

# Borea

## Silverhelm



Het avontuur speelt zich af in Borea een land met behoorlijk wat bergen en groene natuur. In elk dal van de berg bevindt zich een dorp of een stad met als hoofdstad **Silverhelm** te midden van de bergen. Denk aan Middle-earth, het terrein is erg divers. **Silverhelm** is op het hoogste punt van **Borea** gemaakt. Er stroomt een enorme rivier door het midden van **Silverhelm**, de plek waar ons avontuur zich voornamelijk zal afspelen.

### Hoofdstad: Silverhelm

Het koninkrijk Borea is een land van weelderige natuur en torenhoge bergen, waar elk dal de thuisbasis is van een dorp of stad. De hoofdstad **Silverhelm**, gelegen op het hoogste punt, wordt doorkruist door een machtige rivier en is opgebouwd als een trap die oprijst uit het landschap. Deze unieke stadsstructuur heeft geleid tot een 'trappensysteem' van sociale hiërarchie, waarbij de hoogte van iemands woonplaats zijn welvaart en invloed aangeeft. Dit systeem heeft een diepe culturele invloed gehad, waarbij doorstroming naar een hogere trede bijna onmogelijk is.

Buiten de muren van Silverhelm strekken de minder welvarende gebieden van Borea zich uit, met geheimen die diep in de aarde begraven liggen, veel ouder dan de lange geschiedenis van het land zelf. De bergen, zo zegt men, zijn gevormd door titanische beesten die hun territorium uitgevchten — een echo uit een tijd waarin draken de hemel domineerden. Deze verhalen, verworpen tot kindersprookjes, zijn alom bekend en dienen als een verbindend stuk folklore voor alle inwoners van Borea, ongeacht hun trede.

Deze rijke tapestry van geografie en maatschappelijke structuur vormt het canvas waarop jouw avontuur zich zal onvouwen, een wereld waar het oude en het nieuwe naast elkaar bestaan, wachtend om door de spelers verkend en ontdekt te worden.

## Politieke Landschap

De macht binnen Borea is verdeeld onder vijf vooraanstaande families, elk heersend over een vitaal aspect van het rijk. De familie **Royalialia**, onder leiding van **Yarva Royalialia**, houdt de touwtjes stevig in handen met controle over de essentiële water- en groenvoorzieningen. Hun invloed reikt ver en diep, waardoor ze niet alleen de meest welvarende maar ook de meest machtige clan zijn.

Naast de **Royalialia's** zijn er andere invloedrijke families, zoals de **Equidae**, die de paarden en daarmee het transport en de communicatie beheren; de **Timberline**, meesters van de houtvoorziening en bouw; en de **Arcanum**, die de magie en de mystieke kunsten beheersen. Deze families zijn onmisbaar voor het functioneren van Borea en houden door hun domeinspecifieke macht en aanzien in stand. Hoewel de **Royalialia's** de onbetwiste leiders zijn, is de machtsbalans precair. Allianties en rivaliteiten tussen deze huizen kunnen het land stabiliseren of juist in chaos storten, afhankelijk van hun ambities en de competentie van hun leiders.

De politieke intriges van deze families vormen een web van allianties, samenzweringen en verraad, wat een rijk terrein biedt voor avonturiers om te navigeren. Terwijl de Royalialia's de top van de machtspiramide bezetten, kan hun grip verzwakken als de andere families hun krachten bundelen, of als nieuwe bedreigingen zich aandienen vanuit de schaduwen van **Borea**.

## Geschiedenis & Stabiliteit

De schijnbare stabiliteit van Borea wordt bedreigd door de groeiende onrust onder de bevolking. De onderste treden van de samenleving, degenen die het dichtst bij de aarde wonen en de minste welvaart kennen, werken zich onophoudelijk uit de naad. De kloof tussen de rijke bovenste treden en de worstelende onderste lagen voedt geruchten van een aanstaande storm – een revolutie die het delicate evenwicht dat door de heersende families wordt gehandhaafd, zou kunnen omverwerpen.

Op een fundamenteeler niveau ligt er een oudere, diepere bedreiging verborgen onder de stad Silverhelm: de ruïne van een tempel, overblijfsel van een oude draconische beschaving, vergeten door de tijd. Deze tempel herbergt de macht om een oerbeest te wekken, een wezen wiens ontwaken niet alleen Silverhelm zou kunnen verwoesten, maar het hele land Borea. De sinistere tovenaars Zephyros, gedreven door een duister verlangen naar vernietiging, zoekt koortsachtig naar deze tempel. Zijn succes zou niet alleen het einde van de stad kunnen betekenen, maar ook de ondergang van het hele rijk.

Dit complexe web van interne spanningen en apocalyptische dreigingen vormt een vruchtbare bodem voor verhalen van opstand, heroïek en overleven. Avonturiers kunnen zich vinden in het hart van politieke revoluties, oude profetieën en epische gevechten tegen de krachten die Borea in het duister willen storten.

## Dagelijkse leven in Silverhelm

Het trappensysteem in Silverhelm heeft geleid tot een complexe maatschappelijke structuur waarbij elke trede van de stad een eigen subcultuur en levensstandaard heeft. De midden treden genieten van een relatieve vrijheid en comfort, dankzij de zorgen van de bovenste lagen, die welvaart en bescherming bieden in ruil voor stabiliteit en orde. De handel bloeit en er is ruimte voor persoonlijke verrijking en ondernemerschap, wat leidt tot een levendige en dynamische gemeenschap.

Echter, de laagste trede, verstopt in de schaduw van de berg, kent een veel grimmiger realiteit. Het gebrek aan zonlicht en toegang tot de natuurlijke schoonheid van Borea maakt hun leven zwaar en somber. Dit gedeelte van de bevolking is grotendeels onzichtbaar voor degenen die hogerop wonen, en wordt vaak over het hoofd gezien of genegeerd. Het werk in de mijnen, hoewel essentieel voor de economie van Silverhelm, is gevaarlijk en ondankbaar, en veroordeelt de arbeiders tot een leven van fysieke arbeid in de donkere diepten van de aarde.

Deze scheiding tussen de verschillende lagen van de samenleving heeft een diepe invloed op de identiteit en de mentaliteit van de inwoners. Terwijl de bovenste treden genieten van licht en luxe, strijden de onderste lagen voor hun bestaan in de schaduwen. Dit contrast zorgt voor een breed scala aan ervaringen en perspectieven die de spelers kunnen verkennen en waarop ze kunnen inspelen in hun zoektocht.

## De Families

**Royalialia:** Water en groen, teken laurier met waterdruppel

**Equidae:** Paarden, transport en communicatie

**Timberline:** Hout en bouw

**Arcanum:** Magie en kennis

**Stober:** Masons, Steen en wegenDe tempel

De ruïne van de draconische tempel, verborgen in de diepten van **Silverhelm**, blijft een onontdekt mysterie met de potentie om het koninkrijk Borea in verwoesting te storten. De tempel, een uitgestrekt netwerk van grotten ondersteund door magisch versterkte pilaren, dient als een gigantisch mechanisme dat een slapend beest kan wekken. Het intrigerende aan deze structuur is dat het volledig bedekt is met runen, die op het eerste gezicht zinloos lijken, maar bij nadere inspectie een dreigend doel onthullen.

Deze tempel, gebouwd door een oud volk wiens bestaan nu slechts voortleeft in legendes en kinderverhalen, is in werkelijkheid de erfenis van de **Royalialia's**, nakomelingen van dit bijna

mythische ras. **Yarva Royalia** en zijn voorouders hebben de kennis en de magie behouden die nodig zijn om het beest te ontwaken. *Het belangrijkste artefact, essentieel voor de activering van het altaar en het ontwaken van het beest, bevindt zich in het bezit van de Royalia-familie.* Dit object, dat centraal in het altaar geplaatst moet worden, is zowel een sleutel tot ongekende macht als een potentiële katalysator voor ondenkbare vernietiging. Dit is het amulet van **Crobulem**

De implicaties van deze kennis zijn enorm. De **Royalia's** dragen een verantwoordelijkheid die verder gaat dan hun maatschappelijke dominantie; ze zijn de bewakers van een geheim dat de wereld kan maken of breken. De dreiging van het ontwaken van het beest vormt een schaduw over Silverhelm, een diepere duisternis dan de schaduwzijde van de berg waar de laagste trede zich bevindt.

## Het amulet van Crobulem

### Motivaties

#### Persoonlijke missies

##### **Fynnean Asquel - Paladin / Warlock**

Fynnean kan naar Silverhelm zijn gekomen op zoek naar aanwijzingen over de verblijfplaats of plannen van de kwaadaardige tovenaars Zephyros. Hij zou kunnen geloven dat Zephyros banden heeft met de hogere kringen van Silverhelm, of dat de stad cruciale informatie verbergt over Zephyros' volgende stappen.

##### **Oog-Wu - Turtle Monk**

Oog-Wu zou naar Silverhelm kunnen zijn gereisd in zijn zoektocht naar de 'dragon warrior'. Hij zou aanwijzingen kunnen hebben gekregen dat deze mysterieuze figuur zich in de stad bevindt, of hij zou in de stad een belangrijke aanwijzing kunnen vinden die hem verder leidt op zijn zoektocht.

##### **Rhub - Half-Orc Paladin**

Rhub zou in Silverhelm kunnen zijn om zijn zusje te vinden, die als bodyguard dient voor Yarva Royalia. Hij zou de stad kunnen zien als een plek waar hij meer informatie kan verzamelen over de Royalia-familie en zijn zusjes verblijfplaats.

##### **Siliphena - Homunculus Sorcerer**

Siliphena's zoektocht naar haar maker, Emzel, zou haar naar Silverhelm kunnen leiden omdat ze aanwijzingen heeft dat Emzel daar ooit verbleef of banden had met enkele van de machtige families of magische kringen in de stad.

##### **Tarin Galanodel - Rogue**

Tarin zou naar Silverhelm kunnen zijn gekomen in zijn rol als huurmoordenaar, mogelijk ingehuurd door een onbekende opdrachtgever die verbonden is met de politieke intriges van de stad. Zijn aanwezigheid in Silverhelm zou ook een gevolg kunnen zijn van een recente opdracht of een aanwijzing die hem naar de stad heeft geleid.

## Naar Silverhelm

- **Fynnean Asquel - Paladin / Warlock**
  - Clue: Fynnean ontvangt een mysterieuze brief met het zegel van een onbekende orde. De brief vermeldt dat een informant met cruciale informatie over Zephyros' plannen op hem wacht in de tavernen. De brief benadrukt dat deze informatie Fynnean kan helpen bij zijn wraakmissie.
- **Oog-Wee - Turtle Monk**
  - Clue: Oog-Wu vindt een oud, vergeeld stuk perkament met daarop een cryptische afbeelding van een draak en een tijger, een symbool dat hij associeert met de 'dragon warrior'. Onderaan het perkament staat een hint die hem naar de tavernen leidt, waar hij meer aanwijzingen zou kunnen vinden.
- **Rhub - Half-Orc Paladin**
  - Clue: Rhub hoort geruchten dat een voormalig lid van de Royalia huishouding, nu een barman in de tavernen, informatie heeft over de huidige bodyguards van de familie, waaronder mogelijk details over zijn vermiste zusje.
- **Siliphena - Homunculus Sorcerer**
  - Clue: Siliphena onderschept een cryptisch bericht dat suggereert dat een reizende handelaar, die regelmatig de tavernen bezoekt, zeldzame artefacten verkoopt die gelinkt zijn aan Emzel. Deze handelaar zou cruciale informatie kunnen hebben over haar verloren maker.
- **Tarin Galanodel - Rogue**
  - Clue: Tarin ontvangt een anonieme opdracht met een flinke beloning. De opdrachtgever vraagt hem naar de tavernen te gaan om daar een pakket te ontvangen met details over zijn nieuwe doelwit. De opdracht lijkt routine, maar de beloning is verrassend hoog.

### 1. Fynnean

Op een kille ochtend, terwijl Fynnean zijn gebruikelijke ochtendgebeden verricht, wordt er zachtjes op de deur van zijn verblijf geklopt. Een jonge page, duidelijk nerveus, overhandigt hem een verzegelde brief. Het zegel is niet van een bekende orde of rijk, maar draagt een ongewoon symbool: een draak die een zwaard omslingert.

Fynnean opent de brief voorzichtig en vindt een handgeschreven bericht dat zijn aandacht direct grijpt: "Edele krijger, de schaduwen van uw verleden liggen niet zo ver achter u als u denkt. Een informant met essentiële kennis over de tovenaars Zephyros wacht op u in de 'Gebroken Lans', een tavernen in een dorp net buiten Silverhelm. Wees discreet, want de muren hebben oren en de ogen van Zephyros zijn nooit ver weg."

De brief bevat geen ondertekening, maar de serieuze toon en de specifieke vermelding van Zephyros prikkelen Fynnans nieuwsgierigheid en stoken het vuur van zijn wraakzucht op. Hoewel hij bedachtzaam is op een valstrik, weet hij dat deze aanwijzing te belangrijk is om te negeren. Met zijn pantser en wapens gereed, bereidt Fynnean zich voor op zijn reis naar de 'Gebroken Lans', hopen dat deze ontmoeting hem dichterbij de vervulling van zijn wraakmissie zal brengen.

## Brief

*Edele Krijger Fynnean Asquel,*

*De schaduwen van uw verleden liggen niet zo ver achter u als u denkt. Het lot heeft u naar dit kruispunt geleid, en de tijd is gekomen om de bladzijde om te slaan in het boek van uw wraak.*

*Een informant die bekend is met de duistere wegen van de tovenaars Zephyros wacht op u. Hij zal aanwezig zijn in de '**Gebroken Lans**', een taverne gelegen in een klein dorp net buiten de muren van Silverhelm. Deze persoon bezit essentiële informatie die een licht kan werpen op uw zoektocht naar gerechtigheid voor de onuitsprekelijke tragedies die u heeft doorstaan.*

*Wees echter uiterst voorzichtig, nobele paladijn. De wegen van Zephyros zijn doordrenkt met misleiding en gevaar. Uw aanwezigheid zal niet onopgemerkt blijven, en uw vijanden zijn talrijk. De muren hebben oren en de ogen van Zephyros zijn nooit ver weg. Vertrouw niemand, want zelfs de schaduwen kunnen verraderlijk zijn.*

*Deze ontmoeting kan het tij van uw lot veranderen en u dichterbij uw langverwachte wraak brengen. De keuze om te komen is aan u, maar weet dat de klok tikt en de tijd een luxe is die u niet heeft.*

*Moge uw pad verlicht worden door gerechtigheid en uw zwaard geleid door waarheid.*

*In diepste discretie,*

*[Geen Ondertekening]*

## 2. Oog wee

Oog-Wee, in zijn rustige meditatie bij een oude tempel, wordt benaderd door een onbekende reiziger, gehuld in een mantel. De reiziger overhandigt Oog-Wu een klein, oud object dat eruitziet als een talisman met de afbeelding van een draak en een tijger, symbolen die Oog-Wu herkent als verbonden met de 'dragon warrior'.

De reiziger spreekt zachtjes: "Meester, deze talisman werd gevonden in de '**Gebroken Lans**', een taverne in een dorp niet ver van Silverhelm. Zij die het daar brachten spraken van een krijger met een hart zo puur als een draak en een geest zo scherp als een tijger. Uw zoektocht naar de dragon warrior kan daar een nieuw pad vinden."

Oog-Wee, hoewel gewend aan de stille wegen van het monnikenleven, voelt een diepe connectie met deze symbolen en besluit de aanwijzing te volgen. Met de talisman in zijn hand

en een nieuw doel voor ogen, maakt Oog-Wu zich klaar om naar de 'Gebroken Lans' te reizen, waar zijn zoektocht naar de dragon warrior mogelijk een beslissende wending zal nemen.

## Brief

*Eerbiedwaardige Oog-Wee,*

*Onder de vele die de paden van wijsheid bewandelen, bent u uitgekozen om een raadselachtige zoektocht te vervolgen. De Dragon Warrior, een wezen van mythe en macht, roept in de stilte van het lot.*

*In de 'Gebroken Lans', een bescheiden taverne verborgen in de schaduwen van een dorp buiten Silverhelm, ligt een sleutel verborgen. Een talisman, oud en gehuld in mysteries, draagt de symbolen van de draak en de tijger, een gids naar het onbekende.*

*Deze talisman, eens in handen van een onwaarschijnlijke reiziger, draagt een verhaal niet van deze wereld. Zij die de talisman naar de taverne brachten, spraken in fluisteringen van een krijger, één met een hart zo puur als de vurige adem van een draak en een geest zo scherp als de klauwen van een tijger.*

*Zoek dit teken en volg de echo's van een verloren tijd. Uw pad naar de Dragon Warrior begint hier, gewikkeld in de nevelen van mysterie en lot.*

*Wees voorzichtig, meester monnik, want de wegen van het lot zijn even veranderlijk als de wind.*

*In stilte en schaduw,*

*[Geen Ondertekening]*

## 3. Rhub

Rhub, na een lange dag van training en bezinning, vindt bij zijn terugkeer naar zijn verblijfplaats een onopvallende, maar opzettelijk geplaatste envelop onder zijn deur. De envelop is eenvoudig, zonder enig zegel of kenmerk dat de afzender zou kunnen onthullen.

Bij het openen van de envelop vindt hij een kort, handgeschreven briefje: "Rhub, uw zoektocht naar uw zusje heeft de aandacht getrokken van iemand die kan helpen. Een voormalig lid van het huishouden van de Royalia's, nu werkzaam als barman in de 'Gebroken Lans', bezit informatie die u zoekt. Deze persoon heeft uw zusje gekend en kan u mogelijk leiden naar haar huidige verblijfplaats. Wees discreet in uw benadering."

De brief bevat geen naam of handtekening, maar de informatie is te specifiek en relevant om te negeren. Met een hernieuwd gevoel van hoop en vastberadenheid maakt Rhub zich klaar om

naar de 'Gebroken Lans' te reizen, in de hoop daar antwoorden te vinden over zijn lang verloren zusje.

Brief

*R'hub,*

*In de 'Gebroken Lans' tavernen, buiten Silverhelm, wacht iemand die uw zusje heeft gekend. Een voormalig lid van het Royalia huishouden, nu barman, heeft informatie. Benader met discretie.*

*[Geen Ondertekening]*

#### 4. Sylphrena

Op een dag, terwijl Siliphena door de markt van Silverhelm struint, valt haar oog op een opvallend stuk papier dat nonchalant onder een stapel boeken bij een kraampje ligt. Het papier lijkt opzettelijk geplaatst te zijn voor haar om te vinden. Ze pakt het voorzichtig op en ontdekt dat het een bericht bevat:

"Siliphena, uw zoektocht naar Emzel is niet onopgemerkt gebleven. Een handelaar, bekend om zijn verzameling zeldzame artefacten, bezoekt regelmatig de 'Gebroken Lans', een tavernen net buiten Silverhelm. Hij heeft informatie over Emzel en mogelijke aanwijzingen naar uw oorsprong. Wees voorzichtig, want niet iedereen wenst dat u uw maker vindt."

Het bericht, hoewel anoniem, geeft Siliphena een nieuw doel. Met een mengeling van nieuwsgierigheid en voorzichtigheid besluit ze naar de 'Gebroken Lans' te reizen om deze handelaar te ontmoeten, in de hoop meer te leren over Emzel en haar eigen mysterieuze verleden.

Brief

*Sylph,*

*je zoektocht naar Emzel is niet onopgemerkt gebleven. Een handelaar, bekend om zijn verzameling zeldzame artefacten, bezoekt regelmatig de 'Gebroken Lans', een tavernen net buiten Silverhelm. Hij heeft informatie over Emzel en mogelijke aanwijzingen naar je oorsprong. Wees voorzichtig, want niet iedereen wenst dat je je maker vindt.*

*[Geen Ondertekening]*



## 5. Tarin

Tarin, die een rustige avond doorbrengt in zijn schuilplaats, vindt plotseling een onopvallende raaf bij zijn raam, met een klein, strak opgerold stuk papier aan zijn poot. Voorzichtig neemt Tarin het papier en ontvouwt het. Er staat geschreven:

*Tarin Galanodel,*

*uw vaardigheden zijn nodig. In de 'Gebroken Lans', een taverne net buiten Silverhelm, ontvangt u een pakket met details over uw volgende doelwit.*

*Uw contactpunt draagt een zilveren vos als teken.*

*De beloning is aanzienlijk. Wees discreet en vertrouw niemand.*

*[Geen Ondertekening]*

De boodschap is kort en direct, zonder enige indicatie van wie het zou kunnen sturen. De vermelding van een aanzienlijke beloning wekt Tarins interesse, hoewel hij op zijn hoede blijft voor mogelijke valstrikken. Met een mengeling van nieuwsgierigheid en achterdocht besluit Tarin de aanwijzing te volgen en gaat hij op weg naar de 'Gebroken Lans', benieuwd naar wat hem daar te wachten staat.