

# Volkerenboek 1.1.1



Dit boek dient als een snel hulpmiddel bij het kiezen van een volk. Het geeft beknopte samenvattingen van elk volk. Meer informatie hierover is te vinden op de Website:

<https://aegorlarp.nl/de-wereld/>

Indien je aarzelt, of verheldering zoekt wat niet in dit document of op de WorldAnvil te vinden is, raadpleeg je de desbetreffende SL:

**Corné:** Andesia, Svebia, Veiltouched

**Mats:** Eglaria, Veiltouched

**Marit:** Draconiden, Orks, Andesia

**Belangrijk:** Iedere speler dient een volk en domein te kiezen. Informatie over de domeinen staat op de website. Raadpleeg deze samen met het Volkerenboek om een keuze te kunnen maken.

versie: November 2025

Domein Eglaria: <https://aegorlarp.nl/eglaria/>

Domein Andesia: <https://aegorlarp.nl/andesia/>

Domein Svebia: <https://aegorlarp.nl/svebia/>

# Eglariaan

*Volk van geesten, natuur en verbintenis*

Eglaria is een land waar geesten, natuur en mensen in samenklank leven. De bevolking volgt het ritme van seizoenen en geesten, maar de uitdrukking hiervan verschilt steeds sterker: van dierschedels en aardetinten tot kleurrijke, vrije druidische kleding.

Eglarianen kleden zich naar hun omgeving. In de bossen worden veel bruinen, groenen en grijzen in eenvoudige kleding gevonden. Praktisch, in hun element. Sommigen dragen maskers bij zich die oude natuur en diergeesten aanbidden. In de drukke steden van Eglaria kleden Eglarianen zich vrijer. De kleuren worden gemengd, en vachten, veren, tooien en maskers zijn te vinden, ter eerbiediging aan die oude geesten.

In bossen, bergen, moerassen en kusten zijn natuur en geest onafscheidelijk verweven. De Raad der Ouden staat echter voor een onrustige tijd: er gaan stemmen op om een eeuwenoude regel te breken en de dierlijke geesten opnieuw tot lands-entiteiten te verheffen. Dit dreigt de balans tussen traditie en vernieuwing ingrijpend te veranderen.

## **Vijf Dingen Waarin Egleriaanen geloven**

- De balans in de natuur beïnvloedt al het leven op Aegor.
- Karma is verweven in de dag- tot dag-cultuur, doe goed en je zal goed terug krijgen. Doe slecht en ook dat zal terugkomen.
- Het aanbidden van geesten en het uitvoeren van rituelen zijn dagelijkse bezigheden. Wees trots op de geesten die je eert.
- Ook de Barbaren zijn onderdeel van de cyclus en hun plek in deze cyclus moet onderzocht worden.
- ‘De Hoeder’ heeft de wereld geschapen.

## **Drie vragen om te overwegen**

- Eer jij de wegen van je voorouders, of sta je voor verandering?
- Hoe laat jij je verbinding met de geesten zien in je uiterlijk?
- Zijn de geesten te losbandig in hun interactie met de wereld?

Sleutelwoorden: Natuurlijke cycli, geest, traditie vs. vernieuwing  
Inspiratie gezocht voor aankleding? → <https://pin.it/4DA1wUolM>

# Andesiaan

*Volk van balans, geloof en de kracht van de zelf*

Andesia is een land geschapen door hun vlucht naar dit continent. Een catastrofe waar niet over gesproken of geschreven wordt, waar enkel naar wordt gerefereerd als een handleiding van hoe het niet moet.

Andesianen hanteren een levensethiek, de zes vreugden. *Weelde, Loyaliteit, Ambitie, Wijsheid, Waakzaamheid* en *Trots*. Door elk van deze zes te hanteren streven Andesiërs naar het ultieme centrum.

Andesianen kleden zich in de laatste stijlen. Elegante, kleurrijke kledingstukken maken volgens hen de balans met een soms grimmige wereld compleet. Het zijn de kettinkjes, ringen, stukken stof die een verhaal vertellen. De delen worden samen een geheel. Andesianen hun make-up is vaak net zo uitbundig als hun kleding stijl. Make Up wordt vaak door Mannen en Vrouwen gedragen als creatieve uiting.

Elke Andesiaan heeft een voorwerp ter eeren naar hun voorouders. Dit wordt een *Hasra* en is een middel om met hun voorouders in contact te kunnen komen door middel van rites.

Andesianen zijn geen Pacifisten of mensen die geen actie kunnen ondernemen. Er moet een beslissend besluit worden genomen, maar dan wel gebaseerd op alle beschikbare informatie en opties.

In het huidige Andesië zijn er twee belangrijke discussies gaande. Ten eerste de erkenning van hun rol in het slavernijverleden van de Draconiden. Ten tweede, hoe er gehandeld moet worden met de fanatiekelingen die zichzelf de *Eeddragers* noemen.

## **Vijf dingen waarin Andesiërs geloven**

- Het bewandelen van het middenpad stelt ons in staat alle opties te verkennen
- Onze voorouders hebben ons leven al talloze keren geleefd
- We zijn ooit gevlucht uit ons thuisland, we zullen nooit meer vluchten
- Onze zoektocht naar harmonie is een levenslange ambitie
- Het verliezen van de band met onze voorouders is het verliezen van onze levenswijze

versie: November 2025

### **Drie vragen om te overwegen**

- Welke voorouders zijn gelinkt aan jouw Hasra?
- Hoe benieuwd ben jij naar de verloren geschiedenis van je gevluchte voorouders?
- Aan welke kant staan jij en jouw familie in het erkennen van het donkere verleden met de Draconiden

Sleutelwoorden: ethiek, verleden, radicalisering, familiegeesten

Inspiratie gezocht voor aankleding? → <https://pin.it/6SxFzYna3>

# Svebiaan

*Volk van ontbering, trots en nalatenschap*

Svebia ligt in het noordoosten van het Rijk. Het bestaat uit grote en kleine families, op zoek naar glorie voor hun eigen naam. Svebia is gekenmerkt door bosrijke landschappen en gouden graanvelden. Het wordt met regelmaat geteisterd door 'barbaarse' volkeren die vanuit het noorden binnentrekken, op zoek naar land en rijkdommen.

Svebianen kleden zich voor harde tijden. Verwerkt in hun kledij kunnen veel vachten, stukken leer of zelfs metaal voorkomen. Voorbereid op alles. De kleuren van rood en zwart zijn veel voorkomend bij Svebianen, maar echt niet het enige dat je kan gebruiken.

Svebianen zijn trots. Ze hebben een lange geschiedenis, en laten dit ook graag horen. Familienamen dragen gewicht, en om je naam te verliezen zou een grote schande zijn. De Svebianen zijn ervaren in het vechten tegen de gevaren in hun eigen domein, en tegen barbaarse hordes van buiten het Rijk.

De afgelopen zomer is een van deze hordes neergestreken op de vlaktes ten noorden van Svebia's bergen. Nu het winterijs begint te smelten, wordt er een oproep gedaan aan elke Svebiaan om bij te dragen aan het weerstaan van dit gevaar.

## **Vijf dingen waarin Svebiërs geloven**

- Laat je familienaam voor je spreken. Wie je voorouders, ouders, broer en zus zijn, is belangrijk. Laat niemand je iets anders vertellen.
- Wees trots op je prestaties. Je werkt hard om te oogsten wat je zaait. Wees trots op je prestaties, want ze zijn van jou en van niemand anders.
- De Svebische skelds zijn een dodelijk oorlogsinstrument. De milities die overal in Svebia te vinden zijn, vormen de ruggengraat van een sterk leger. Het is belangrijk te weten wie er naast je staat.
- Onze ogen mogen nooit van het Noorden afwenden. Oorlogsbanden en barbaarse stammen loeren voorbij de Wetterspitzen, klaar om door de sterke keizerlijke linies te breken. Vergeet dit nooit, zeker niet in tijden van vrede.
- Onze toekomst ligt bij het Rijk. We waren ooit een eigen land met een koning, maar de wereld is veranderd. Svebia moet verenigd blijven onder de banier van het Rijk.

versie: November 2025

### **Drie vragen om te overwegen**

- Wat is je familienaam, en welke heroïsche daden zijn jou voorgegaan?
- Heb jij eer aan je naam, of ben je het verloren als straf?
- Wanneer buitenstaanders aan de grens staan, verwelkom jij hen met brood of met staal?

Sleutelwoorden: Eer, familiedrama, koppigheid, vindingrijkheid

Inspiratie gezocht voor aankleding? → <https://pin.it/6VULoIYjr>

# Draconide

## *Volk van de Elementen*

### *Verre afstammelingen van de Oerdraken*

De Draconiden zijn de verre nakomelingen van de Oerdraken, de scheppers van de elementen zelf. Waar hun voorouders stormen, bergen, rivieren en vlammen schiepen, dragen de Draconiden nu de erfenis van die macht in hun bloed. Maar zonder hun oergevers zijn zij een volk zonder vaste grond. Oorlogen, slavernij en eeuwenlange vervolging hebben hen hun thuis ontnomen. Vandaag de dag zwerven de Draconiden door de wereld: trots, elementair en altijd zoekend naar een plaats die zij thuis kunnen noemen.

Toen de strijd gevoerd werd over het lot van de Draconiden onder de slavernij van de Andesianen waren de Orks een van hun grootste bondgenoten. De Orks zagen de elementaire oorsprong van de Draconiden en vochten voor de vrijheid van die volgens hun 'pure elementaire wezens'. Ook na de bevrijding 49 jaar geleden bleven de Orks de Draconide hun grootste alliantie.

Waar Draconiden vroeger de slaven van de Andesianen waren zijn ze nu los van dat, al lijkt een nieuw of toch een oeroud duister ze te volgen, of dat nou hun generatie trauma is of nog iets anders.

Vanwege generaties aan Slavernij hebben de Draconiden ook nooit echt hun eigen stijl kunnen vinden als volk, wat alle Draconiden wel overeen komen is dat ze op meerdere plekken schubben hebben, hoorns kunnen groeien en soms ook staarten hebben. Qua kleding kunnen Draconiden zich binden aan de kledij van het domein waar ze in leven, Of ze bieden eer aan hun verleden, en kleden zich volop in de trotse elementale kleuren van hun eigen afkomst.

De laatste maanden verdwijnen veel Draconiden van de straten en uit hun huizen. Soms spoorloos, soms met tekenen van geweld. Wie zit hierachter, en wat is hun doel?

## **Vijf Dingen waar Draconiden in geloven**

- De Oerdraken zullen wederkeren en wanneer dat gebeurd zal de wereld kapot gaan
- De Oerdraken hadden Kinderen die geboren waren van hun schubben, de Draken. Deze draken representeren ieder een eigen element of aspect van de wereld.
- Ons verleden onder de Andesianen zal ons niet als volk kleuren.
- Het Element of Aspect dat ik aan verbonden ben kleurt mijn interacties met anderen
- Ons eigen land is ons ontnomen door de Andesianen. Wat Andesianen nu Barad-Lysei noemen, heette toen Axos.

versie: November 2025

### **Drie vragen om te overwegen**

- Met welk element ben ik verbonden? Zie —> [De elementen op Aegor](#)
- Hoe ga ik om met het gemis van de (Oer)draken?
- Hoe is mijn leven beïnvloed door de slavernij?

Sleutelwoorden: vervolging, elementair, trots, generatie trauma, hervinden van betekenis en een plek in de wereld.

Inspiratie gezocht voor aankleding? → <https://pin.it/3uB76z5cD>

# Veiltouched

Als Veiltouched ben je overal te vinden, maar hoor je niet overal bij. Je bent gedurende je leven geraakt door de Sluier, en de magie die zich hierachter bevindt. Sommigen hebben het in hun bloed overgedragen van ouder tot kind. Anderen hebben zich te ver gewaagd in onderzoek, en zijn bewust of onbewust van de gevaren het diepe in gesprongen. En dan heb je nog diegene die zich te diep in het bos waagden, onbewust van de vele gevaren en kansen verstopt.

Je bent aangeraakt door magie. Zo wild als die energie is, zo uniek kan jij je aankleden. Geweien, printen op je lichaam, hoorns, oren of neuzen. Alles wat niet normaal is, past perfect. Tegelijkertijd hoef je hier niet extravagant in te zijn. De keuze is aan jou.

Veiltouched zijn vrij in hun kledingkeuze. Wellicht bind je jezelf aan een bepaald domein of volk.

Voor Veiltouched is een binding met de Sluier, het hiernamaals, en de magie erachter altijd een deel van wie je bent. Of dit je aantrekt of afstoot. Je kan je plots anders voelen, sterker, bozer, verdrietig of juist zwak.

Er heerst een stigma tegen Veiltouched, en tot op heden zijn er geen Veiltouched die de titels van het Rijk hebben mogen aankleden. Ben jij wellicht de eerste? Er gaan ook stemmen op onder sommige Veiltouched dat er een centraal figuur moet komen om hen te verenigen en te vertegenwoordigen.

## **Vijf dingen waarin Veiltouched geloven**

- Wij hebben een unieke binding met de sluier...en wat daarin schuilt.
- Wij zijn een volk zonder vasten cultuur.
- De rest van het rijk vreest de magie die ons veranderd heeft.
- Ik weet wie ik wel kan vertrouwen en wie niet.
- Wij zijn de makers van ons eigen succes.

## **Drie vragen om te overwegen**

- Door wat denk je dat je geraakt bent en hoe uit dat zich bij jou?
- Wat was je oorsprong voordat je Veiltouched werd of was je geboren als Veiltouched?
- Hoe beïnvloed het feit dat je Veiltouched bent jouw leven?

Sleutelwoorden: magisch, sluier, enigma, stigma, uniek

Inspiratie gezocht voor cosmetics of prosthetics? → <https://pin.it/4cSRI6gCJ>

## Orks

### *Het volk van Familie, Eer en vrijheid*

De Orks behoren tot de oudste levende wezens van Aegor. Zij zijn sterk verbonden met de elementen en aanbidden deze op specifieke plekken op Aegor. Vulkanen, moerassen, woestijnen en woeste rivieren zijn populaire plaatsen voor ork-kampen om te ontstaan.

Orks hebben een speciale binding met hun kamp. Familiebanden gaan voorbij ouders, en uitwisselingen van vers bloed - nieuwe zonen en dochters voor een kamp - vinden met regelmaat plaats tussen verschillende ork-kampen.

De Orks hebben een speciale binding met de Draconide, waar de Orks de elementen aanbidden zijn Draconide in hun ogen de puurse representatie van die elementen. Dit zorgde er ook voor dat de Orks een van de grootste groepen waren die voor de vrijheid van de Draconide waren.

Orks hun huid gaan van diepe en lichtgroene tot lichten en donkergrijze tinten.

Binnenin het Rijk zijn momenteel vier ork-kampen aanwezig.

### ***Wind chasers***

Deze jagers van de wind reizen door de zuidelijke Kroonlanden op zandzeilers. Grote zeilschepen vertrouwen op de warme lucht om rond te reizen. Hun aankleding is hierop gebouwd. Stoffen die zand en scherpe wind uit het gezicht houden, en wellicht zelfs brillen. Bruinen, gelen en witte kledingstukken zijn populair.

De Wind Chasers hebben te maken met boze Landers, die hun unieke positie in het Rijk zien als een nog groter onrecht om hun eigen ondervertegenwoordigde positie. Ze houden goederen tegen verhandeld door de Wind Chasers, en vallen watervoorraden aan.

Inspiratie gezocht voor aankleding? → <https://pin.it/5Pw5fQaKj>

### ***Children of the Earth***

Deze orks hebben zich gevestigd in de grond, en gaan hier zo min mogelijk vandaan. De moerassen rondom Brugga bieden rijke modderpoelen waar deze orks hun kamp hebben opgezet. Rituelen vinden plaats waarbij de betrokkenen diep in het modder mogen zakken. Een met de aarde. Hun aankleding in bruinen en groenen reflecteert hun omgeving. Veel van hen vissen en varen door de delta's, dus harpoenen, netten en scheeps symboliek zijn veel te vinden op deze orks.

De huidige heer van Lühe, waar Brugga onder valt, ziet kansen voor handel en welvaart door een nieuw dorp te stichten recht in het woongebied van deze Orks. Laten de Orks het Rijk dit bepalen, of proberen ze zelf een oplossing te creëren?

Inspiratie gezocht voor aankleding? → <https://pin.it/6KPOTuHo7>

### ***Fire bringers***

Uit het as van vuur rijst nieuw leven. Een cyclus van leven, pijn en dood. Deze orks besluiten wanneer het tijd is om door te trekken. Ze branden de omgeving waar ze verblijven af, om nieuw leven in te blazen. De drogere klimaten van Andesia hebben hun voorkeur, en hier hebben zij ook kamp gezet bij Azkabad.

Rood, geel en oranje zijn de kleuren van vuur en ook van deze orks. Ze zijn gekleed op warmere klimaten, en symbolen van leven en dood zijn te vinden in hun aankleding.

Een sekte onder de Fire bringers bindt zich aan de entiteit *Het Bloedgebod*. Zij zijn de cyclus van vuur als een manier van vergelding gaan zien, en zoeken Andesianen op die Draconiden niet hebben geëerd, maar tot slaaf gemaakt hadden of hebben gehouden.

Inspiratie gezocht voor aankleding? → <https://pin.it/3emOpsiQY>

### ***Wave tamers***

Deze orks hebben zich gebonden tot een leven op zee. Hun thuishaven ligt bij Isarenth, in Eglaria. Maar deze orks zien met hun schepen alle kusten van het continent en voorbij.

Onwetendheid over wat de volgende dag brengt, overgeleverd aan de zeeën en stormen die erop huizen. Dat maakt voor deze Orks het leven waard om te leven.

De kledij van een matroos of kapitein. Gehard door de vele jaren op zee, met voorwerpen uit verre landen. Dat kenmerkt deze orks.

Een kapitein van de Wave Tamers, de Ork Stormtamer spreekt van een unieke kans. Een loot van handelsschepen vaart naar de Landen van Geeneen. vOngekende schatten liggen opgeslagen, klaar om geroofd te worden. Stormtamer zoekt willige kapiteins om met hem mee te varen.

Inspiratie gezocht voor aankleding? → <https://pin.it/37Y53oMn7>

Lees deze pagina voor meer informatie over de elementen —> [De elementen van Aegor](#)

### **Vijf dingen waarin Orks geloven**

- Het element waar wij in geloven staat centraal in ons leven
- Wij hebben onze plaats in het rijk verdient en laten dit niet zomaar van ons afnemen.
- Ondanks onze geschillen zijn wij Orks allemaal van een bloed
- De Draconide zijn puurse representatie van de elementen en dit dient geëerd en herkend te worden.
- Om onze familie te verlaten is een zware keuze.

### **Drie vragen om te overwegen**

- Tot welk van de kampen behoort jij?

versie: November 2025

- Hoe toon jij je eer aan de Elementen?
- Wat is de reden dat jij je kamp hebt verlaten en wanneer verwacht jij weer terug te keren?

***Sleutelwoorden:***

Elementair, Familie, Vrijheid.