

Air - Adventures in Runelands

Algemene informatie

- Introbrief
- Goden
- Magie
- Rassen
- Landen en heersers
- Goudwaarde

Brief

Gegroet beste heer/dame,

Ik heb veel over u en uw talenten gehoord en nodig u graag persoonlijk uit voor de unieke kans om een held te worden!

Tazeken! Uw ogen liegen niet!

Deze unieke kans houdt een aantal dingen in:

Ons dorp, Yarlan, wordt geteisterd door vele narigheden. Bandieten, struikrovers en afzettens beheersen het gebied rondom dit dorp. Daarnaast melden verscheidene bewoners bovennatuurlijk activiteiten die niet te verklaren zijn. Alrof en al niet genoeg dorpselingen het dorp hebben verlaten uit angst, zijn er nu ook al meldingen van onverklaarbare verdwijningen. Dit alles is natuurlijk de uitdaging voor een held als u! U zal hier veel ervaring opdoen die u elders niet zal vinden.

Natuurlijk wordt uw vervoer volledig vergoed. Er zal een karavaan langs uw gebied trekken om u van een veilige en welvarende reis te voorzien.

U zal rijkelijk worden beloond. Om te beginnen met de moeite die het u kost om de reis af te leggen. Dit eerste bedrag zal bestaan uit tien bronstukken. Verdere betalingen zullen in Yarlan worden besproken.

Twijfelt u nog? Bedenk u eens in hoeveel interessante mensen u zal ontmoeten! Naast uzelf zijn er velen getalenteerde wezens opgeroepen om u bij te staan in de bescherming van Yarlan. U zult veel van elkaar kunnen leren en wellicht vrienden voor het leven tegenkomen.

Ik kijk uit naar uw aankomst in Yarlan.

Getekend,
Nulon Andraf
Baron van Yarlan

Goden

In de wereld van de Runelands zijn er 10 bekende goden.

God van leven: Vivero
Godin van dood: Amadis
Godin van natuur: Erea
Godin van vermaak: Sedonia
God van balans: Verium

Godin van bloed: Sanguinium
Godin van strijd: Pagnai
God van necromantie: Mores
God van logica: Pars
God van schaduw: Noctis

God van het leven: Vivero (*De Alvader*)

De god die over leven en geboorte gaat. Alles met een ziel is gemaakt door deze god. Verder is hij goed van aard en heeft het beste voor met zijn wezens, veel moeders en genezers aanbidden hem dan ook.

Godin van de dood: Amadis (*De Ravenvrouw*)

De godin die over de dood gaat. Zij begeleid zielen na de dood. Ondanks het feit dat veel vijanden de dood van Amadis toegewenst wordt, geeft de godin net zo veel om haar wezens als Vivero. Amadis vangt elke aardse ziel op wanneer deze het leven verlaat. Zij die wezens te rusten leggen en zij die omringt worden door verlies, aanbidden haar.

Godin van de natuur: Erea (*De Zonnegodin*)

De godin van natuur. Zij zorgt voor alle planten en dus ook indirect voor de dieren. Ze is erg streng voor iedereen die de natuur vernietigd. Ze is erg gesteld op jagers en kruidenzoekers, die vaak de natuur goed respecteren en haar ook vaak eren. De natuur vormt zich naar haar wil. Wezens die haar kijk op de wereld begrijpen zijn vaak kunstenaars.

Godin van vermaak: Sedonia (*De Minnares*)

De godin van vermaak. Sedonia staat voor entertainment, muziek, liefde en rituelen. Ze vindt dat het leven een spelletje is waarin geleefd moet worden. Ze wordt vooral aanbeden door artiesten en barden, maar wordt ook geëerd tijdens huwelijken en liefdesceremonies.

God van balans: Verium (*De Rechter*)

Deze god houdt alles in de gaten, hij staat voor eerlijkheid, veiligheid en balans. Veel rechtsprekers zweren bij zijn naam en iedereen die rechtvaardigheid zoekt, draagt zijn teken. Tijdens een rechtspraak kan hij worden aangeroept om de waarheid te onthullen. Hij wordt tevens wachter van de wereld genoemd.

Bloedgodin: Sanguinium (*De scharlaken vrouw*)

De bloedgodin waardeert de kracht die in bloed zit en houdt ervan om invloed op anderen te hebben. Ze ziet graag de volle potentie van creativiteit en vindt het zonde om niet alle potentie te gebruiken. Velen verafschuwen haar lak aan grenzen, hoewel ze aanbeden wordt door vampieren, enkele kannibalen, en sommige krijgers.

Godin van strijd: Pagnai (*De wapendame*)

Pagnai staat voor strijd, kracht, moed, tactiek en dominantie. Ze wordt door vele strijders aanbeden en aangeroept voorgaand aan een slagveld als geluksbrenger.

God van necromantie: Mores (*De Poppenspeler*)

Deze god staat voor macht, leiderschap en controle. Hij wordt aanbeden door zielenmagiërs en dan vooral de necromantiërs. Sommige dictatoren en machthebbers worden met hem vergeleken.

God van logica: Pars (*Heer der logica*)

De god van logica; alles is logisch voor hem. Hij is de god van handel en ambacht, runen en symbolen, alchemie en elementen. Hij weet hoe alles in elkaar zit, hoe alles werkt en hoe je dingen op moet lossen. Magiërs, geleerden en alchemisten hangen hem vaak aan.

God van schaduw: Noctis (*De illusionist*)

Deze god staat voor duisternis, verhulling en nacht. Hij is gehuld in mysterie en zorgt voor de schaduw in de wereld en iedereen die daar gebruik van maakt. Hij wordt aanbeden door voornamelijk dieven en sluipmoordenaars.

Magie

Magie is in de Runelands een heel normaal iets. Magie is ook niet moeilijk om te leren, als je een beetje slim bent. Wel heb je als magiër een voorwerp nodig waar je je spreuken mee cast, dit voorwerp maakt een magiër voor een groot gedeelte zelf en is hier gemiddeld een week mee bezig.

Magie kan op drie verschillende manieren aangeleerd worden;

1. Zelfstudie; door boeken of onderzoek.
2. Door middel van scrolls.
3. Les met een docent; een begaafde magiër kan magie doceren.

Een paar bekende soorten magie:

Natuurmagie

Natuurmagiërs ofwel druïdes (ofwel heksen) gebruiken de natuur als magiebron, maar hangen niet persé Erea aan. Als een magiër niet begaafd genoeg is, kan deze de natuur beschadigen door verkeerd gebruik van deze soort magie. Een natuurmagiër moet dus oppassen dat hij Erea niet kwaad maakt. Als natuurmagiër is het mogelijk om Erea aan te hangen, zolang je de natuur eert en intact houdt.

Zielenmagie

Necromantiërs gebruiken de energie van levende wezens als magiebron. Dit is een gevaarlijke magiesoort die volgens sommigen je ziel aantast.

Met deze vorm van magie kan je ook je eigen energie gebruiken, maar alles beperkt. Zielenmagie wordt besproken als een slechte magiesoort, omdat velen er anderen pijn mee doen. Echter zijn er wezens die zielenmagie gebruiken om anderen te helpen.

Bloedmagie

Bloedmagiërs gebruiken bloed als krachtbron. Sommige strijders maken zichzelf sterker met deze magie. Geruchten gaan over vampiers die dezelfde soort magie gebruiken. Met deze vorm van magie kan je natuurlijk ook je eigen bloed gebruiken.

Bloedmagie wordt besproken als een slechte magie omdat velen er anderen pijn mee doen.

Schaduwmagie/illusiemagie

Sommige dieven en sluipmoordenaars gebruiken schaduwmagie. Deze vorm van magie werkt wanneer zintuigen niet hun werk kunnen doen. Dit kan zo simpel zijn als een illusionist die een donker doek over iemand heen gooit en dat gebruikt om de persoon ergens anders te laten verschijnen. Het gevaar van deze magie is dat bijna niemand weet waar de kracht precies vandaan komt en soms verdwijnen gebruikers van deze magie op vreemde wijze.

Bardenmagie

De magie van lust, verleiding, geluk en vermaak. Bardenmagie laat zielen dansen. De bron van deze magie ben je zelf, omdat je tijd en energie stopt in wat je doet; muziek, dans of vermaak.

Goddelijke magie

Deze magie wordt geschonken door een of meerdere goden als gift. Deze magie kan gebruikt worden voor genezingsmagie, maar ook voor visioenen, zegeningen en het kijken naar iemands ziel.

Runenmagie

Runen hebben bepaalde waarden en betekenissen. Wanneer runen op een bepaalde manier in cirkels worden verwerkt, hebben zij een specifiek magisch effect. Dit effect is te vergelijken met letters die woorden vormen en zo een heel verhaal kunnen vertellen. Runenmagie wordt gebruikt om spreuken te casten met runen in plaats van een incantatie. Runenmagie staat niet op zich en heeft een manabron nodig.

Waarzeggerij

Waarzeggerij, visioenen en voorspellende dromen zijn het resultaat van deze magie. Deze soort magie is vaag en moeilijk te controleren. Bij waarzeggerij wordt er altijd een hulpmiddel gebruikt om betekenissen te verduidelijken; dobbelstenen, botten, tarotkaarten, glazen bol, etc. Met waarzeggerij kan je elke god beledigen als je de verkeerde vragen stelt.

Rassen

Mensen: Enorm diverse wezens. Ze leven om zich continue aan te passen. Door de beperkte levensduur van dit ras, kan het enorm veel leren in korte tijd. Voor verdere informatie verzoeken we je om in de spiegel te kijken.

Dwergen: Dwergen zijn kleiner dan mensen, zowel mannen als vrouwen hebben een baard, waar mensen hun huis versieren met feestdagen, versieren dwergen hun baard. Het stereotype: de edelstenen smid met als motto: in mijn vrije tijd werk ik in de mijn en als beroep ben ik mijnwerker. Dwergen worden gemiddeld 300 jaar oud.

Elven: Elven zijn makkelijk te herkennen aan hun oren, soms zie je ze mediteren. Verder hebben ze veel weg van mensen; ze passen zich aan aan hun omgeving, maar dan heftiger. Een bos elf heeft zich bijvoorbeeld aangepast aan het bos. Elfen worden gemiddeld 300 jaar oud.

Oer Elven: Oer elfen zijn enorm oude wezens waarover gefluisterd wordt dat ze langer leven dan dat de wereld bestaat. Oer elfen zijn rustig en houden zich niet bezig met de dagelijkse drukte van de rest van de wereld. Soms lijkt het net of je opa nog actiever is dan dat oer elfen zijn. Helaas komt dit ras weinig voor. Oer elfen sterven niet aan ouderdom. Dit ras is alleen te spelen in overleg.

Drow: Midden in de nacht zie je soms niets anders dan een enkel spierwit gebit dat naar je lacht. Wanneer je dit ziet, betekent het vaak niet veel goeds en kan het weleens de laatste keer zijn dat je je leven op de huidige wijze hebt geleefd. Drow leven vaak ondergronds en worden gemiddeld 300 jaar oud.

Gnomes: De denkers van de wereld, de knutselaars en bouwers. Als je in het huis van een gnome bent, vind je overal wel spullen. Waar je moeder soms zegt; "Ik zie de vloer niet meer!", bedoeld als metafoor, is dit bij een gnome vaak de werkelijkheid. Gnomes hebben haarverf uitgevonden en worden gemiddeld 150 jaar oud.

Orks: Grote gespierde wezens, enorm krachtig, maar soms een beetje dom. Orks zijn enorm divers in kleur. Sommigen zeggen dat aan deze kleur ook te zien is wat de afkomst van de ork is. De meeste orks halen de 60 niet door hun leven vol geweld.

Halfbloed: Half het ene ras en half het andere ras. Vaak worden deze wezens met afschuw bekeken en horen ze nergens thuis. Je hebt er misschien wel eens eentje gezien bij een rondreizend circus. Een halfbloed heeft altijd een dominant ras waar hij of zij het meest op lijkt.

Goblins: De grappenmakers van de wereld. Ze zijn nog kleiner dan dwergen en hun grappen kunnen anderen soms fataal zijn. Hun levensverwachting ligt rond de 50.

Natuurlijk bestaan er nog een heleboel andere rassen die hier niet beschreven zijn. Deze rassen worden maximaal 300 jaar oud. Als je het als speler leuk lijkt om jouw idee van een ras hierbij te zetten, stuur dan een mailtje naar info.runelands@gmail.com.

Landen en heersers

Mirovoy: Dit is hoe de wereld genoemd wordt. Geruchten gaan dat deze omringt wordt door een dichte mist.

De Runelands: Dit is een verzameling van landen die hebben besloten geen directe oorlog met elkaar te voeren. Handels- en vredesverdragen zijn verschillend tussen de landen naast het standaard Runelands verdrag. Elk land heeft zijn eigen hoofdstad, met uiteraard ook meerdere andere kleinere steden en dorpjes. De Runelands zijn zo uniek, omdat het door de grootte veel verschillende soorten landschappen kent.

Caledor: Dit is verreweg het grootste land van de Runelands met ook de grootste hoofdstad. Caledor ligt ten westen en is het meest welvarendste land. De bevolking bestaat grotendeels uit mensen, maar daarnaast leeft er eigenlijk van ieder ras wel wat in dit land. Caledor bestaat grotendeels uit landbouw en bosrijke gebieden, met her en der dorpen en steden waar veel gehandeld wordt. In de hoofdstad Dawnstone leven veel edellieden en handelaren, dit is dan ook het centrum voor de welvaart en handel van het land. In Dawnstone is de grootste genezingschool van heel de Runelands. De koning en een groot deel van zijn familie wonen in dit land. Op het moment is de heersende koning Faerrun Magibalt Seterinum van Calinsfuer. Of makkelijker Koning Faerrun de 2de. Zijn familie wordt vooral geassocieerd met de god Vivero. Daarnaast kan deze koning goed samenwerken met de adellijke familie die verium aanhangt: Yinoniy.

Kislev: Dit is een mysterieus land, gelegen aan de rand van de Runelands, zuidwest van Caledor. Kislev is vooral het thuis voor veel magiërs en het land zelf bestaat voornamelijk uit rotsachtig gebied met soms een stukje grasland. Veel is niet bekend over Kislev, omdat ze erg op zichzelf zijn. Wat men wel weet is dat hier hele krachtige magiërs worden geschoold door de meest wijze magiërs. De hoofdstad is Kantor, dankzij een muur van magische energie kunnen buitenstaanders echter deze stad niet betreden. Er is daarom ook maar weinig bekend over Kantor en Kislev in zijn geheel. Kislev is wel het kleinste land in de Runelands. De adellijke families Yitmir en ten Geberon vechten vooral over dit land. Yitmir hangt vooral de god Pars aan en ten Geberon vooral de godin Sedonia.

Knarloc: Beter bekend als het land van de groene huiden. Het land bevindt zich in het oosten van de Runelands en bestaat voornamelijk uit een groot en verstikkend moeras, waar kennelijk de groenhuiden prima kunnen leven. Het andere stuk van het land bestaat voornamelijk uit grootte verwilderde bossen. Het is dag en nacht onrustig in het land omdat de groenhuiden er veel met elkaar op de vuist gaan en er van alles op de loer ligt in de moerassen. Knarloc heeft niet echt een eigen hoofdstad, maar de grootste verzameling van groenhuiden bevinden zich in een gebied dat ze de Badab noemen. Dit wordt beschouwd als hoofdstad en is nog redelijk te bereiken voor anderen, omdat het net buiten het moeras ligt. Hierdoor wordt er nog best wel wat handel gedreven in dit gebied en is het nog enigszins welvarend als je dat kan zeggen van een groenhuid dorp. Naast veel groenhuiden, leven er ook nog best wel wat mensen en half-mensen hier, maar dan wel in de redelijk bewoonbare bossen. Vanwege de interesses van de adellijke families wordt door de adellijke familie Xeteron de godin Pagnai vooral aangehangen en door de adellijke familie Gamesh vooral de godin Sanguinium.

Kardran: Dit is een land wat voornamelijk bestaat uit bergen en ander rotsachtig terrein en ligt in het noorden van de Runelands. Hier leven voornamelijk dwergen en ook nog redelijk wat drow. De hoofdstad van Kardran ligt midden in een uitgehouwen berg en heet Mordian. In deze stad vindt veel ambacht plaats en je kan er de mooiste voorwerpen en edelstenen vinden. De dwergen zijn over het algemeen erg gastvrij en houden wel van wat gezelschap, de drow helaas wat minder. Naast hun ambacht staat Kardran ook bekend om zijn vele mijnen, grotten en besneeuwde bergtoppen. Men denk dat ook veel van de reuzen, als die er nog zijn, hier zullen leven. Je hoort er eigenlijk nooit echt iets over, op een dronken dwerg na dan, die een troll aanzag voor een reus, omdat hij al op de grond was gevallen, maar het nog niet doorhad. De familie Lizux, de aanhangers van Noctus, en de familie Utmach, de aanhangers van Amadis, komen hier vandaan. De familie Utmach beheert in het gebergte van Kardran een enorme catacombe, waar naar geruchten oer elfen bewaard worden.

Elysain: Dit land bestaat voornamelijk uit rijke bossen met veel rivieren waar veel natuur en leven te vinden is. Veel elven en Half-mensen leven hier dan ook. Het land ligt redelijk centraal in de Runelands en is ook op Caledor na het grootste land. De hoofdstad is Lothorn, het ligt aan de rand van een gigantische bos en het is er altijd erg vriendelijk en vredig. Als je binnen de dorpen en steden blijft, is Elysain het veiligste land om in te zijn, alleen op het moment dat je de diepe wouden in gaat, is het wat minder veilig. De familie Yinoniy, de aanhangers van Verium, en de familie Uria, de aanhangers van Erea, komen hier van origine vandaan.

Fardauw: Het land is net iets groter dan Kislev en ligt in het zuiden. Het bestaat uit één groot dictatuur waar alles voor iedereen wordt geregeld. Inwoners moeten hun eerste kind afstaan op 8 jarige leeftijd om opgeleid te worden door de overheid, verdere kinderen worden gezien als donaties. Wanneer je hier dood gaat, wordt je lichaam van de overheid om door te werken als ondode. Dit land heeft wel de best georganiseerde militaire macht. Om deze reden zijn andere nobele families hier weinig te vinden. De hoofdstad, Da, is eigenlijk meer een groot fort/kasteel, waar de militaire macht voornamelijk wordt opgeleid. De familie Daellia heeft hier de macht, zij hangen Mores aan.

Goudwaarde en xp

In de Runelands zijn er drie soorten muntstukken, koper, zilveren en gouden munten.

1 goudstuk heeft dezelfde waarde als 5 zilverstukken en 1 zilverstuk heeft dezelfde waarde als 5 koper-stukken, 1 goudstuk is dan ook 25 koper-stukken.

Naast muntstukken wordt er ook betaald met xp. Xp ziet er fysiek uit als een steen met een metaalkleur. Koper = 1 xp, silver = 3 xp, goud = 9 xp.