefect wordt bijgestaan door de Raad van Dertien, een groep van de sterkste en wijste priesters, die af en toe globale edicten uitspreken vanuit Pandemonium. Momenteel wisselen de leden van de Raad van Dertien ongeveer één keer per jaar en weet de gewone burger niet meer wie er in de Raad van Dertien zitten. De huidige Prefect is Isam, dezelfde persoon die lang geleden als eerste het woord van de goden verspreidde. Het wordt als een goddelijk wonder en zegen gezien dat Isam weer is teruggekeerd.

4.3 Het Verbond van Versus

Het Verbond van versus is als bliksem op een heldere nacht ten tonele verschenen. Uit het niets kwamen hun groepen magiers de academie versterken in de strijd tegen Thimodesa, en elke keer als het gevecht over is verdwijnen ze even snel als ze kwamen. Waar ze vandaan komen weet geen ziel, behalve dat ze het eiland Hoofdzetel als hun basis claimen. Hierbij gebruiken zij volgens de geruchten hun macht om zelfs van de zwakste en armzaligste boer een krachtig magier te kunnen maken.

Sommige magiers beweren zelfs dat het Verbond de grootste reden is dat Thimodesa nog niet door de lijnen heeft kunnen breken. Het is al wel bekend dat ze in ieder geval een rijke groep zijn, de enkele boer die hun dienst verlaat vertrekt een rijk man die de rest van zijn leven niet meer hoeft te werken. Vreemd genoeg hebben deze boeren ook geen enkele interesse om wat dan ook te zeggen over hun voormalig werkgever.

4.4 Het Broederschap van de Vier

Waar het Broederschap ineens vandaan kwam is niet echt bekend. Met grote snelheid en diverse magische gaven maakten ze van de chaos gebruik om zuid-west Einheri over te nemen. Vanuit Fornkaap regeert nu iemand met de titel Hierophant, genaamd Pritarchus. Pritarchus is een Alojar die predict dat de vier elementen ons leven bepalen en niet de Goden. Aanbidding van de vier elementen is dan ook nodig, samen met verheffing van de vier elementale rassen tot hogere status.

Het opvallende is de grote hoeveelheid vrije magiërs in deze natie. Verschillende magiescholen, waarvan er veel niet erkend worden de Toren, worden vrijelijk gebruikt. Daarnaast worden elven, dwergen, halflingen en onderlingen daar meestal als nagenoeg slaaf behandeld. De omstandigheden zijn zo slecht dat loze en serpentai al niet meer voorkomen. De haat tegen Torenmagiërs is echter universeel, onder meester en slaaf.

Het Broederschap houdt echter wel Thimodesa op afstand. Af en toe voeren ze guerilla campagnes ten oosten van de Woestijn van Alhar uit, waardoor Hirbaai en Karphaven steeds leger komen te staan. Ze ontvoeren vaak wezens voor slavernij en steeds als de Magiërs Academie hier een voet tussen de deur proberen te krijgen steekt het Broederschap er een stokje voor. Ze gaan echter nooit direct de confrontatie aan, aangezien het leger van de Toren zoveel sterker is. Tegen Thimodesa floreren ze echter en haar legers zijn pas heel licht de Woestijn van Alhar binnen gekomen.

4.5 De Verenigde Handelsfamilies

De meeste grote handelsfamilies volgen inmiddels dezelfde banier. Aangezien ze de enige waren met iets wat op legers leek, hebben ze zich ook op andere dingen kunnen richten. Momenteel hebben ze bijna allemaal hun eeuwen oude handeltjes stilgelegd en verzorgen nu dat er voedsel uit het relatief rustige oosten naar het westen gebracht wordt. Met het geld wat ze hierop verdienen betalen ze hun legers in het westen, die hun geld weer uitgeven in de getroffen gebieden.

De Queran familie van Bernadette Zoetermeer geeft momenteel opvang aan vluchtelingen uit heel Einheri. Met Kirmor's Velden tussen Naarstad en de rest van de wereld zijn ze redelijk geïsoleerd van de politiek en oorlog van dit moment. De stad dient ook als uitvalsbasis van het leger dat de handelsfamilies, onder leiding van de Aelan Dûrthal Edenion. Zijn familie houdt zich vooral op in Kirmor's Hiel, maar ze ondersteunen ook nog in Naarstad, Telvan en Sohylan. De zus van Dûrthal, Trinya, leidt de familie in absentie van haar broer.

De Alojar familie Luming heeft zich moeten terugtrekken uit hun landerijen bij Fornkaap en heeft zich in Pandemonium gevestigd om de Profeet bij te staan. De elven familie Moonspring houdt de brug open en zorgt voor de overlevende in Oosterpoort. De Alojar baron Floris van Netelen houdt Telvan veilig en onafhankelijk. De troepen van alle drie ondersteunen de rest in hun staken. Ze hebben inmiddels een redelijk groot leger en krijgen hulp van het Teleportatie Gilde wat recentelijk opgericht is in Kirmor's Hiel door de ex-Toren Magiër Bone Quinha.

Er zijn nog verschillende handelsfamilie die niet willen of bij kunnen dragen. Een enorme vraag is wat er gebeurd is met de familie Kristalschrijver. Ze worden hier en daar nog wel gezien, maar houden zich absoluut niet bezig met de oorlog. Ze blijven volledig onafhankelijk van alles.

4.6 Het Leger van Thimodesa

Marcherend onder een volledig zwarte banier kwamen de mensen in golven uit het noordwesten. Aangestuurd door Serpentai met zwarte schubben en grote uitstraling namen ze dorpen en steden over. Zelfs toen de grootste schok voorbij was voor hun tegenstanders dat twee van de zeldzaamste rassen ineens in enorme getalen op Einheri liepen waren deze Mensen getraind in de strijd en soms zelfs magie. Er waren wel altijd stadswachten geweest en kleine privé legers, maar nog nooit iets van deze schaal.

De Serpentai waren vaak nog sterker en machtiger dan de Mensen. Zij waren ook vaak de genezers, maar ze roepen niet de Vijf aan. Hier vandaan komt de enige informatie over de vijand; zij roepen namelijk de naam Thimodesa aan. Of het hun God is of hun generaal is niet duidelijk, enkel dat ze Thimodesa aanbidden tot de kern.

Slechts één zwakte kent dit leger tot nu toe. Zodra de Serpentai vallen, vechten de meeste Mensen zich dood, hun strategie vergetend. Enkelen deserteren zelfs en vluchten de landen van de Toren, de Dwergen en het Broederschap in. Ze leven daar vaak een teruggetrokken leven, als ze niet uit angst gedood worden. Uit deze enkele overlevende deserteurs komt het beetje informatie over waar ze vandaan komen. Met grote schepen met zwarte zeilen zijn ze door een scheur in de werkelijkheid heen gekomen. Daar is een eiland genaamd Toll Arok, waar enkel Mensen en Serpentai leven. Het leven is er zwaar, maar eerlijk, maar voordat ze naar Einheri verscheept werden, wisten ze niet van het bestaan ervan af. Bij vragen over de naam Thimodesa beven ze en prevelen angstige gebeden.

5. Orde en Veiligheid

Rechtspraak op Einheri wordt zoals eerder gezegd uitgesproken door de priesters. Hiervoor is een sterk protocol wat bijna overal geëerd wordt. De klacht wordt ingediend bij de hoogst aanwezige priester die de Wet-reeks bezit. De aanklager mag de beklagde één vraag stellen die met ja of nee beantwoord moet kunnen worden, waarbij ja schuldig betekent en nee onschuldig. Daarna krijgt de beklagde twee waarheidsauras over zich en moet hij de vraag negatief kunnen beantwoorden. Indien de beklagde niet antwoord of positief antwoord wordt hij schuldig bevonden. Als het oordeel schuldig is, krijgen de aanklager en de beklagde kans om een compromis te bereiken. Indien deze compromis niet bereikt wordt, wordt de algemene strafmaat aangehouden en wordt de beklagde veroordeeld voor zijn misdaad. De strengste strafmaat is voor moord, wat tot een onmiddellijke executie leidt.

Er is ook een beetje ceremonie bij de rechtzaak. De benadeelde vraagt aan de priester: "Gij zijt de hoogste met de zegen, zult gij het Recht zijn?" De priester antwoordt dan ceremonieel: "Gij aanschouwt het Recht, stelt gij uw kwestie voor mij."