

# Bekende kampen van Ishkar

De meeste kampen in Ishkar hebben geen vaste locatie, maar reizen voortdurend rond. Periodes van dagelijks reizen wordt afgewisseld met een wat langer verblijf op een locatie, zolang er genoeg te grazen is voor paarden. Af en toe maken (delen van) stammen een tussenstop op een vaste locatie, voornamelijk voor handel.

De meeste kampen met een vaste locatie zijn handelskampen. Deze zijn permanent bemand, maar niet altijd door dezelfde stam. Ze worden volgens een vast ritme afgewisseld door verschillende stammen, waarvan de volgorde wordt bepaald bij samenkomsten van de keizerlijke familie.

## Kamp Imbratur

**Locatie:** Midden (richting het einde van de Moederstroom)

**Status:** Vaste locatie

**Omschrijving (kort):** Kamp Imbratur is de plaats waar de leden van de keizerlijke familie gedurende de winter verblijven

**Omschrijving (lang):** Kamp Imbratur is het dichtst wat Ishkar komt bij een hoofdstad zoals de andere landen het kennen. Het kamp ligt op een plateau omringt door de Moederstroom vlak voor het met een val de grond in verdwijnt. Aan de noordoost kant is er een natuurlijke brug over het water terwijl de zuidwestkant een houten brug heeft die breed genoeg is voor 8 paarden naast elkaar.

Door de ligging wordt er ook wel gezegd dat Kamp Imbratur in de armen van de geest van de Moederstroom ligt. Op het punt van het eiland waar het kamp op ligt staat een beeld van een zoekende vrouw met op een plakkaat met de tekst "Ayada zoekt haar kinderen mogen zij haar altijd terug vinden."

Het grootste gedeelte van het jaar is Imbratur zo goed als verlaten. De enige permanente bewoners zijn de enkelen die zorgen dat het kamp op orde is en een kleine groep krijgers. Dit verandert echter als tegen het einde van de herfst de Keizerlijke familie hier terugkeert om te overwinteren. Aangezien dit het vaste punt is waar de keizer en zijn gevolg te vinden zijn komen vele andere stammen voor kortere of langere tijd langs voor politieke, commerciële en rechtelijke zaken.

Alle permanente gebouwen van Imbratur staan tussen de twee rivieren en vormt de verblijfplaats van de keizerlijke familie, halen voor feesten en politieke functies en alle warenhuizen en werkplaatsen die nodig zijn om het kamp te laten functioneren tijdens de winter. Daarnaast zijn er enkele grote auditoria die gebruikt worden om verhalen te vertellen en voorstellingen te geven. In deze ruimtes zijn veel afbeeldingen te vinden van de negen Goden, maar Suhet wordt het meest gezien.

Tijdens de winterperiode vormt Imbratur een centrum van nijverheid, omdat alle handarbeiders die met de verschillende stammen reizen, de kans krijgen om voor langere tijd op één plek te werken. Om dit te faciliteren worden grondstoffen zoals hout en metaal tijdens de rest van het jaar verzameld en opgeslagen naast de voorraden voedsel die nodig zullen zijn voor de tijdelijke explosieve bevolkingsgroei.

## Kamp Tijara

**Locatie:** Westen (richting het begin van de Moederstroom)

**Status:** Vaste locatie

**Omschrijving (kort):** Kamp Tijara is een groot havenkamp waar alle handelsschepen die Ishkar ingaan langskomen

**Omschrijving (lang):** Tijara is gevormd rond het punt waar de Moederstroom zich afsplitst van de Westerwende. Het kamp is voornamelijk een grote haven om handel te drijven met Reth en Skalesh over de Westerwende. Het gaat hier voornamelijk over de export van thee en dierenhuiden. De import bestaat vooral uit metaal uit Skalesh en specerijen en papyrus uit Reth. Een groot deel van de goederen wordt vanaf hier direct doorgestuurd richting Kamp Imbratur. Een ander deel wordt ook hier verwerkt waardoor Tijara de op een na grootste concentratie van toegewijde handarbeiders is in Ishkar. Naast zijn handelsfunctie heeft Tijara de taak om Ishkar te beschermen tegen eventuele dreigingen die Ishkar via de Moederstroom willen invallen.

Oorspronkelijk was Kamp Tijara gesticht om de grens met Reth te bewaken. Echter is de angst voor een nieuwe Rethiaanse aanval door de jaren veel minder geworden en beschermt het kamp nu vooral tegen rovers en piraten die de handel en reizigers bedreigen. Ondanks dat het kamp niet meer tegen de Rethianen waakt draagt het in de Ishkaarse volksmond nog steeds de bijnaam 'Kamp Eifa'. Dit wordt om beleefdheidsredenen meestal niet in het bijzijn van Rethianen gezegd.

## Kamp Alsulba

**Locatie:** Noordoosten

**Status:** Vaste locatie

**Omschrijving (kort):** Kamp Alsulba is een handelskamp waar voornamelijk wordt geruild met de Perlanen

**Omschrijving (lang):** Gelegen in het noordoostelijke punt van Ishkar is kamp Alsulba. Dit handelskamp wordt meestal maar heel licht bemand omdat de ligging van het kamp in de voetheuvels van de Perlaanse bergen slecht is voor de Ishkaarse paarden. Deze situatie wordt verslechterd door de dichte bossen die rond het kamp liggen.

De handel in Alsulba richt zich voornamelijk op de export van thee en hout en de invoer van voedsel. Thee wordt aangevoerd vanuit Mukhfi en hout vanuit Khashab. De meeste van deze handel is met Perla maar een klein deel gaat naar de Contivale.

## Kamp Khashab

**Locatie:** Oosten tegen het gebied van de zuiderling stammen

**Status:** Semi permanent

**Omschrijving (kort):** Kamp Khashab is de verzamelplaats voor de houthakkers die in de oosterse bossen werken

**Omschrijving (lang):** Kamp Khashab heeft twee hoofddoelen. Ten eerste ondersteunt het de houthakkers die in de oostelijke bossen van Ishkar de verschillende zeldzame houtsoorten haken. Daarnaast zorgt het kamp ervoor dat de stammen die in het zuiden van Contivale leven het hout niet komen stelen of het land binnenvallen. Het kamp trekt via een vast 15 jarig patroon zich door de bossen. Het kamp verplaatst elk jaar van locatie. Dit gebeurt altijd in de winter wanneer er geen hout gehakt wordt. Er gaan geruchten dat er in dit kamp ook stiekem gehandeld wordt met de zuidelijke stammen van Contivale.

Om de een of andere reden worden er rond Kamp Khashab vaker dan normaal meldingen gedaan van Droomvolk. Of dit komt door het geïsoleerde bestaan van de personen in Khashab of vanwege een mogelijke personificatie van de geest van het bos is onduidelijk.

## Kamp Janub

**Locatie:** Noord punt rechter grote inham/binnenzee Ishkar. Bijna direct oost van Imbratur.

**Status:** Permanent

**Omschrijving (kort):** Kamp Janub is een haven voor handel met Contivale

**Omschrijving (lang):** Janub is vrij klein voor hoe belangrijk het is. Het is effectief niet meer dan een paar steigers en enkele schuren. De export van hout en thee die door deze haven loopt is echter van groot belang voor de Ishkaren. Het zorgt er voor dat ze de middelen krijgen om voedsel en metaal aan te schaffen. De landtong die direct zuid van Janub ligt zorgt er voor dat de haven relatief rustig is en schepen dus veilig kunnen aanmeren. Het zorgt er ook voor dat de wachters kapers en piraten vroeg kunnen zien aankomen.

## Kamp Mukhfi

**Locatie:** Geheim/onbekend

**Status:** Mobiel

**Omschrijving (kort):** Kamp Mukhfi reist rond de groeves waar de Ishkar hun thee en kruiden verbouwen.

**Omschrijving (lang):** De locatie van Kamp Mukhfi wordt door de Ishkaren geheim gehouden. Het reist door de gebieden waar de Ishkar hun thee verbouwen. Mukhfi is een van de vele kampen in Ishkar die zorg dragen voor het verzamelen en prepareren van thee voor lokaal gebruik en de export. Het gene wat Mukhfi anders maakt dan de ander thee kampen is dat het zich meer richt op het oogsten van de verschillende zeldzame planten en kruiden die exclusief in Ishkar groeien. Om stropers te voorkomen wordt de locatie van de kruidentuinen en de huidige locatie van Kamp Mukhfi geheim gehouden. De vermelde locatie is dan ook puur de locatie waar ze voor het laatst gezien zijn.

## Kamp Mahraj

**Locatie:** Onbekend

**Status:** Mobiel

**Omschrijving (kort):** Kamp Mahraj reist niet alleen door Ishkar maar door heel Estera en brengen muziek en vermaak.

**Omschrijving (lang):** De Ishkaren van Kamp Mahraj zijn afstammelingen van een groep artiesten en entertainers die oorspronkelijk samen gevluht zijn tijdens de Rethiaanse revolutie. Naar hun mening moet de cultuur geankerd door het Decreet van het Woord niet alleen naar andere Ishkaren uitgedragen worden. Zij vinden dat ze de Ishkaarse cultuur aan alle naties moeten tonen. Om dit te bereiken reizen ze door heel Estera en vertonen in elk dorp, stad of kasteel hun show. De show van Kamp Mahraj zit vol met Ishkaarse kunst en culturele activiteiten zoals dans en acrobatiek.

De Mahraj stam hangen zoals de meeste Ishkar artiesten de Goden van de Voorstelling aan. Echter gaan de Ishkaren van Mahraj hierin een stuk verder. Zij zorgen dat de drie Goden een permanente plek hebben in de show. Daarom is de titel van de spreekstalmeester Iisrar, heet de band Eichab en wordt de dans solist aangekondigt als Suhel.